

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS

**Estrategias lúdicas para mejorar la atención en niños de 5 años de la IE 330
- 9 de abril, Tarapoto 2022.**

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO DE EDUCACIÓN INICIAL

Autora:

Br, Nataly Margerith Gonzales Peralta (0009-0000-3891-886X)

Asesor:

Hilder Navarro Mego (0009-0001-3413-9815)

Línea de Investigación

Calidad, equidad y pertinencia de aprendizaje y condiciones de educabilidad

PROMOCIÓN: 2022

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2024

Página del jurado

.....
Mg. MELIDA VELA RÍOS (0000-0002-6771-0344)
PRESIDENTE

.....
Mg.LUIS RAMÍREZ GONZALES (0009-0003-4824-4848)
SECRETARIO

.....
Mg.ANGÉLICA MARÍA TORRES CAMACHO (0000-0001-6427-8421)
VOCAL

Dedicatoria

Con mucho aprecio y cariño a mi querida madre Graciela que siempre me ha proporcionó su respaldo incondicional para poder alcanzar sus metas personales y académico, ella con su amor me impulso a seguir adelante y nunca rendirme.

A mis tres adorados hijos Miguel, Clarita y Mathias motivo y razón de mi vida y a mi esposo Witman por su comprensión y apoyo permanente para hacer realidad mi carrera profesional.

Nataly Margerith

Agradecimiento

En primer lugar, a Dios por la vida y la salud que me viene brindando hasta el día de hoy, también a los docentes de la IEI 330 - 9 de abril, por permitirme realizar el presente estudio.

Así expreso mi gratitud al personal docente de la EESPP “TARAPOTO”, por las sabias enseñanzas durante mis estudios, que atesoraré por siempre.

De manera especial a mis maestros, cuyas enseñanzas proporcionadas son herramientas que me han encaminado por senderos que marcarán una huella imborrable en el tiempo y en el espacio, sin su apoyo y dedicación no habría podido lograrlo.

Nataly Margerith

Declaratoria de autenticidad

Yo, Nátaly Margerith, Gonzales Peralta, DNI 46965953, estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto" de la carrera profesional de educación inicial, con el informe de tesis: **"Estrategias lúdicas para mejorar la atención en niños de 5 años de una IE 330 – 9 de abril, Tarapoto 2022"**

Bajo juramento declaro:

Me corresponde la autoría de la presente tesis.

Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que esta investigación no ha sido plagiada en forma parcial o total, tampoco publicada o presentada para la obtención de algún grado o título.

La data informativa obedece a la realidad contrastada por lo que no hay información falseada ni duplicada o copiada y, por lo tanto, la información estadística presentada constituyen aportes a partir de la realidad investigada.

De identificarse fraude, plagio, autoplagio, piratería o falsificación, asumo 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, noviembre del 2024.

The image shows a handwritten signature in blue ink on the left and a circular fingerprint scan in blue ink on the right, both positioned above a horizontal line.

Nátaly Margerith, Gonzales Peralta

DNI 46965953

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

Presento ante ustedes la tesis titulada **“Estrategias lúdicas para mejorar la atención en niños de 5 años de una IE 330 – 9 de abril, Tarapoto 2022”**, con la finalidad de mejorar la atención en los niños y niñas de educación inicial de la IEI 330 9 de abril, provincia san Martín.

Los resultados de este estudio me posibilitarán la obtención del título de Licenciado en Educación Inicial, además, se constituye como una fuente de información útil y validada que contribuirá en la mejora de la de la atención de los estudiantes para el beneficio de su aprendizaje.

En esta investigación se han considerado los pasos metodológicos que abarca la metodología de la investigación científica, centrándose especialmente en la investigación cuantitativa de tipo cuasi experimental, por lo que espero haber cumplido con las exigencias que la situación exige.

Índice de contenido

Página del jurado.....	1
Dedicatoria.....	2
Agradecimiento.....	3
Declaratoria de autenticidad.....	4
Presentación	5
Índice de contenido	6
Índice de tablas	9
Índice de figuras.....	10
Resumen.....	11
Abstract.....	12
Introducción	13
Capítulo I: Planteamiento del problema.....	14
1.1. Situación Problemática	14
1.2. Formulación del Problema.....	15
1.2.1 General.....	15
1.2.2 Específicos	15
1.3 Justificación de la Investigación	15
1.3.1 Teórica	15
1.3.2 Práctica.....	15
1.3.3 Metodológica	16
1.4 Objetivos de la Investigación.....	16
1.4.1 General.....	16
1.4.2 Específicos	16
1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación.....	17
1.5.1 Delimitación.....	17
1.5.2 Limitaciones.....	17
Capítulo II Marco teórico.....	18

2.1 Antecedentes del estudio.....	18
2.1.1 Internacionales	18
2.1.2 Nacionales.....	19
2.1.3 Regionales/locales.....	20
2.2 Bases Teóricas o enfoques científicos	21
2.2.1 Estrategias lúdicas.....	21
2.2.2 La atención.....	28
2.3 Definición de términos básicos	35
Capítulo III: Metodología	37
3.1 Hipótesis	37
3.1.1 General.....	37
3.1.2 Específicas	37
3.2 Variables	37
3.3 Operacionalización de variables	38
3.1. Metodología.....	41
3.2. Tipos de estudio	41
3.3. Diseño	41
3.4. Población, muestra y muestreo	42
3.4.1. Población:	42
3.4.2. Muestra:	42
3.4.3. Muestreo:	43
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
3.6. Métodos de análisis de datos.....	44
CAPÍTULO IV.....	46
RESULTADOS OBTENIDOS	46
4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados	46
4.2. Discusión de resultados.....	59
Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones.....	62
5.1. Conclusiones.....	62

5.2. Recomendaciones	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	64
ANEXOS	68
Anexo 01: Matriz de consistencia.....	68
Anexo 02: Guía de observación de la atención.....	71
Anexo 03: Ficha de validación de instrumento.....	74
Anexo 04: Autorización de la institución donde realizó el estudio.....	88
Anexo 05: diseño de estrategias.....	89
Anexo 06: evidencias fotográficas.....	90
Anexo 7. Base de datos.....	92

Índice de tablas

Tabla 1	Distribución de la población de estudio	42
Tabla 2	Distribución del espacio muestral de los infantes de 5 años	43
Tabla 3	Resultados de la evaluación de la guía de observación según los expertos	44
Tabla 4	Resultados obtenidos por dimensiones y de la variable por el alfa de Cronbach	44
Tabla 5	Resultados por tipo de prueba, grupos de estudio y niveles de la atención selectiva en niños de 5 años de la IE 330 de Tarapoto, 2022.....	46
Tabla 6	Resultados por tipo de prueba, grupos de estudio y niveles de la atención dividida en niños de 5 años de la IE 330 de Tarapoto, 2022.....	47
Tabla 7	Resultados por tipo de prueba, grupos de estudio y niveles de la atención sostenida en niños de 5 años de la IE 330 de Tarapoto, 2022.....	48
Tabla 8	Resultados por tipo de prueba, grupos de estudio y niveles de la variable atención en niños de 5 años de la IE 330 de Tarapoto, 2022.....	50
Tabla 9	Diferencia porcentual de las dimensiones y de la variable atención en los niños de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril en Tarapoto; San Martín 2022	52
Tabla 10	Presentación de puntuaciones para determinar la normalidad a nivel de dimensiones y de la variable.....	53

Índice de figuras

Figura 1	Grafica porcentual por niveles de los pre y post test de la atención sostenida.....	46
Figura 2	Grafica porcentual por niveles de los pre y post test de la atención dividida.....	47
Figura 3	Grafica porcentual por niveles de los pre y post test de la atención sostenida.....	49
Figura 4	Grafica porcentual por niveles de los pre y post test de la atención.....	51
Figura 5	Grafica porcentual de diferencias porcentuales de las dimensiones y variable atención	52

Resumen

La presente investigación denominada: Estrategias lúdicas para mejorar la atención en niños de 5 años de la IE 330 de la provincia San Martín, 2022, ha tenido como propósito primordial hacer uso de las estrategias lúdicas para mejorar los niveles de atención de los infantes de 5 años de la IE 330 – 9 de abril en Tarapoto. La investigación se realizó al observar que los niños en forma permanente de distraían durante las sesiones de aprendizaje, aunque se trabajaba con material concreto, es por eso que se preparó la propuesta de actividades lúdicas para conseguir una atención direccionada a mejorar la atención de los infantes. Para tal efecto se diseñó una guía de observación y los resultados en los pre y post test del GC y pre test del GE las medias alcanzaron un nivel medio, en cambio el post test donde se aplicó la propuesta de las estrategias lúdicas se incrementó la media pasando el GE de 39.0 en el pre test a 60.5 puntos existiendo una diferencia de medias de 21.5 puntos que equivale a una eficacia porcentual de 29.8%. Los resultados anteriores se corroboran con la contrastación de la hipótesis general usando la prueba no paramétrica de la U de Mann Whitney en la cual se demuestra que al contrastar los dos pre test de ambos grupos no hay significancia estadística, en cambio al contrasta el Post test del GE con post test del GC se obtuvo $Z = -4.635$ con $p < 0.001$, por ello se acepta la hipótesis alternativa.

Palabras clave: Educación infantil, habilidades de concentración, estrategias, atención y juegos educativos

Abstract

The present research titled: Playful Strategies to Improve Attention in 5-Year-Old Children from an IE in the San Martín Province, 2022, primarily aimed to use playful strategies to improve the attention levels of 5-year-old children from IE 330 9 de abril in Tarapoto. The research was conducted after observing that children frequently became distracted during learning sessions, despite using concrete materials. Therefore, a proposal for playful activities was prepared to achieve directed attention to improve children's focus. To this end, an observation guide was designed, and the results from the pre and post-tests of the control group (CG) and the pre-test of the experimental group (EG) showed that the averages reached a medium level. However, in the post-test where the playful strategies proposal was applied, the average increased from 39.0 in the pre-test to 60.5 points in the EG, indicating a difference of 21.5 points, which equates to an efficacy percentage of 29.8%. The previous results are corroborated by testing the general hypothesis using the non-parametric Mann-Whitney U test, which demonstrates that when comparing the two pre-tests of both groups, there is no statistical significance. However, when comparing the post-test of the EG with the post-test of the CG, the result was $Z = -4.635$ with $p < 0.001$, thus accepting the alternative hypothesis.

Keywords: Early childhood education, concentration skills, strategies, attention, and educational games

Introducción

En el presente informe de tesis se presenta los logros de la influencia de los talleres de estrategias lúdicas, en los alumnos de la I.E.I. 330 9 de abril, Tarapoto. El marco teórico que sustenta la ejecución de los talleres de estrategias lúdicas y la atención en los infantes. Este informe está organizado en cinco capítulos, los que se detallan a continuación.

En el capítulo I se presenta el problema de investigación y contiene la realidad problemática, la formulación del problema, la justificación del estudio, los objetivos de la investigación, las delimitaciones y limitaciones del estudio.

En el capítulo II se presentan los antecedentes del estudio y se describen las bases teóricas científicas que sustentan el estudio y las definiciones de los términos básicos.

En el tercer capítulo se expone la metodología del estudio, la cual incluye la formulación de hipótesis, la definición de la variable independiente y dependiente, su operacionalización, el tipo y diseño de la investigación, la descripción de la población y muestra, la técnica de muestreo utilizada, los instrumentos empleados para la recolección de datos, los procedimientos de análisis de datos y la estrategia para la comprobación de las hipótesis planteadas.

En el acápite IV se presentan los resultados y la discusión de los mismos.

En el acápite V se presentan las conclusiones obtenidas las que están directamente relacionadas con los objetivos planteados. Así mismo, presento las recomendaciones.

Finalmente, se consignan las referencias bibliográficas utilizadas y los anexos respectivos

Capítulo I: Planteamiento del problema

1.1. Situación Problemática

Las habilidades lúdicas son primordiales en el progreso de la motivación infantil, porque el juego se considera una de las modalidades más naturales y efectivas para aprender en el mundo infantil. El juego impulsa la inquisitividad y el anhelo de conocer e aprender, lo que es primordial para conservar la atención y el interés hacia ella, las actividades educativas. Cuando los niños participan en juegos que incorporan elementos de aprendizaje, como contar, clasificar o resolver problemas, se sienten motivados a participar activamente, ya que asocian el aprendizaje con experiencias positivas; finalmente, las estrategias lúdicas promueven un entorno seguro y confiable libre de presiones, donde los infantes pueden experimentar y cometer errores sin temor al fracaso. Esto les ayuda a fomentar una postura positiva hacia el proceso de aprendizaje ya fortalecer su autoestima.

En la esfera internacional, se tiene la Conferencia Mundial sobre Atención y Educación de la Primera Infancia UNESCO (2022) realizado en Uzbekistan, se declaró el compromiso al menos 1 año de educación gratuita y obligatoria; otro acuerdo fue la colaboración entre países para mejorar las políticas educativas en la primera infancia, otro acuerdo fue aumentar las inversiones en atención infantil como parte integral del desarrollo sostenible.

En Diálogo (2021) en el ámbito internacional trata sobre el Foro Regional sobre Calidad en la Educación Temprana desarrollada virtualmente en 2021, se trató sobre estrategias para elevar la calidad del sistema educativo temprana mediante los enfoques lúdicos, se trató sobre el trabajo conjunto entre educadores, progenitores y comunidades es esencial para crear entornos de aprendizaje efectivos. La colaboración entre educadores, la implicación de los progenitores y las comunidades es crucial es fundamental para establecer ambientes de aprendizaje eficientes. Se destacó la necesidad de políticas inclusivas que atiendan las distintas necesidades de los infantes. Se finiquita que el juego es importante como herramienta educativa fue un tema central.

En el ámbito nacional se tiene el Foro Nacional sobre la Primera Infancia realizado en Lima en 2019, según MINEDU (2019), en el evento Se reafirmó la necesidad de establecer políticas públicas que prioricen el cuidado completo en la primera infancia. La promoción de usar el juego como una herramienta clave para el crecimiento y el aprendizaje emocional fue un tema central. Se discutieron experiencias exitosas de programas que implementan estrategias lúdicas en la educación inicial.

UNICEF Perú (2020), otro evento nacional fue el Seminario Internacional "Educación Inicial: Retos y Oportunidades" realizado en Lima en 2020. En el evento se abordaron los desafíos que

enfrenta la educación inicial, especialmente durante la pandemia. La relevancia del juego como medio para desplegar destrezas sociales y emocionales fue enfatizada y se propusieron estrategias para integrar el juego en las actividades educativas diarias.

En la región San Martín, no se encuentra material debidamente estructurado a nivel de eventos como simposios, conferencias o congresos, pero se asume que los profesores del nivel inicial emplean los juegos para desarrollar sus sesiones de aprendizaje usando por lo general actividades de índole regional y algunos en forma aislada que en sus hogares usan la gamificación, por esta razón no se puede citar.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1 General

¿En qué grado porcentual de las estrategias lúdicas mejora la atención en niños de 5 años de la IE 330 - 9 de abril de la provincia San Martín en 2022?

1.2.2 Específicos

¿En qué grado porcentual de las estrategias lúdicas mejora la atención selectiva en niños de 5 años de la IE 330 - 9 de abril de la provincia San Martín en 2022?

¿En qué grado porcentual de las estrategias lúdicas mejora la atención dividida en niños de 5 años de la IE 330 - 9 de abril de la provincia San Martín en 2022?

¿En qué grado porcentual de las estrategias lúdicas mejora la atención sostenida en niños de 5 años de la IE 330 - 9 de abril de la provincia San Martín en 2022?

1.3 Justificación de la Investigación

1.3.1 Teórica

Para Bernal (2010), consiste en el aporte con la ampliación de conocimientos sobre un determinado aspecto, en este estudio se contribuye desde este punto de vista considerando que se ha elaborado una síntesis teórica de las actividades recreativas y de la atención, eso ha de servir de material informativo tanto para docentes como padres de la I.E.

1.3.2 Práctica

De acuerdo a Fernández-Bedoya (2020), para que haya justificación de esta naturaleza, se debe resolver problemas contextuales que aquejan en este caso a la educación infantil, el

aporte consiste en hacer una propuesta para optimizar los grados de concentración en los infantes de 5 años haciendo uso de los juegos divertidos, para conseguir resultados de que después de la habilidad aplicada los niveles de atención han mejorado significativamente, es el aporte de la presente investigación.

1.3.3 Metodológica

Según Rubic (2018), existe aporte de esta naturaleza cuando se consigue diseñar nuevos métodos o estrategias que permitan obtener mejores resultados en la investigación, el aporte de ese trabajo investigativo radica en primer término por haberse elaborado la propuesta que tiene consistencia lógica y un instrumento plasmado en una lista para ver cuánto hay concentración de los infantes de 5 años, está guía esa debidamente validada y la fiabilidad necesaria para ser aplicada a situaciones contextuales similares con la adecuación oportuno.

1.4 Objetivos de la Investigación

1.4.1 General

Determinar el impacto porcentual de las estrategias lúdicas para mejorar los niveles de atención en los infantes de 5 años de la IE 330 - 9 de abril de Tarapoto en San Martín correspondiente a 2022.

1.4.2 Específicos

Cuantificar el impacto porcentual de mejora de las estrategias lúdicas en la mejora de la atención selectiva en los infantes de 5 años de la IE 330 - 9 de abril de Tarapoto en San Martín correspondiente a 2022.

Cuantificar el impacto porcentual de mejora de las estrategias lúdicas en la mejora de la atención dividida en los infantes de 5 años de la IE 330 - 9 de abril de Tarapoto en San Martín correspondiente a 2022.

Cuantificar el impacto porcentual de mejora de las estrategias lúdicas en la mejora de la atención sostenida en los infantes de 5 años de la IE 330 - 9 de abril de Tarapoto en San Martín correspondiente a 2022.

1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación

1.5.1 Delimitación

En la delimitación jurisdiccional, el ámbito está determinada por la zona urbana marginal de Tarapoto.

En la delimitación conceptual, el estudio está dirigido a las estrategias lúdicas y los diferentes tipos de cuidados disponibles infantes de 5 años.

En el aspecto temporal, en primera instancia el tiempo que la investigación asciende aproximadamente 1 año y el tiempo prudente que los datos puedan tener validez es aproximadamente 03 años.

1.5.2 Limitaciones

En el avance de la investigación, se ha encontrado una serie de limitantes como:

La inexperiencia en la realización de trabajos con la rigidez y consistencia de la metodología científica.

El limitado acceso a los referentes bibliográficos por cuanto estos tienen un costo que en muchas ocasiones no está de los estudiantes o de personas con bajos recursos económicos.

Capítulo II

Marco teórico

2.1 Antecedentes del estudio

2.1.1 Internacionales

Moreno y Cárdenas (2021), tesis de experto sobre educación lúdica de la fundación universitaria los libertadores, se propusieron elaborar una propuesta de intervención para afectar de manera positiva los procedimientos de la atención y aprendizaje en transición en Colombia; la muestra lo conformaron 24 estudiantes, la investigación fue de tipo mixto que abarca los procedimientos tanto cuantitativos como cualitativos, el diseño fue descriptivo; se usaron dos instrumentos: encuesta abierta aplicada a 8 niños que constituye el grupo focal y la observación participante durante el proceso lúdico. En los resultados se observa que los estudiantes mostraban monotonía y aburrimiento y que estaba solamente limitado su trabajo de apuntes y de fuentes bibliográficas; esto conlleva a afirmar que hubo un bajo nivel de atención hacia el aprendizaje de los infantes; no hay contrastación de supuestos; en las conclusiones se indica que la lúdica es un instrumento poderoso para optimizar la concentración y el aprendizaje en la edad preescolar; que las estrategias lúdicas contribuyen a mejorar el aprendizaje para que esto se han divertido, dinámico y significativo.

León (2017), de la Universidad Nacional de Loja, Ecuador, se trató como intención principal establecer el impacto de la enfermedad mental por desórdenes en escasez de atención en una IE Fiscomisional de Loja, el trabajo fue de carácter cuantitativo, descriptivo, analítico, transversal y prospectivo, se operó espacio muestral de 34 infantes con TDAH fase deficiente atención, se utilizó el examen de Connors dirigido a padres y profesores. En los resultados en el rendimiento académico el como consecuencia de la deficiente atención el 58.7% tuvo TDAH, el 41.3% obtuvo TDAH. En los principales problemas de aprendizaje en niños que poseen este síndrome de atención, el 44.1% corresponde a dificultades en cálculo matemático; el 35.3% corresponde a escritura y el 20.6% corresponde a la lectura. Entre las conclusiones principales indica que los varones presentan mayor problema en el rendimiento escolar; la mayoría de los estudiantes infantes se encontró que posee el TDAH, y finalmente se ha encontrado que las áreas más afectadas producto de este síndrome corresponden al cálculo matemático y la escritura.

LLanos et al. (2019), artículo colombiano, se propusieron establecer la frecuencia del problema de falta de atención en infantes de 6 – 17 años en la zona del Caribe colombiano, el diseño fue analítico, aplicado, cuantitativo, prospectivo y transversal; la muestra lo conformaron 383 niños, de esos infantes 178 presentaron alteraciones en euro conducta, se usó como instrumento el BASC que

corresponde al sistema de evaluación de comportamiento infantil. En cuanto a la prevalencia del síndrome de deficiencia atencional el 15% de los infantes evaluados estuvieron comprendidos en el criterio para ser diagnosticados en TDAH, el 8% presentaron criterios para otro tipo de trastornos neuropsiquiátricos y el 23% presentaron algún problema neuropsiquiátrico. Entre las puntuaciones más relevantes se encuentra que no hubo asociativa entre la prevalencia de TDAH y factores psicosociales; se indica la importancia de intervención temprana en niños que muestran signos externos de TDAH, y que existe más posibilidades de que el síndrome de atención se centra en varones.

2.1.2 Nacionales

Arias y Huaynate (2021), de la Universidad Daniel Carrión, se propuso establecer el efecto del uso de juegos para enseñar a favor sobre cómo enfocar y mantener la atención en infantes de 5 años, se trabajó dentro del sistema cuantitativo, el diseño se realizó de manera cuasi experimental en una muestra de 28 infantes; en los resultados referentes a la distracción con facilidad, el pre test indica que no se distraen estuvo el 7%, se distraen poco el 29%, en la opción bastante el 21% y en la opción mucho el 43%. En el post test no se distraen el 11% se distraen poco el 57%, en la opción bastante el 28% y mocha el 11%; sobre el estado de ensimismados o “en las nubes”, en la adopción nada estuvo el 18%, el 25 estuvo en la opción poco, en la opción bastante estuvo el 39% y en la opción mucho el 18%; en el post test no están ensimismados estuvo el 11%, el 57% estuvo en la categoría poco, en la opción bastante el 21% y en la opción mucho el 11%; sobre la significatividad atencional, el pre test en uno significativo estuvo el 11% y significativo el 89%; el post test indica que el 75% quedó en no significativo y el 25% en significativo; en la contrastación de la hipótesis general se obtuvo $t_c = 7.75$ frente a $t_t = 1.70$ con $p < 0.05$, esto implica lo que se debe aceptar la hipótesis alterna.

Cabrera (2020), de la Universidad Católica del Perú en un trabajo de revisión del estado de arte, se propuso describir las estrategias usadas por los docentes de inicial para desplegar la atención en infantes de 3-5 años, por la naturaleza del trabajo que fue de índole documental carece de muestra; el trabajo se fundamenta solamente en el estudio de las fuentes referenciales en los que se incluye libros, revistas académicas, tesis del pre y postgrado, repositorios institucionales y algunas bases de datos como Dialnet, Scielo, etc.; al no aplicarse instrumentos tampoco se muestran los hallazgos estadísticos a escala descriptiva e inferencial. Dentro de las conclusiones teóricas se indica que la atención es un proceso que se genera en la mente y es esencial para el proceso de aprendizaje sobre todo en la relevancia de la atención como base de los procesos cognitivos; otra conclusión indica la importancia de las estrategias pedagógicas de enseñanza que ayudan al desarrollo de la atención; menciona también que jugar es muy importante medio de aprendizaje infantil.

Quillay (2022), tesis de maestría de la UCV, se planteó instituir la asociatividad existente entre la atención y las capacidades y matemática en infantes de inicial en Huaral, se operó en un espacio muestral de 50 infantes; la investigación fue no experimental con corte transversal de tipo básico, el diseño fue correlacional, el instrumento de medición cotejo. Los resultados en la atención indican que el 56% estuvo en la categoría bueno, el 32% en la categoría regular y que el 8% estuvo en la categoría insuficiente. En la contrastación de la hipótesis general se registró $Rho = 0.866$ con $p < 0.001$; esto implica una correlación entre las variables de nivel muy alto, directa por tener un coeficiente de correlación positiva y significativa por cuanto $p < 0.001$; esto implica que $p < 0.05$, por esta razón se acepta la hipótesis alternativa. En las partes finales se señala la existencia de una relación directa entre la atención y las capacidades matemáticas; el impacto de la motivación en las capacidades matemáticas que alcanzó $rho = 0.548$; finalmente se indica que es muy importante el fomento de la motivación en el aula.

2.1.3 Regionales/locales

Abad y Lazo (2017), Universidad César Vallejo, se propusieron mejorar la concentración en comunicación de infantes de 5 años mediante estrategias motivacionales, la muestra fue de 20 niños, el diseño fue pre experimental, en los resultados descriptivos a nivel de la variable atención, el pre test arrojó: La calificación SI fue 15.0% y NO alcanzó el 85%, el post test presentó al 85.0% en la alternativa SI y el 15.0% en NO, observándose un avance significativo después de ejecutarse las estrategias motivacionales, además, en el proceso de contraste se constató $t_c = 15.384$ frente a $t_t = 1.729$, por lo que se aceptó la hipótesis alternata. Por lo tanto, se puede decir que las formas de actuar han influido de manera significativa a favor de la atención en los infantes estudiados.

Cumapa y Correa (2018), Universidad Nacional de San Martín, se propusieron aplicar tácticas recreativas para potenciar la salud mental de forma de hablar en infantes de 4 años en Rioja, se trabajó en el paradigma cuantitativo, la muestra quedó conformada por 23 infantes, el diseño fue pre experimental, los resultados que se han conseguido en forma general son: en el pre test el 5% se encontró en la fase de inicio no habiendo ningún alumno en los centros educativos, además los niveles de logro; el post test como resultado 0% en inicio, el 9% en proceso y el 91% en logro previsto. En los resultados de la contrastación de hipótesis general se ha logrado $t_c = -29.901$ frente a $t_t = 1.721$; eso manifiesta que las estrategias lúdicas han influido de manera eficiente para mejorar la oralidad de los infantes.; los resultados también se producen en la fluidez, en la coherencia, dicción y la dimensión volumen en los cuales siempre $t_c > t_t$.

2.2 Bases Teóricas o enfoques científicos

2.2.1 Estrategias lúdicas

2.2.1.1 Definición de estrategia lúdica

Patin (2016), afirma que son formas de enseñanza infantil que se fundamentan en el juego como instrumento pedagógico fundamental para el aprendizaje efectivo infantil. En el marco de la educación de la infancia, especialmente en el nivel inicial, estas estrategias se basan en la concepción de que los niños adquieran conocimientos de forma más eficaz cuando se encuentran activos comprometidos y disfrutando de la actividad.

Se les denomina también enfoques pedagógicos que usan la motivación lúdica el juego como instrumento principal para incrementar el proceso de educación y crecimiento integral infantil.

En inicial, las estrategias lúdicas no solo son acciones divertidas, sino que son diseñadas y estructuradas para abordar objetivos educativos específicos. Estas habilidades aprovechan la curiosidad y la inclinación natural de los infantes hacia el juego para generación de un espacio educativo interactivo y atractivo.

El uso de las destrezas lúdicas infantiles es importante porque se alinea con la manera en que los niños entiendan y experimenten el contexto. Al integrar el juego en el proceso educativo, se logra un equilibrio entre el aprendizaje estructurado y la exploración libre, por tanto, son una herramienta poderosa lo que convierte el proceso de aprender en algo vivencial positiva y enriquecedora, sentando los fundamentos para crecer integral y armonioso en los neonatos y los infantes

2.2.1.2. Importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo infantil

D. Díaz et al. (2022), consideran que las actividades lúdicas son relevantes porque:

- Admiten un adecuado crecimiento mental, porque los actos lúdicos estimulan el desarrollo del pensamiento y solución de problemas que puedan presentarse.
- Contribuyen al desarrollo social y emocional, porque la interacción social es un acto lúdico que permite la interacción entre infantes lo cual despierta nuevas habilidades de cooperación, armonía y formas comunicativas.
- Mejoran el desarrollo físico, este través del juego que los infantes mejoran de manera considerable su motricidad gruesa y fina, esto contribuye al desarrollo físico general; puesto que estos actos lúdicos conllevan a correr, saltar y el manejo de cosas.

- Permiten el desarrollo del lenguaje, por lo que esas actividades enriquecen el vocabulario y mejora de las destrezas comunicacionales; en el juego simbólico en forma particular, permite la expresión de los infantes en cuanto a sus pensamientos y emociones.

- Fomentan la creatividad, es todo en cuanto a que el juego espontáneo brinda a los infantes que su imaginación explore y genere nuevos juegos, esto permite el desarrollo integral; la libertad les permite crear y experimentar sin ningún tipo de restricciones.

2.2.1.3 Teorías del juego en el desarrollo infantil

Se han extraído 4 teorías del juego en el desarrollo infantil:

Teoría del juego de Piaget.

Piaget (1951), considera que jugar es muy importante para crecer y aprender conocimiento infantil; es una manera en que los niños incorporan prácticas que van a complementar a las ya existentes; considera como etapas el aspecto sensorio motor, preoperacional y el juego de reglas. Para el teórico la actividad lúdica permite la transición de una etapa de desarrollo hacia otra más elevada de, finalmente dice que es una forma que los infantes exploran y consolidan sus conocimientos de manera divertida.

Teoría sociocultural de Vygotsky

Vygotsky (1978), destaca lo primordial el contexto sociocultural en la adquisición cognitiva; el juego de roles es primordial por qué mediante él los infantes internalizan las normas y expectativas sociales; es mediante el juego que los niños adquieren conocimientos sobre el juego en su contexto real y también el rol que les toca desempeñar, considera la zona de desarrollo próximo (Z DP) que se describe que existe una diferencia entre lo que el infante puede hacer sólo que lo que puedo hacer con apoyo.

Teoría del juego de Groos

Groos, (1901), para el teórico, la actividad lúdica es una forma de preparar al infante para la etapa de adultez; ayuda a desarrollar tareas y habilidades que utilizará en la vida diaria; a través de él juego los infantes practican instintos fundamentales como la lucha, interrelaciones sociales, las diversas funciones o profesiones que han de

desarrollar en el porvenir se fundamenta en la idea de que el juego contribuye a potencializar y perfeccionar destrezas físicas y mentales en un entorno controlado.

Teoría Pedagógica de Steiner

Steiner (1926), considera al juego como un alto integral para el desarrollo del infante; el juego libre y creativo tiene una alta valoración en esta construcción teórica; el autor creía que el juego contribuiría apoyar a los niños comunicarse grado de imaginación y aspectos creativos, factores tan importantes para el desarrollo socio emocional. Se hubo el autor del juego promueve el crecimiento equilibrado unificando el aspecto físico, emocional y espiritual del infante.

2.2.1.4 Características las actividades lúdicas

Curinambe (2021), entre las principales características se considera:

1. Permite una mejor interacción social infantil; porque provoca la relación entre los infantes permitiendo el progreso de sus destrezas sociales como aspectos de comunicación, cooperación y empatía.
2. Contribuye a un aprendizaje activo; es mediante este tipo de actividades que los infantes aprendo de manera participativa, experimenta y descubre su mundo circundante de manera natural y divertida.
3. Permite una mejor creatividad e imaginación; porque los infantes inventan historias, crean personajes a través de los cuales manifiestan sus pensamientos y emociones en forma libre.
4. Estimula el desarrollo motriz; porque los actos lúdicos tienden a mejorar la coordinación, el equilibrio y las destrezas motrices correr, saltar tomar objetos en sus manos para explorar lo que contribuye a un mejor desarrollo del estado físico.
5. Contribuye a controlar las emociones; porque les permite el manejo de sus emociones, vivencia diversos sentimientos como alegría, frustración entre otros.
6. Son flexibles, porque se adaptan a diversos conceptos y contextos en grupos infantiles lo que les permite participar a su propio ritmo y estilo de aprendizaje.

7. Genera una adecuada motivación intrínseca, porque la diversión y disfrutar del juego nos impulsa a tomar parte activa y a involucrarse durante el proceso de aprender

2.2.1.5 Tipos de Estrategias Lúdicas

De acuerdo a Araujo (2021), se consideran como estrategias lúdicas

Juegos de Rol y Dramaticidad: Combina el juego de roles con acciones de dramatización. Permite a los infantes asumir diferentes personajes y situaciones, estimulando la imaginación, la empatía y la expresión emocional.

Juegos de Construcción y Proyectos: Integra actividades de construcción con el aprendizaje basado en proyectos. Los niños pueden crear estructuras y resolver problemas mientras trabajan en proyectos que fomentan la creatividad y la colaboración.

Juegos de Movimiento y Sensoriales: Une juegos que implican actividad física con experiencias sensoriales. Las actividades pueden incluir circuitos de obstáculos que incorporan diferentes texturas, sonidos y movimientos, promoviendo el desarrollo físico y la exploración sensorial.

Juegos de mesa y narración: Mezcla juegos de mesa simples con la lectura de cuentos y narración. Esto fomenta el pensamiento estratégico, la socialización y el desarrollo del lenguaje, creando un ambiente lúdico y educativo.

2.2.1.6 Implementación de estrategias lúdicas

De acuerdo a Vergel & García (2022), considera 2 ámbitos en los cuales deben implementarse las estrategias

En educación.

En esta situación se considera:

La planificación curricular, y dentro de esta planificación debe expresarse claramente los propósitos de aprendizaje en los que las estrategias lúdicas deben alinearse con el currículo.

La generación de un ambiente adecuado; debe realizarse al aula que permita las acciones lúdicas, crear estaciones de juego en el que se incluya varios tipos de materiales y que sean accesibles a los infantes.

La observación y monitoreo, que es necesario ver la interacción de los infantes durante la fase de juego tener en cuenta las destrezas sociales, emocionales y cognitivas; debe hacerse una retroalimentación positiva y constructiva si es que hubiera condiciones para ello.

Debe haber una integración con las diversas áreas; los actos lúdicos que están vinculados con la matemática, lenguaje o ciencias y tratar las actividades lúdicas en forma aislada.

Debe generar espacios de reflexión mejora sostenida; es necesario hacer una revisión del impacto de estas estrategias en el aprendizaje infantil, debe recogerse criterios de los educadores y de ser posible también de los progenitores.

En el ámbito familiar

En el hogar, debe:

Fortalecerse mediante la acción lúdica fomentar el diálogo y la comprensión entre los individuos integrantes a cohesionarla otorgar el sentido de pertinencia.

El progreso de las destrezas sociales, mediante el juego los infantes deben aprender a compartir, negociar y encontrar soluciones a conflictos que son tan importantes en la vida futura del infante.

Deben realizarse acciones que tiendan a fomentar el aprendizaje activo de manera divertida cohesionado los conceptos en función de situaciones prácticas.

Promoción de la salud y bienestar; se logra mediante ejercicios físicos al aire libre, actividades en forma espontánea que tiendan a una vida saludable y el manejo del equilibrio emocional.

Debe documentarse la autoestima, los juegos que se practiquen en el hogar deben incrementar la confianza en sí mismos y la autoestima.

2.2.1.7 Evaluación de las Estrategias Lúdicas

Chujandama et al. (2022), evaluar Las estrategias de juego son el procedimiento de realizar, analizar y medición de la efectividad de los actos lúdicos usados En el sector educativo, particularmente en la etapa de educación inicial. Este tipo de evaluación busca determinar cómo las actividades lúdicas contribuyen a la educación y crecimiento completo de los infantes, abarcando su forma de pensar, sentir, relacionarse y su salud física.

Esta evaluación tiene por propósitos la medición del aprendizaje, descubrí fortalezas y debilidades y la mejora de las estrategias lúdicas.

Entre los instrumentos empleados en esta evaluación son:

Las rúbricas; Lista de cotejos, diarios de clase, guías de observación directa o indirecta, portafolio de aprendizaje y diálogos con los infantes.

2.2.1.8 Dimensiones de las actividades lúdicas

De acuerdo a Arca (2022) y de otros autores las dimensiones son:

Dimensión Cognitiva

Está focalizada en el desarrollo de las argucias intelectuales y las formas de penar con criticidad en menores. Mediante las estrategias lúdicas, se fomenta un ambiente de aprendizaje activo que estimula el pensamiento analítico y la absolución de problemas. Se considera en esta dimensión:

Resolución de Problemas: los actos lúdicos ofrecen a los infantes desafíos que requieren pensamiento crítico y creatividad. Ejemplo, al jugar con bloques de construcción, los infantes planifican y ejecutan sus ideas, lo que les ayuda a mejorar sus capacidades con razonamiento lógico y espacial.

Desarrollo del Lenguaje: El juego brinda posibilidades para que los menores practiquen el lenguaje en contextos significativos. En la interacción con otros, describir acciones o narrar historias, los niños amplían su vocabulario y mejoran sus habilidades comunicativas. Las narraciones de cuentos y el juego de roles son ejemplos que enriquecen el lenguaje.

Estimula la Curiosidad: estas estrategias fomentan un lugar donde los niños se sienten seguros para la exploración y el estudio para hacer preguntas. Esta curiosidad innata es fundamental para el aprendizaje, ya que incentiva a los niños a aprender investigar y descubrir nuevas ideas.

Dimensión social

Se refiere a la habilidad de comunicarse e interactuar con los demás vincularse con sus pares; estas estrategias revisten importancia para desarrollar habilidades sociales y emocionales usando la colaboración y la comunicación. Esta permite:

Fomentar la Cooperación: porque jugar en grupo requiere que los infantes colaboren hacia un propósito común. Esto permite que los infantes entiendan la importancia de colaborar, compartir y negociar. Por ejemplo, en un juego de equipo, los niños deben decidir juntos cómo alcanzar una meta, lo que promueve habilidades interpersonales.

Potenciar las destrezas emocionales; es mediante las interacciones durante el juego, los pequeños aprenden a reconocer y gestionar sus sentimientos, al igual que los de los demás. La empatía evoluciona conforme los niños crecen y comprenden los sentimientos de sus compañeros, lo que es esencial para construir relaciones positivas.

Contribuye e solucionar Conflictos: todas las acciones lúdicas generan conflictos; estos generan desacuerdos que ofrecen una plataforma para que los niños practiquen la negociación y la resolución de conflictos, habilidades que son valiosas en su vida cotidiana.

Dimensión emocional

Esta dimensión se focaliza en la autoestima, la autoconfianza y la regulación emocional; estas dimensiones juegan un papel esencial en proporcionar un contexto seguro para que los infantes manifiesten y manejen sus sentimientos; esto contribuye a:

Desarrollo de la expresión emocional: mediante el juego los infantes para explorar, transmitir y expresar sus sentimientos creativa. Mediante las actividades como el teatro de marionetas o a través del juego de roles, los infantes pueden representar diferentes emociones y situaciones, lo que les ayuda a entender y articular sus propias experiencias emocionales. Permite:

El incremento de la Autoconfianza ya que participar en juegos y actividades exitosas refuerza la autovaloración de los niños. Cuando logran completar un desafío o recibir elogios por su participación, su confianza se ve fortalecida, lo que es primordial en su desarrollo personal.

Ayuda a regular las emociones; las estrategias lúdicas enseñan a los infantes a nivelar y manejar sus emociones, es con el juego, pueden aprender a calmarse, esperar su turno o expresar frustración de manera adecuada, lo que les ayuda en situaciones sociales y familiares.

Dimensión física

Se trata del desarrollo del movimiento y salud general infantil. Las estrategias lúdicas son esenciales para promover la actividad física y el fomento de destrezas motoras. Esto contribuye a:

Mejorar el desarrollo de movimiento, las actividades lúdicas que involucran: correr, saltar o lanzar, ayudan a los infantes a desarrollar destrezas motoras finas (como el agarre y la manipulación de objetos) como gruesas (como la coordinación y el equilibrio).

Promoción de Hábitos Saludables: en cuanto los niños participan en juegos activos, se genera una vida saludable desde la infancia. La actividad física regular es crucial para evitar problemas de salud y fomentar un bienestar general.

La coordinación y Agilidad; las estrategias lúdicas que incluyen deportes o juegos al aire libre ayudan a los niños a optimizar su coordinación y agilidad. Estas destrezas son importantes no solo para el juego, sino también para otros aspectos de su vida, como la educación física y las actividades recreativas.

2.2.2 La atención

2.2.2.1 Definición de atención infantil

Cevallos (2021), es el proceso por el cual los procesos mentales de los infantes focalizan su atención mientras se dejan de lado otros aspectos, es la capacidad infantil para concentrarse, analizar información y responder a estímulos en su entorno.

2.2.2.2 Importancia de la atención infantil

Sevilla (2019), considera como importancia de la atención infantil por las razones siguientes:

1. Porque facilita el aprendizaje; ya que los infantes a concentrarse en el desarrollo de la información que van adquiriendo lo procesan de manera efectiva, incrementa su potencial para aprender.
2. Permite la potencializa ciento de habilidades cognitivas; porque está vinculada con las áreas de memoria y razonamiento; a desarrollar un adecuado nivel de atención pueden recordar con más eficiencia la información guardada y aplicar conocimientos diferentes.
3. Mejora la interacción social; porque es muy importante para mejorar la las destrezas sociales, ya que una comunicación adecuada requiere de mayor atención y eso va a permitir que los infantes mejoren sus relaciones y puedan trabajar con más eficacia en su equipo.
4. Permite una mejor autonomía y autocontrol; de esto en cuanto a los infantes son capaces de manejar su atención y que mientras tengan un mejor manejo de la misma, pueden ejercer un mejor autocontrol por cuanto la gestión de impulsos y comportamientos son importantes para el desarrollo infantil.
5. Permite manejar las distracciones; pero contexto donde existen varios estímulos como es el caso del habla, la capacidad de atención que permite a los infantes disminuir las distracciones, esto permite una mejor concentración en las tareas y por lo tanto habrá una mejora del aprendizaje.
6. Permite una mejor motivación; esto por qué la atención está íntimamente vinculada con los efectos motivacionales, tienen mayor interés y compromiso con lo que están aprendiendo y tienden a mantener su atención por la curiosidad y esta vez impulsa a un mejor deseo de aprendizaje.

2.2.2.3 Componentes de la atención infantil

Posner y Rothbart (2007), consideran como elementos:

1. Alerta. Consiste en el estado en el cual se activa y se prepara el infante para percibir estímulos del contexto; una buena alerta es importante para que se pueda responder en forma efectiva a los estímulos relevantes.

2. Orientación. Es la predisposición de direccionar y focalizar la atención hacia un determinado estímulo; se considera las destrezas de selección de información relevante y aislarlo de otros estímulos.
3. Mantenimiento. Esta habilidad para mantener el estado de atención en un contexto específico durante un tiempo determinado que puede ser extenso o breve, según la duración del evento al cual se dirige la atención.
4. Control inhibitorio. Son las destrezas de supresión a los impulsos que carecen de importancia y relevancia en un determinado contexto; permite la concentración en las tareas pese a las distracciones.
5. Flexibilidad. Son las destrezas para modificar el enfoque de atención de una tarea particular a otra y debe hacerse dicho cambio en forma eficaz; esto permite que el infante se adapte a cambios que se producen en el entorno.
6. Monitoreo. Son las destrezas de supervisión y evaluación permanente de la propia tensión y de ajuste estratégico según sea posible; ello implica que los infantes deben tener conciencia de los efectos distractores y que se necesita una reorientación de la atención hacia los estímulos de importancia.

2.2.2.4 Características de la atención infantil

Barrientos-Fernández et al. (2020) entre las características indican:

1. Es multidimensional. La atención infantil es un constructor que tiene varios componentes como la focalización, permanencia y alteración del foco de atención, ello implica que los infantes pueden focalizar su atención hacia un punto determinado.
2. Es evolutiva. Consiste en que la atención se procesa durante la infancia y la adolescencia iba en forma progresiva.
3. Está sometida a factores externos. La atención más de una ocasión se ve afectado por varios factores de índole externo que pueden ser visuales o auditivos, la presencia de ciertos distractores frente los cuales los niños deben superar
4. Está relacionada con el aprendizaje escolar. La concentración es esencial para la etapa del aprendizaje; cuando hay una buena educación de la dimensión, los resultados serán mejores

5. Es selectiva. Porque los infantes pueden focalizar la atención en un estímulo concreto, mientras desestima a los otros estímulos no relevantes
6. Es sostenible. Consiste en que los infantes mantienen una atención en una tarea particular durante un tiempo que puede ser corto prolongado dependiendo de la acción que se esté ejecutando; es importante porque permite estar atento a todas las actividades de un evento de principio a fin.

2.2.2.5 Tipos de atención

Cabrera (2020), considera como tipos de atención:

1. Atención selectiva

Es la atención que está focalizada en un solo evento de importancia, mientras se dejan de lado otros que no son del mismo nivel relevante, dentro de sus fue considerarse cuando el profesor desarrolla la sesión de aprendizaje y no observa o estimula los materiales existentes en el aula.

2. La atención sostenida

Se refiere a la predisposición de mantener en forma continuada una tarea durante un periodo específico. Es muy crucial cuando se necesita de un esfuerzo permanente como es el caso de leer o ver la televisión.

3. La atención dividida

Es el tipo de atención mediante el cual se presta atención a más de un estímulo en forma simultánea; por ejemplo, el estar atento a la clase y al mismo tiempo tomar apuntes.

4. La atención alternante

Consiste cambio de focalización de la direccionalidad de la atención de una tarea o acción hacia otra, pero en forma efectiva; eso se produce por ejemplo cuando se realiza una instrucción dada por el profesor y el deseo de participar haciendo uso de la palabra.

2.2.2.6 Factores que intervienen en la atención infantil

Guevara et al. (2020), considera como factores que determinan la atención infantil a:

Genéticos: Los aspectos hereditarios afectan la atención de un niño, estos permiten predisponer a los niños a tener una mayor o menor facilidad para concentrarse.

Entorno familiar: un contexto familiar que tenga estabilidad es fundamental para la mejora del cuidado. Los infantes que crecen en ambientes amorosos y estructurados tienden a desarrollar mejores habilidades de atención.

Los aspectos nutricionales: se ha comprobado que una alimentación adecuada tiene una influencia muy fuerte el desarrollo cognitivo y la atención; las deficiencias nutricionales afectan negativamente la capacidad de atención.

La salud física: la presencia o ausencia de enfermedades o situaciones médicas, influyen en la capacidad de atención.

La estimulación temprana: la planificación de actividades de estimulación educativa mejora las habilidades de atención. Juegos, lectura y actividades que desafían la mente son beneficiosas.

El estado emocional: el estado equilibrado de emociones y se desempeña de manera significativa en la habilidad para concentrarse, puesto que los niños con estrés o estados ansiolíticos tienen dificultades en la concentración.

Los intereses personales: Los niños prestan más atención a actividades de su propio interés y esto es un buen indicador de una buena atención.

2.2.2.7 Teorías de la atención infantil

Se presenta a continuación las 3 teorías más importantes que fundamentan la atención infantil

1. Del desarrollo sociocognitivo de Piaget

Piaget (1952) se centraliza en la forma como los infantes edifican su propio entendimiento mediante las etapas del desarrollo cognitivo, propone sus 4 etapas del desarrollo que son ampliamente conocidas, Cada fase tiene un nivel diferente

de atención y cómo se maneja la información, lo importante es la presentación de las fases del desarrollo de atención de los infantes

2. Del aprendizaje social de Bandura

Hace énfasis en la observación e imitación de otros, para esta teoría los niños desarrollan la atención al observar el comportamiento de adultos y pares; sostiene que la atención tiene influencia de retención y la reproducción de comportamientos observados.

3. De la autorregulación de Rothbart

Rothbart (2019), sostiene la propia regulación o gestión de la regulación de la atención, es decir la habilidad de los niños para manejar su propia atención y emociones, del mismo modo resalta la de las estrategias de crianza y educativas en el progreso de la autorregulación, sugiriendo que los entornos de apoyo que promueven la autonomía y proporcionan retroalimentación positiva pueden mejorar significativamente la capacidad de atención infantil.

2.2.2.8 Dificultades en la atención infantil

De Centro de prevención de enfermedades (2018), se han extraído como dificultades de la atención

1. Problemas de concentración, consiste en la dificultad de concentrarse en una tarea específica o acción específica, lo que puede llevar a distracciones frecuentes.
2. La Impulsividad. Actuar sin pensar o causar interrupciones a otros es una expresa dificultades atencionales.
3. Incapacidad para seguir instrucciones: consiste en que los tienen problemas para recordar o ejecutar instrucciones dadas por un adulto.
4. Dificultad para organizar tareas: En esto incluye dificultades para organizar y el manejo del tiempo, lo que afecta la capacidad para completar actividades escolares.
5. Desinterés en actividades; es cuando el infante no ve como importante la ejecución de tareas que requieren atención sostenida, prefiriendo actividades más estimulantes o entretenidas.

6. Problemas de memoria cortoplacista: son las dificultades para retener información reciente y afecta la capacidad para seguir el ritmo en el aula.
7. Frustración ante tareas que requieren atención prolongada: Pueden rendirse fácilmente cuando una actividad se vuelve aburrida o difícil.
8. Distracción en la atención, radica en la fluctuación de la atención puede fluctuar, lo que puede resultar en períodos de alta atención seguidos de distracciones significativas.

2.2.2.9 Dimensiones de la atención infantil

Arias y Huaynate (2021), considera como dimensiones que se considera en los niños de preescolar:

Selectiva

son las destrezas infantiles de concentración en poco específico mientras dejan de lado otros estímulos que son irrelevantes. Presentan distracción. Es muy importante para desarrollar el aspecto cognitivo y académico. Puede decirse también que esta atención se produce cuando un niño las orientaciones de su profesor mientras deja de lado los ruidos que pueden producirse en el entorno del aula.

Existen factores que pueden afectar este tipo de atención entre los que se pueden mencionar como la edad y la madurez, el entorno y los intereses personales.

Indicadores

Participa en juegos grupales

Elección de materiales

Concentración en el juego

Dividida

Es la predisposición de los infantes para direccionar su atención a dos o más tareas simultáneas; esta atención permite a los infantes ejecutar acciones complejas en las que es necesario la sincronización de habilidades cognitivas y motoras; las acciones consideradas pueden ser: escuchar y escribir; jugar y socializar y la realización de

actividades en equipo. Los factores influyentes en este tipo de atención se consideran al desarrollo neurológico, la experiencia y la práctica y los entornos de aprendizaje

Indicadores

Cambio de foco atencional

Participa en diversidad de juegos

Interactúa con sus compañeros

Sostenida

Es la capacidad infantil para sostener el estado de concentración en una tarea concreta o actividad en un largo tiempo; esta es muy importante para desarrollar el aspecto cognitivo y académico ya que permite la realización completa de las tareas o acciones. Dentro de este tipo de atención tramos: la lectura, los juegos de mesa y los proyectos artísticos.

Indicadores

Duración de la atención

Permanencia en la actividad lúdica

Culmina las acciones lúdicas

2.3 Definición de términos básicos

Estrategias lúdicas.

Son la serie de acciones y materiales que utilizan el juego como elemento principal en el proceso educativo y de aprendizaje, buscando crear un ambiente estimulante y motivante en los niños de preescolar.

Atención.

Se habla sobre la habilidad de enfocarse con infantes en una actividad o estímulo específico, manteniendo la focalización de sus sentidos durante un periodo de tiempo específico.

Desarrollo cognitivo.

Es la fase de adquisición de habilidades mentales de la manera en que un individuo reflexiona, la memoria, la resolver problemas y tomar decisiones en los niños.

Motivación.

Impulso interno o externo que incita a los infantes a tomar parte activa en las actividades de aprendizaje.

Interacción social.

Es la comunicación y colaboración entre infantes o destrezas interactivas que permiten y fomentan destrezas sociales y el trabajo en equipo.

Aprendizaje significativo.

Son las diversas fases por el cual los infantes construyen de forma activa y experiencial, vinculando los conceptos novedosos con sus experiencias y creando vínculos significativos.

Capítulo III: Metodología

3.1 Hipótesis

3.1.1 General

H_{0G} : Las estrategias lúdicas no tiene ningún efecto de mejora porcentual en la variable atención de los infantes de 5 años de la IE 330 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.

H_{aG} : Las estrategias lúdicas mejora porcentualmente y de manera significativa la atención de los infantes de 5 años de la IE 330 - 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.

3.1.2 Específicas

H_1 : Las estrategias lúdicas mejora porcentualmente y de manera significativa la atención selectiva de los infantes de 5 años de la IE 330 - 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.

H_2 : Las estrategias lúdicas mejora porcentualmente y de manera significativa la atención dividida de los infantes de 5 años de la IE 330 - 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.

H_3 : Las estrategias lúdicas mejora porcentualmente y de manera significativa la atención sostenida de los infantes de 5 años de la IE 330 - 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.

3.2 Variables

V. Independiente: Estrategias lúdicas

V. Dependiente: La atención

Dimensiones:

- Atención selectiva
- Atención dividida
- Atención sostenida

3.3 Operacionalización de variables

Variable	Estructura	Descripción
Taller de estrategias lúdicas	Finalidad	Medir la efectividad de las estrategias lúdicas en la atención infantil del nivel inicial; busca determinar si el uso de actividades lúdicas estructuradas y planificadas mejoran la capacidad de atención infantil.
	Campo de acción	Conceptualmente abarca las áreas cognitivas y sociales de los pequeños en etapa preescolar, geográfica, jurisdiccionalmente abarca el entorno escolar y como sujetos los infantes del nivel inicial
	Funciones	Entre las principales se tiene: La estimulación cognitiva Mejora de la atención sostenida, dividida y selectiva Mejora de la autorregulación Mejora de la interacción social
	Fases	Planificación: Es la fase que prevé los procesos pedagógicos y materiales adecuados a usar Implementación: Etapa en la cual se adquiere los recursos y materiales requeridos con el fin de avanzar en la investigación Ejecución: Se ejecutan las sesiones de aprendizaje usando los medios y recursos previstos Evaluación: Es la fase en la cual se remedian posibles problemas que se hayan presentado
	Fundamentación teórica esencial	Entre las principales teorías de las actividades lúdicas se considera:

		<p>Piaget: Sostiene que el juego es facilitador del desarrollo cognitivo mediante etapas que tienen que desarrollar los infantes pasen por las diversas fases de aprendizaje.</p> <p>Vygotsky: Mediante la interacción social de los infantes mejoran la atención infantil fomentando de esta manera el aprendizaje en la próxima área de desarrollo.</p> <p>Groos: En su teoría instrumentalista, sostiene al juego como un ensayo práctico para la vida adulta, esto por cuanto permite desarrollar capacidades útiles para la vida cotidiana del futuro.</p>
	Medios y materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos educativos. Tiene como función propiciar un contexto lúdico que fomente los tres tipos de atención tratada en este estudio - Materiales audiovisuales. Contribuyen al uso de estímulos visuales para mejorar la destreza para conservar la atención y concentración en la infancia - Adaptación del aula para el desarrollo de las actividades lúdicas para facilitar la concentración - Recursos didácticos, tienen por función facilitar los actos creativos para la mejora sostenida de la atención y concentración. - Los recursos tecnológicos, ya que los actos lúdicos en estos últimos tiempos tienden a usar los procesos de gamificación.

VD. La atención

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Atención infantil	Cevallos (2021), es el proceso por el cual los procesos mentales de los infantes focalizan su atención mientras se dejan de lado otros aspectos, es la capacidad infantil para concentrarse, procesar información y responder a estímulos en su entorno	Es la capacidad infantil en edad para concentrarse y conservar el foco en una labor específica durante un período determinado de tiempo, mientras ignoran estímulos irrelevantes. Esta capacidad se puede medir a través de observaciones directas y registros de comportamiento en el aula	Selectiva (1 – 9)	Participa en juegos grupales (1 – 3) Elección de materiales (4 – 6) Concentración en el juego (7 – 9)	De los ítems No lo hace (0) Lo hace con mucha dificultad (1)
			Dividida (10 – 17)	Cambio de foco atencional (10 – 12) Participa en diversidad de juegos (13 – 14) Interactúa con sus compañeros (15 – 17)	Lo hace con mucha poca dificultad (2) Lo hace sin dificultad (3)
			Sostenida (18 – 24)	Duración de la atención (18 – 20) Permanencia en la actividad lúdica (21 – 22) Culmina las acciones lúdicas (23 -24)	De las dimensiones y variable: Bajo Medio Alto

3.1. Metodología

El proceso usado en el desarrollo de esta investigación fue:

- Selección muestral, se eligieron los grupos control y experimental.
- Se elaboró el proyecto de investigación
- Se empleó la prueba de diagnosis a los dos grupos de estudio
- Se utilizó la propuesta de las acciones lúdicas para optimizar el progreso de la atención
- Se midieron mediante del post test los resultados obtenidos en los dos grupos
- Se llevó a cabo el procesamiento y evaluación de los hallazgos.
- Se obtuvieron las conclusiones.

3.2. Tipos de estudio

Para Universidad de Sevilla (2017), en relación de acuerdo al objetivo fue teórica, explicativa fue en cuanto a la profundización, de acuerdo al tipo de datos fue cuantitativa; fue cuasi experimental por la manipulación de variables; fue además hipotética deductiva por el tipo de inferencia y por la temporalidad fue longitudinal

3.3. Diseño

GE: O1..... X O2

GC: O3.....O4

En la cual:

GE: Es el grupo experimental

GC: Es el grupo control

O₁ y O₃: son los resultados contenidos en el pre test de la atención de los GC y GE antes de la aplicación de la propuesta

O₂ y O₄: son los resultados contenidos en el post test de la atención de los GC y GE después de la aplicación de la propuesta

X: Es la propuesta de las actividades lúdicas para mejorar la atención en los niños de 5 años.

3.4. Población, muestra y muestreo

3.4.1. Población:

Para Díaz (2018) , Es un conglomerado de entes materiales o no que tiene las mismas características de los cuales se puede obtener información cuantitativa o cualitativa.

En esta investigación la población estuvo conformada según la tabla siguiente:

Tabla 1
Distribución de la población de estudio

Edad	Secciones	Masculino	Femenino	Total
3 años	Honestidad	14	13	27
	Rayitos de sol	14	12	26
	Los jazmines	7	15	22
4 años	Amarillitos	15	11	26
	Amorositos	12	16	28
	Felices	15	12	27
5 años	Cariñositos	11	14	25
	Responsables - Mañana	12	13	25
	Responsables - Tarde	11	10	21

Nota: Nominas oficiales de la IEI 330 del sector 9 de abril - Tarapoto

3.4.2. Muestra:

Para Díaz (2018) , Es un segmento de la población por lo que tienen las mismas propiedades y son extraídas de la población usando alguna técnica de muestreo, la característica fundamental es que representan a una población por lo que los resultados logrados en ella pueden generalizarse a toda la población

La muestra lo conformaron 50 niños distribuidos de la manera siguiente:

Tabla 2*Distribución del espacio muestral de los infantes de 5 años*

Grupo de estudio	Masculino	Femenino	Total
G. Control	11	14	25
G. Experimental	12	13	25

Nota: Nominas oficiales de la IEI 330 del sector 9 de abril - Tarapoto

3.4.3. Muestreo:

Es la técnica procesual que permite extraerse de una población, en esta investigación la muestra fue no aleatorizada porque los GE y GC ya estaban conformados.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas:

En la VI, se empleó la técnica documental

En la VD se usó como técnica la observación

Instrumentos:

En la VI se usó la propuesta de las actividades lúdicas

En la VD: Se usó la guía o ficha de observación

La guía de observación lo conformaron 24 ítems divididas en 3 dimensiones:

- La atención selectiva con 9 ítems
- La atención dividida con 8 ítems
- La atención sostenida con 7 ítems

Cada ítem tuvo como alternativa de respuesta:

No lo hace (0)	Lo hace con mucha dificultad (1)	Lo hace con mucha poca dificultad (2)	Lo hace sin dificultad (3)
----------------	----------------------------------	---------------------------------------	----------------------------

A nivel de las dimensiones y la variable los niveles fueron:

Bajo

Medio

Alto.

El instrumento fue sometido al criterio de jueces de expertos para la respectiva validación, los resultados se presentan en:

Tabla 3

Resultados de la evaluación de la guía de observación según los expertos

Juez o experto	Título o grado académico	Resultado
José Ramón Grandez Aguilar	Licenciado	38
Angelica Maria Torres Camacho	Magister	37
Hilder Navarro Mego	Profesor	40

El instrumento, fue sometido al estudio piloto para determinar la confiabilidad y los resultados fueron

Tabla 4

Resultados obtenidos por dimensiones y de la variable por el alfa de Cronbach

Dimensión/Variable	Valor del α	Interpretación
Atención selectiva	0.84	Muy alta
Atención dividida	0.89	Muy alta
Atención sostenida	0.82	Muy alta
Atención	0.95	Muy alta

3.6. Métodos de análisis de datos

En esta fase de la investigación, se consideró 2 etapas importantes:

La parte descriptiva, que corresponde a la presentación de la información la cual presenta información general sin hacer ningún tipo de inferencias. En esta parte se presentaron tablas y figuras que describen el comportamiento de la variable y sus respectivas dimensiones. En cada

tabla se ha considerado las frecuencias absolutas y porcentuales y el promedio aritmético; en esta etapa se ha utilizado el aplicativo Excel 2019.

En la fase Inferencial, corresponde a la contratación de las hipótesis tanto general como específicas, al no tener distribución normal se ha empleado la prueba no paramétrica U de Mann Whitney. En esta fase se ha usado el aplicativo SPSS V 27.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados

Tabla 5

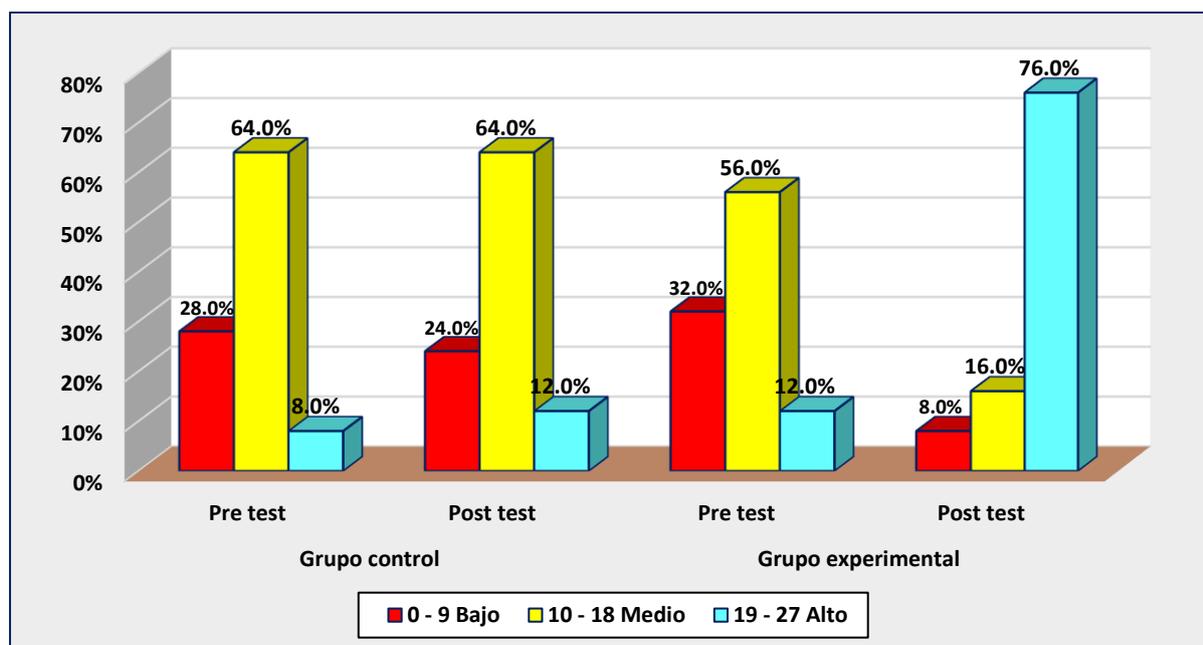
Resultados por tipo de prueba, grupos de estudio y niveles de la atención selectiva en niños de 5 años de la IE 330 de Tarapoto, 2022

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 9	Bajo	7	28.0	6	24.0	8	32.0	2	8.0
10 - 18	Medio	16	64.0	16	64.0	14	56.0	4	16.0
19 - 27	Alto	2	8.0	3	12.0	3	12.0	19	76.0
Total		25	100.0	25	100.0	25	100.0	25	100.0
Media aritmética		14.7		15.0		14.8		23.1	

Nota: matriz de acopio informativo de la atención.

Figura 1

Grafica porcentual por niveles de los pre y post test de la atención sostenida



Descripción

G. Control

La prueba el pre test arroja el 28% está en la categoría baja, el 64% en la media y el 8% ha ocupado la categoría alta. El promedio alcanzó a 14.7 puntos que está ubicado en el rango medio.

El pre test indica que el 24% estuvo en la etapa baja, el 64% en la etapa media y el 12% en la estafa alta. El promedio fue de 15.0 puntos que también corresponde a la ubicación del nivel medio.

Se observa que no hay diferencias significativas entre los promedios de las dos pruebas

G. Experimental

Los resultados del pre test indican que el 32% de los estudiantes estuvieron en la fase baja, el 56% ocupó la fase media y el 12% ha ocupado la fase alta. El promedio fue de 14.8 puntos que corresponde al rango medio.

En el post test se observa que el 8% estuvo ubicado en la fase baja, el 16% en la fase media y el 76% alcanzó la fase alta. El promedio fue de 23.1 puntos que corresponde a la categoría alta.

Existe diferencia significativa del post test de este grupo frente a las dos pruebas del GC y pre test del GE.

Tabla 6

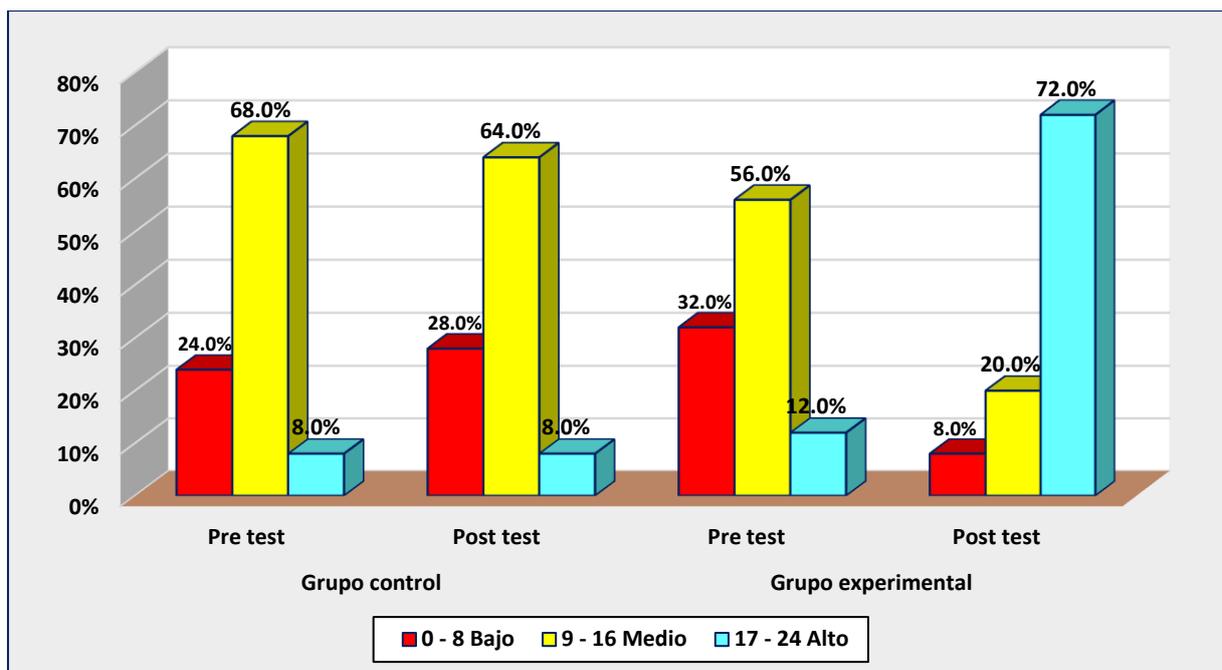
Resultados por tipo de prueba, grupos de estudio y niveles de la atención dividida en niños de 5 años de la IE 330 de Tarapoto, 2022

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 8	Bajo	6	24.0	7	28.0	8	32.0	2	8.0
9 - 16	Medio	17	68.0	16	64.0	14	56.0	5	20.0
17 - 24	Alto	2	8.0	2	8.0	3	12.0	18	72.0
	Total	25	100.0	25	100.0	25	100.0	25	100.0
	Media aritmética	13.0		13.2		13.0		19.9	

Nota: matriz de acopio informativo de la atención

Figura 2

Grafica porcentual por niveles de los pre y post test de la atención dividida



Descripción

G. Control

Antes de aplicarse las estrategias lúdicas el diagnóstico rojo que el 24% de los infantes estuvieron en el nivel bajo, el 68% estuvo en la fase media y el 8% ocupó la fase alta. El promedio fue de 13.0 puntos que está ubicado en el rango medio.

En el post test se observa al 28% en la categoría baja, el 64% en la categoría media y el 8% en la categoría alta. El promedio fue de 13.2 puntos que también corresponde al rango medio.

G. Experimental

En el pre test registrar 32% en la fase baja, el 56% la fase media y el 12% en la fase alta. El promedio de esta prueba fue de 13.0 puntos correspondiente al rango medio.

En el post test se registra al 8% en la fase baja, el 20% en la fase media y el 72% en la fase alta. El promedio fue 19.9 puntos que se ubicado en la categoría alta.

Se observa que existe diferencia entre los resultados del post test del GE frente a las demás pruebas, observándose una diferencia sustancial a nivel de medias.

Tabla 7

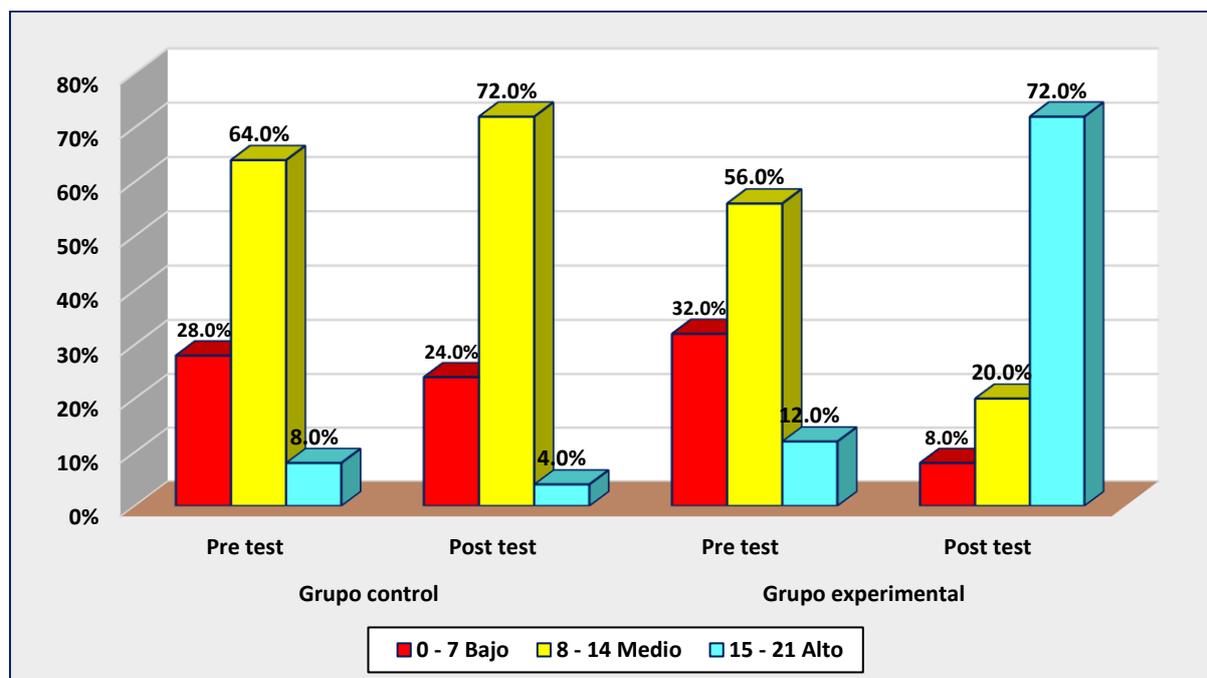
Resultados por tipo de prueba, grupos de estudio y niveles de la atención sostenida en niños de 5 años de la IE 330 de Tarapoto, 2022

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 7	Bajo	7	28.0	6	24.0	8	32.0	2	8.0
8 - 14	Medio	16	64.0	18	72.0	14	56.0	5	20.0
15 - 21	Alto	2	8.0	1	4.0	3	12.0	18	72.0
Total		25	100.0	25	100.0	25	100.0	25	100.0
Media aritmética		11.2		11.4		11.3		17.5	

Nota: matriz de acopio informativo de la atención

Figura 3

Grafica porcentual por niveles de los pre y post test de la atención sostenida



Descripción

En el G. Control

En lo relacionado a la atención sostenida, el pre test presenta al 28% en la fase baja, el 64% en la fase media y el 8% en la fase alta. Se registran una media de 11.2 puntos que corresponde a la fase media

El post test presenta el 24% en la fase baja, el 72% en la fase media y el 4% en la fase alta. En esta prueba se registran una media de 11.4 puntos que corresponde a la fase media.

G. Experimental

El pre test presenta al 32% en la fase baja, el 56% en la fase media y el 12% en la fase alta. Se observa un promedio de 11.3 puntos que corresponde al rango medio.

El post test presenta al 8% en la fase baja, el 20% en la fase media y el 72% en la fase alta. Se ha registrado un promedio de 17.5 puntos que corresponde la categoría alta.

Se observa que el post test del GE presenta mejores puntuaciones y nivel alto de las demás pruebas, esto hace presumir que la causa fundamental sería la aplicación de las estrategias lúdicas.

Tabla 8

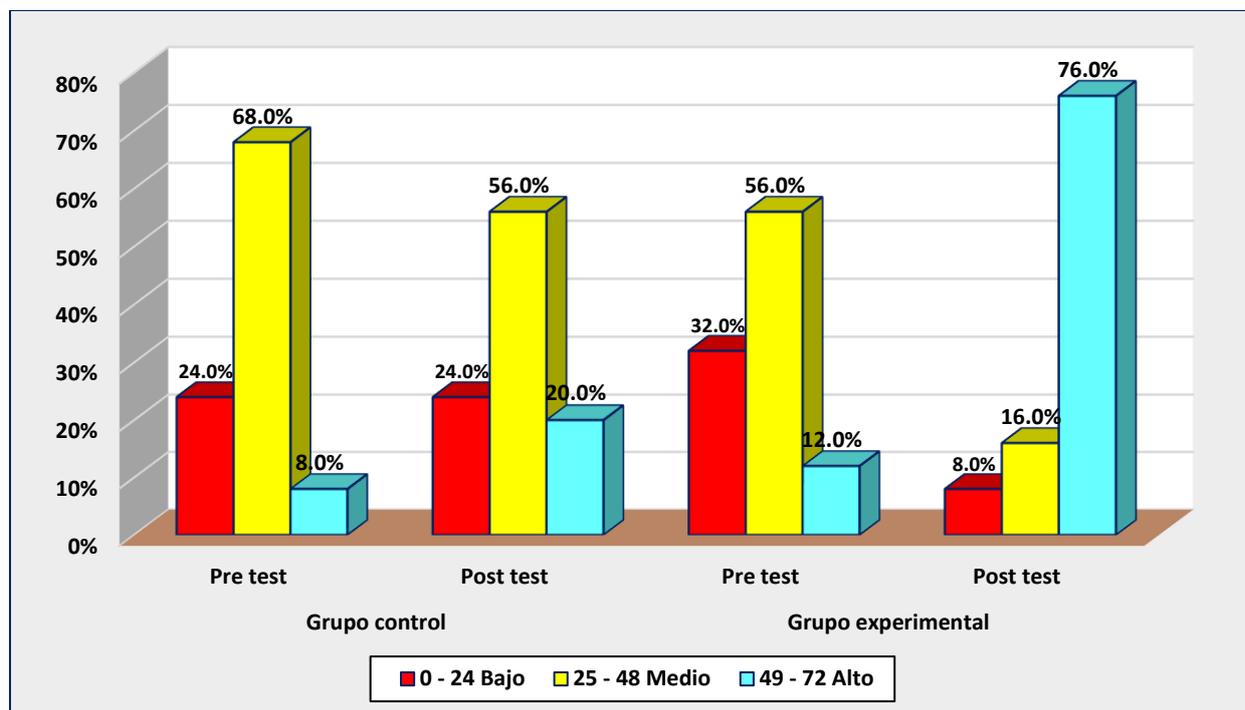
Resultados por tipo de prueba, grupos de estudio y niveles de la variable atención en niños de 5 años de la IE 330 de Tarapoto, 2022

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 24	Bajo	6	24.0	6	24.0	8	32.0	2	8.0
25 - 48	Medio	17	68.0	14	56.0	14	56.0	4	16.0
49 - 72	Alto	2	8.0	5	20.0	3	12.0	19	76.0
Total		25	100.0	25	100.0	25	100.0	25	100.0
Media aritmética		38.9		39.6		39.0		60.5	

Nota: matriz de acopio informativo de la atención

Figura 4

Grafica porcentual por niveles de los pre y post test de la atención



Descripción

En el GC

En lo referente a la variable atención, el pre test registra al 24% en la fase baja, el 68% estuvo en la fase media y el 8% alcanzó la fase alta. Le corresponde un promedio de 38.1 puntos que se ubicado en la categoría media.

El pre test presenta al 24% en la etapa baja, el 56% en la etapa media y el 20% en la etapa. La media alcanzó el valor de 34.6 puntos que también corresponde la categoría media.

En el GE

El pre test presenta el 32% en la categoría baja, el 56% en la categoría media y el 12% en la categoría alta. El promedio fue de 39.0 puntos que corresponde a la categoría media.

El post test presenta al 8% en la fase baja, el 16% en la fase media y el 76% en la fase alta. Se ha registrado un promedio de 60.5 puntos que corresponde a la categoría alta.

A nivel de esta variable también se observa que la media del GE ha subido sustancialmente y también el nivel pasó de la categoría media a la categoría; esto es posible al aplicarse la propuesta pedagógica.

Tabla 9

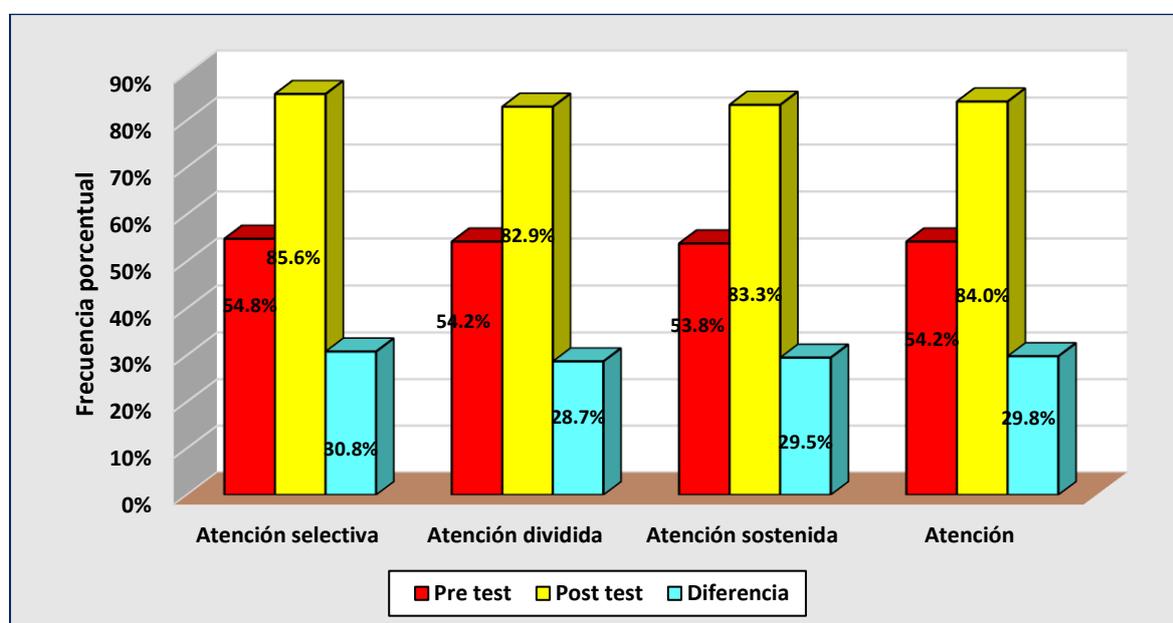
Diferencia porcentual de las dimensiones y de la variable atención en los niños de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril en Tarapoto; San Martín 2022

<i>Dimensiones/ Variable</i>	Pre test		Post test		Diferencia	
	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %
Atención selectiva	14.8	54.8	23.1	85.6	8.3	30.8
Atención dividida	13.0	54.2	19.9	82.9	6.9	28.7
Atención sostenida	11.3	53.8	17.5	83.3	6.2	29.5
Atención	39.0	54.2	60.5	84.0	21.5	29.8

Nota: matriz de acopio informativo de la atención

Figura 5

Grafica porcentual de diferencias porcentuales de las dimensiones y variable atención



Descripción

La tabla y figuras anteriores presentan la información relevante sobre las diferencias porcentuales a nivel de promedios entre el post y pre test del GE; los resultados indican que:

En la atención selectiva existe una diferencia de medias de 8.3 puntos que equivale al 30.8% de eficacia de las estrategias lúdicas en la mejora de esta dimensión.

En la atención dividida se observa una diferencia de promedios de 6.9 puntos que equivale al 28.7% de eficacia porcentual de la VI en esta dimensión y que favorece al post test.

En la atención sostenida la diferencia de promedios fue de 6.2 puntos que porcentualmente equivale al 29.5% de eficacia porcentual de la VI en esta dimensión y que también favorece al post test.

A nivel de la variable atención la diferencia de promedios fue de 21.5 puntos que equivale a una eficacia de 29.8% que es la eficacia de la VI en la atención.

Se observa nivel general tanto en las dimensiones como de la variable hay una mejor puntuación y nivel en el post test o sea después de aplicarse la estrategia de intervención, esto hace suponer que fue el taller el que propicie dicho cambio.

Tabla 10

Presentación de puntuaciones para determinar la normalidad a nivel de dimensiones y de la variable

Dimensiones y variable	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test de la dimensión selectiva	,224	50	,000	,874	50	,000
Post test de la dimensión selectiva	,185	50	,000	,879	50	,000
Pre test de la dimensión dividida	,218	50	,000	,883	50	,000
Post test de la dimensión dividida	,184	50	,000	,870	50	,000
Pre test de la dimensión sostenida	,245	50	,000	,882	50	,000
Post test de la dimensión sostenida	,207	50	,000	,854	50	,000
Pre test de la variable atención	,197	50	,000	,886	50	,000
Post test de la variable atención	,180	50	,000	,887	50	,000

Descripción

Como quiera que el abanico muestral lo conforma 50 elementos, se asume el criterio de Shapiro – Wilk que convencionalmente se emplea hasta 50, al observar los niveles de significancia propuesta por esos teóricos se observa que todos los valores son inferiores a 0.05, de eso resultados se desprende que no existe distribución normal por lo que el estadístico de contraste a emplearse en el proceso de contraste fue el estadístico no paramétrico U de Man Whitney.

Contrastación de hipótesis

En el proceso de contrastación de la hipótesis se tomó en cuenta que:

El estadístico usado fue la U de Man Whitney.

El nivel de significancia fue: $\alpha = 0.05$

El p valor se comparó con el nivel de significancia y para determinar la aceptación o rechazo de la hipótesis se tuvo presente.

- Si $p > 0.05$, se acepta la Hipótesis nula
- Si $p \leq 0.05$, se desestima la hipótesis nula y se acepta la alternativa.

1. De la atención selectiva

a. Hipótesis

H_{01} : El taller de estrategias lúdicas no tiene ningún efecto de mejora porcentualmente la atención selectiva de los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.

H_{a1} : El taller de estrategias lúdicas mejora porcentualmente y de manera significativa la atención selectiva de los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.

b. Resultados de la contrastación

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Atención selectiva	Pre test GC	275.500	-0.736	0.462	No existe
	Pre test GE				
	Post test GC	70.000	-4.745	< 0.001	Sí, existe
	Post test GE				

c. Decisión

Observándose que:

En la contrastación de los pre test de ambos grupos arroja $Z = -0.736$ con $p = 0.462$. esto indica que el valor absoluto de Z es muy pequeño y que como $p = 0.462$, indica que $p > 0.05$, implica que no hay significancia estadística.

Al contrastarse los pre test del GC y GE se observa $Z = -4.745$ con $p < 0.001$ implica que el valor absoluto de este Z es mayor que el valor de Z anterior y como $p < 0.001$, indica que hay significancia estadística por lo que se entiende que la única causa de la diferencia de mejora se debe a la acción del taller de estrategias lúdicas y no otra causal por lo que se acepta la hipótesis alternante.

2. De la atención dividida

a. Hipótesis

H_{02} : El taller de estrategias lúdicas no tiene ningún efecto de mejora porcentualmente la atención dividida de los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.

H_{a2} : El taller de estrategias lúdicas mejora porcentualmente y de manera significativa la atención dividida de los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.

b. Resultados de la contrastación

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Atención dividida	Pre test GC	280.000	-0.646	0.518	No existe
	Pre test GE				
	Post test GC	80.500	-4.551	< 0.001	Sí, existe
	Post test GE				

c. Decisión

Observándose que:

En la contrastación de los pre test de ambos grupos arroja $Z = -0.646$ con $p = 0.518$. esto indica que el valor absoluto de Z es muy pequeño y que como $p = 0.518$, indica que $p > 0.05$, implica que no hay significancia estadística.

Al contrastarse los pre test del GC y GE se observa $Z = -4.551$ con $p < 0.001$ implica que el valor absoluto de este Z es mayor que el valor de Z anterior y como $p < 0.001$, indica que hay significancia estadística por lo que se entiende que la única causa de la diferencia de mejora se debe a la acción del taller de estrategias lúdicas y no otra causal por lo que se acepta la hipótesis alternante.

3. De la atención sostenida

a. Hipótesis

H_{03} : El taller de estrategias lúdicas no tiene ningún efecto de mejora porcentualmente la atención sostenida de los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.

H_{a3} : El taller de estrategias lúdicas mejora porcentualmente y de manera significativa la atención sostenida de los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.

b. Resultados de la contrastación

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Atención sostenida	Pre test GC	281.000	-.0627	0.530	No existe
	Pre test GE				
	Post test GC	80.500	-4.609	< 0.001	Sí, existe
	Post test GE				

c. Decisión

Observándose que:

En la contrastación de los pre test de ambos grupos arroja $Z = -0.627$ con $p = 0.530$. esto indica que el valor absoluto de Z es muy pequeño y que como $p = 0.530$, indica que $p > 0.05$, implica que no hay significancia estadística.

Al contrastarse los pre test del GC y GE se observa $Z = -4.609$ con $p < 0.001$ implica que el valor absoluto de este Z es mayor que el valor de Z anterior y como $p < 0.001$, indica que hay significancia estadística por lo que se entiende que la única causa de la diferencia de mejora se debe a la acción del taller de estrategias lúdicas y no otra causal por lo que se acepta la hipótesis alternante.

4. De la variable atención

a. Hipótesis

H_{0G} : El taller de estrategias lúdicas no tiene ningún efecto de mejora porcentualmente la variable atención de los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.

H_{aG} : El taller de estrategias lúdicas mejora porcentualmente y de manera significativa la atención de los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.

b. Resultados de la contrastación

Variable	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Atención	Pre test GC	279.500	-0.655	0.512	No existe
	Pre test GE				
	Post test GC	75.000	-4.635	< 0.001	Sí, existe
	Post test GE				

c. Decisión

En la contrastación de los pre test de ambos grupos arroja $Z = -0.655$ con $p = 0.512$. esto indica que el valor absoluto de Z es muy pequeño y que como $p = 0.512$, indica que $p > 0.05$, implica que no hay significancia estadística.

Al contrastarse los pre test del GC y GE se observa $Z = -4.635$ con $p < 0.001$ implica que el valor absoluto de este Z es mayor que el valor de Z anterior y como $p < 0.001$, indica que hay significancia estadística por lo que se entiende que la única causa de la diferencia de mejora se debe a la acción del taller de estrategias lúdicas y no otra causal por lo que se acepta la hipótesis alternante.

4.2. **Discusión de resultados**

Las destrezas lúdicas o la importancia fundamental para optimizar el cuidado en los infantes pequeños de inicial por que se usa el juego como medio natural para aprender durante la infancia; mediante los actos lúdicos los infantes pueden experimentar un medio enriquecedor que direcciona su interés y motivación intrínseca, esto facilita la concentración de los mismos. El juego no solamente convierte el aprendizaje en vivencias placenteras sino también brindan desafíos adecuados a su nivel de desarrollo, promoviendo el ejercicio de destrezas contiguas fundamentales para mejorar la atención.

Por otro lado, estas estrategias incrementan las vivencias socio emocionales ya que muchas acciones lúdicas requieren la colaboración y empatía de los miembros del equipo; al participar en juegos grupales los infantes aprenden a seguir instrucciones, esperar el turno y la contribución al equipo, otro aspecto importante es también que los actos lúdicos permiten a los educadores la observación y reforzamiento de comportamientos positivos de atención y concentración, a los cuales se puede brindar la retroalimentación inmediata y por ende la mejora constructiva tanto de los procesos lúdicos, el desarrollo de la atención.

Las razones anteriores han sido una de las causas por las cuales se ha realizado esta investigación, los resultados que se han registrado en función de objetivos se describen a continuación:

El objetivo general fue formulado como: Determinar el impacto porcentual del taller de estrategias lúdicas para mejorar los niveles de atención en los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín correspondiente a 2022. Los resultados indican que: El pre y post test del GC en la variable expresa que el pre test registró una media de 38.9 puntos y post test registró 39.6 puntos, por otro lado, el pre test del GE registró una media de 39.0 puntos en todos los casos los estudiantes se encuentran en el nivel medio; en cambio el post test del GE alcanzó una media de 60.5 puntos del nivel alto, existiendo en consecuencia una diferencia de medias de 21.5 puntos a favor del post test del GE y que equivale a 29.8% que es la eficacia de las actividades lúdicas en la mejora de la atención. En la contrastación de la hipótesis general se observa que no existe significancia estadística al contrastar el pre test del GC con el pre test del GE porque se obtiene $p = 0.512$ por lo que $p > 0.05$; en cambio al contrastar los posts test de ambos grupos se obtuvo $Z = -4.635$ con $p < 0.001$, esto implica que existe significancia estadística por lo que se acepta la hipótesis alterna. Existe concordancia de estos resultados con la investigación realizada por Moreno y Cárdenas (2021), tesis de especialista en pedagogía lúdica de la fundación universitaria los libertadores, se propusieron

elaborar una propuesta de intervención para influir favorablemente en los procesos de la atención y aprendizaje en transición en Colombia, en sus resultados que al inicio los estudiantes mostraron y aburrimiento pero con la estrategia se mejorará de manera significativa el impase presentado; esto conlleva a afirmar que la motivación puede mejorar si manera significativa a través de programas que contribuyan a mejorar la misma.

El objetivo específico 1, indica: Cuantificar el impacto porcentual de mejora del taller de habilidades lúdicas en la mejora de la atención selectiva en los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín correspondiente a 2022. En los resultados se encontró que los promedios del pre test y post test del GC alcanzaron a 14.7 puntos y 15.0 puntos que corresponde a la categoría media, el pre test del GE registró 14.8 puntos que también corresponde a la categoría media, en cambio el post test del GE fue de 23.1 puntos, a existiendo una diferencia de medias de 8.3 puntos que equivale a 30.8% de eficacia de las estrategias lúdicas en la atención selectiva; esto se ratifica en la contrastación de la hipótesis en la cual al contrastarse los post test de los 2 grupos se ha obtenido $Z = -4.745$ con $p < 0.001$ lo cual demuestra significancia estadística en consecuencia los resultados se deben a la acción de las estrategias lúdicas para mejorar la dimensión selectiva. Existe concordancia de estos resultados con la investigación realizada por León (2017), de la Universidad Nacional de Loja, Ecuador, se trató como intención principal establecer la influencia del trastorno por un déficit de atención en una IE Fiscomisional de Loja, el trabajo fue de carácter cuantitativo, descriptivo, analítico, transversal y prospectivo, que trataron la deficiencia de atención en niños con hiperactividad y que se lograron reducir estos índices altos que se tenía de desconcentración durante las actividades de aprendizaje. Otra concordancia esta existente con Arias y Huaynate (2021), de la Universidad Daniel Carrión, se propuso establecer el efecto del juego como estrategia pedagógica a favor de los procesos de atención y concentración en infantes de 5 años, se trabajó dentro del paradigma cuantitativo, el diseño fue cuasi experimental, los resultados indican que en la fase diagnóstica el 7% lo se distraían, el 29% se distraían poco, en la opción bastante se encontró el 21% y el 43% se distraían mucho. Esto fue remediado y se logró reducir los índices de distracción reduciéndose en forma considerable gracias a la propuesta de intervención planificada.

El objetivo 2 precisa: Cuantificar el impacto porcentual de mejora del taller de estrategias lúdicas en la mejora de la atención dividida en los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín correspondiente a 2022. Los resultados de la presente investigación indican que el pre test y post test del GC y el pre test del GE han registrado niveles de la categoría media al registrar promedio de 13.0; 13.2 y 13.0 puntos respectivamente; en cambio el post test del GE obtuvo un promedio de 19.9 puntos existiendo una diferencia entre

el post y pre test del GE de 6.9 puntos que porcentualmente es 28.7% de eficacia porcentual. En la contrastación de ambos pre test de los GC y GE se ha obtenido $Z = -0.646$ con $p = 0.518$ lo que demuestra que no hay significancia estadística, por esta razón debe desestimarse la hipótesis nula; al contrastarse los posts test de ambos grupos se ha obtenido $Z = -4.551$ con $p < 0.001$, esto implica que existe significancia estadística, por esta razón se acepta la hipótesis alternativa. Existe concordancia de estos resultados con la investigación realizada por Quillay (2022), tesis de maestría de la Universidad César Vallejo, se propuso establecer la asociatividad existente entre la atención y las capacidades y matemática en infantes de inicial en Huaral, en este trabajo, se muestra que en términos generales los estudiantes optan una atención de nivel medio incluyendo la dimensión dividida.

El objetivo 3 indica: Cuantificar el impacto porcentual de mejora del taller de estrategias lúdicas en la mejora de la atención sostenida en los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín correspondiente a 2022. Los resultados en esta investigación indican que los pre test y post tes del GC como el pre test del GE obtuvieron promedios de 11.2; 11.4 y 11.3 puntos respectivamente por lo que les corresponde el nivel medio; en cambio el post test del G obtuvo un promedio de 17.5 puntos que corresponde al nivel alto, existiendo una diferencia de medias en el eje de 6.2 puntos y que equivale a una eficacia porcentual de 29.5% que favorece al GE. En la contrastación de la hipótesis entre los pre test de ambos grupos se ha obtenido $Z = -0.627$ con $p = 0.530$ lo que demuestra que no existe significancia estadística por lo cual se desestima la hipótesis nula; al contrastarse el post test del GE con el post test del GC se ha obtenido $Z = -4.609$ con $p < 0.001$, esto es $p < 0.05$, por esta razón se acepta la hipótesis alterna. Existe concordancia de estos resultados con la investigación realizada por Abad y Lazo (2017), Universidad César Vallejo, se propusieron potenciar la atención en comunicación de niños de 5 años mediante estrategias motivacionales, en los resultados en los cuales se incluye la motivación sostenida, los resultados en el pre test sobre la atención el nivel SI, estuvo el 15% y en NO estuvo el 85%, después de aplicarse las estrategias motivacionales se revirtió este panorama de tal manera que el 85% tuvo un buen nivel de atención frente al NO que no consiguió tener un buen nivel de atención.

De lo planteado anteriormente se deduce que es posible una mejora sustancial del desarrollo de la atención en la medida que se haga una buena propuesta para mejorar dichos niveles.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones

- Primera: Las estrategias lúdicas han logrado optimizar la atención en los infantes de 5 años de la IEI 330 - 9 de abril de Tarapoto al existir un porcentaje de 29.8% de eficacia de las estrategias lúdicas en la mejora de la atención de la muestra seleccionada; esto se corrobora en la contrastación la hipótesis general.
- Segunda: Las estrategias lúdicas han mostrado una eficacia porcentual de 30.8% en la mejora de la atención selectiva en los infantes de 5 años de la IEI 303 - 9 de abril en Tarapoto en 2022, al existir una diferencia de medias de 8.3 puntos, ratificándose con la contrastación de la respectiva hipótesis en la cual se obtuvo significancia estadística por lo que se acepta la hipótesis alternativa.
- Tercera: En 28.7% las estrategias lúdicas han conseguido mejorar la atención dividida en los estudiantes de 5 años de la IEI 303 - 9 de abril en Tarapoto al existir entre el post y pre test del GE una diferencia de medias de 6.7 puntos, esto se ratifica en la contrastación de la hipótesis en la que acepta la hipótesis alterna.
- Cuarta: En 29.5% las estrategias lúdicas han conseguido mejorar la atención selectiva en los estudiantes de 5 años de la IEI 303 - 9 de abril en Tarapoto al existir entre el post y pre test del GE una diferencia de medias de 6.2 puntos, esto se ratifica en la contrastación de la hipótesis en la que se acepta la hipótesis alterna.

5.2. Recomendaciones

- Primera: A los docentes de la IEI 303 - 9 de abril de Tarapoto a hacer uso de estrategias para mejorar los estados de atención por cuanto aprenden a concentrarse usando el juego.
- Segunda: A los directivos de la IEI 303 – 9 de abril brindar apoyo en el transcurso del proceso de vigilancia y seguimiento a las docentes para que sus sesiones de aprendizaje lo hagan usando estrategias por cuanto brindan mejores resultados.
- Tercera: A los progenitores apoyar con los materiales adecuados y apropiados para que las docentes de la IE puedan desarrollar estrategias que permitan mejorar no solo la atención sino otras áreas que los estudiantes requiera para su formación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, N., & Lazo, F. (2018). Aplicación de Estrategias Motivacionales “NALFLOR” para mejorar la Capacidad de Atención en Comunicación en niños de 5 años de la I.E. 0528 del AH 10 de agosto de Tarapoto – San Martín, 2018 [Universidad César Vallejo]. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Araujo, L. (2021). Actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL 01, 2020 [Universidad Cesar vallejo]. In Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76522>
- Arca, A. (2022). Estrategias lúdicas para el desarrollo de las expresión oral en niños de 4 años de la IE006 Santa Rosa de Lima [Universidad Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/33417/ESTRATEGIA_LUDICA_ARCA%20ASTUDILLO%2c%20AMPARITO.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Arias, Á., & Huaynate, J. (2021). El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa “Santa Rosa de Lima” -Yanacancha - Pasco [Universidad Daniel Alcides Carrión]. http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2204/1/T026_48021964_T.pdf
- Barraza, A. (2007). Apuntes sobre Metodología de la Investigación Confiabilidad. Universidad Pedagógica de Durango, 6, 6–10.
- Bernal. (2010). justificación teórica, práctica y metodológica. <https://www.soloejemplos.com/ejemplos-de-justificacion-teorica-practica-y-metodologica/>
- Cabrera, R. (2020). Estrategias didácticas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 5 años [Universidad Católica del Perú]. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/23715/HUAMANAYO_DUE%c3%91AS_BIANCA_SOFIA_FEY1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Centro de prevención de enfermedades. (2018). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/adhd/index.html>
- Cevallos, N. (2021). Atención y resolución de problemas matemáticos en estudiantes de 9º año básico de la UE “Marcelino Maridueña”, Guayaquil, 2020 [Universidad Cesar

Vallejo]. In Repositorio Institucional - UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62423/Cevallos_ONE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chujandama, Lady, Castillo, D., Rengifo, G., & Cutipa, G. (2022). Estrategias lúdicas para el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial. Una revisión de la literatura sobre el juego simbólico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 8631–8647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5980

Cumapa, F., & Correa, Y. (2018). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la oralidad en los niños de 4 años en la IEI 089 de Rioja, [Universidad Nacional de San Martín]. <https://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/handle/11458/2613/EDUCACI%C3%93N%20-%20Fabiola%20Cumapa%20del%20Aguila%20y%20Yunely%20Correa%20Salda%C3%B1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Curinambe, P. (2021). Actividades lúdicas y aprendizaje de las matemáticas en los niños del Nivel Inicial, Saposoa, 2021 [Universidad Cesar Vallejo]. In Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76522>

Díaz, D., Chávez, P., Taber, Y., & Raez, T. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(26), 2078–2093. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>

Díaz, N. (2018). Población y muestra. <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>

Fernández-Bedoya, V. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espíritu Emprendedor*, 4, 12. [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/207-Texto del artículo-713-2-10-20200717 \(9\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/207-Texto%20del%20art%C3%ADculo%20713-2-10-20200717%20(9).pdf)

León, A. (2017). Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad y su influencia en el bajo rendimiento académico en niños y niñas de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Juana de Arco La Salle” de Cariamanga [Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19650/1/TESIS%20ANABEL%20LEON%20PUCHAICEL%20PUBLICA.pdf>

LLanos, L., García; Darwin, Torres, H., & Puentes, P. (2019). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad en niños escolarizados. *Revista Pediátrica de Atención*

- Primaria, 101–108. <https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v21n83/1139-7632-pap-21-83-e101.pdf>
- Moreno, K., & Cárdenas, M. (2021). La lúdica como instrumento para mejorar la motivación escolar en niños de preescolar [Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/973de675-b5f9-498b-b673-b5d87e1a3c57/content>
- Patin, R. (2016). Manual de estrategias lúdicas: Juegos maravillosos (Universidad Nacional de Chimborazo, Ed.).
- Quillay, K. (2022). Motivación y desarrollo de capacidades del área de matemática de los niños de inicial de una I.E. de Huaral, 2022 [Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100764/Quillay_AKL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rubic. (2018). Aprendizaje: tipos y niveles Nota técnica para profesores Justificación del tema. 6. https://www.unav.edu/documents/19205897/33669075/profesor0.0_aprendizaje_tipos_niveles.pdf/
- Sevilla, K. (2019). Juegos interactivos para desarrollar la atención en niños y niñas con trastorno de déficit de atención [Universidad Tecnológica, Israel]. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/1872/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-002.pdf>
- Universidad de Sevilla. (2017). Tipos de Investigación y Diseños. https://bib.us.es/educacion/sites/bib3.us.es.educacion/files/poat2016_2_4_1_tipos_y_disenos_de_investigacion_cuantitativa_y_cualitativa.pdf
- Vergel, L., & García, Y. (2022). Propuesta fundamentada en estrategias lúdicas para concientizar a los estudiantes sobre la importancia de cuidar, querer y preservar el planeta. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6, 1–27.
- El Diálogo. (2021). Foro Regional sobre Calidad en la Educación Temprana. <https://www.thedialogue.org/eventos-desarrollo-infantil/>
- Ministerio de Educación del Perú. (2019). Foro Nacional sobre la Primera Infancia. <https://www.minedu.gob.pe/>

- UNESCO. (2022). Conferencia Mundial sobre Atención y Educación de la Primera Infancia. <https://www.unesco.org/es/educación-infantil/2022-world-conference>
- UNICEF Perú. (2020). Seminario Internacional "Educación Inicial: Retos y Oportunidades". <https://www.unicef.org/peru/>
- Groos, K. (1901). *The Play of Man*. Appleton.
- Piaget, J. (1951). *The Origins of Intelligence in Children*. Routledge.
- Posner, M. I., y Rothbart, M. K. (2007). *Educating the Human Brain*. American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/11519-000>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Steiner, R. (1926). *The Education of the Child: Foundations of Waldorf Education*. Rudolf Steiner Press.
- Barrientos-Fernández, A., Pericacho-Gómez, F.-J., & Sánchez-Cabrero, R. (2020). Competencias sociales y emocionales del profesorado de Educación Infantil y su relación con la gestión del clima de aula. *Estudios sobre Educación*, 38, 59-78. <https://doi.org/10.15581/004.38.59-78>
- Guevara Benítez, C. Y., Rugerio Tapia, J. P., & Hermosillo García, Á. M. (2020). Aprendizaje socioemocional en preescolar: fundamentos, revisión de investigaciones y propuestas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 22, 1-26. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e26.2897>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. General Learning Press.

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Instrumentos
<p>Problema general:</p> <p>¿ En qué grado porcentual el taller de estrategias lúdicas mejora la atención en niños de 5 años de la IE 330 de 9 de abril de la provincia San Martín en 2022?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>¿En qué grado porcentual el taller de estrategias lúdicas mejora la atención selectiva en niños de 5 años de la IE 330 de 9 de abril de la provincia San Martín en 2022?</p> <p>¿En qué grado porcentual el taller de estrategias lúdicas mejora la atención dividida en niños de 5 años de la IE 330 de 9 de abril de la provincia San Martín en 2022?</p> <p>¿En qué grado porcentual el taller de estrategias lúdicas mejora la</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar el impacto porcentual del taller de estrategias lúdicas para mejorar los niveles de atención en los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín correspondiente a 2022.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Cuantificar el impacto porcentual de mejora del taller de estrategias lúdicas en la mejora de la atención selectiva en los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín correspondiente a 2022.</p> <p>Cuantificar el impacto porcentual de mejora del taller de estrategias lúdicas en la mejora de la atención dividida en los infantes de 5 años de</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>H_{0G}: Las estrategias lúdicas no tiene ningún efecto de mejora porcentual en la variable atención de los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.</p> <p>H_{aG}: Las estrategias lúdicas mejora porcentualmente y de manera significativa la atención de los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.</p> <p>Hipótesis Específicas:</p> <p>H₁: Las estrategias lúdicas mejora porcentualmente y de manera significativa la atención selectiva de los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.</p> <p>H₂: Las estrategias lúdicas mejora porcentualmente y de manera significativa la atención dividida de los infantes</p>	<p>Instrumentos:</p> <p>Guía de Observación</p>

<p>atención sostenida en niños de 5 años de la IE 330 de 9 de abril de la provincia San Martín en 2022?</p>	<p>la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín correspondiente a 2022</p> <p>Cuantificar el impacto porcentual de mejora del taller de estrategias lúdicas en la mejora de la atención sostenida en los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín correspondiente a 2022</p>	<p>de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022.</p> <p>H₃: Las estrategias lúdicas mejora porcentualmente y de manera significativa la atención sostenida de los infantes de 5 años de la IE 330 del sector 9 de abril de Tarapoto en San Martín durante 2022</p>																																
<p>Diseño de investigación</p>	<p>Población y muestra</p>	<p>Variables y dimensiones</p>																																
<p>El diseño fue cuasi experimental</p> <p>GE: O₁ X ...O₂</p> <p>GC: O₃ O₄</p> <p>Donde:</p> <p>GE: Grupo experimental</p> <p>GC: Grupo control</p> <p>X: Son las estrategias lúdicas</p> <p>O₁ y O₃: Pre test de los Grupos control y experimental</p> <p>O₂ y O₄: Son el post test de los grupos control y experimental</p>	<p>Población</p> <table border="1" data-bbox="645 772 1010 1027"> <thead> <tr> <th>Edades</th> <th>M</th> <th>F</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 años</td> <td>35</td> <td>40</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>4 años</td> <td>42</td> <td>39</td> <td>81</td> </tr> <tr> <td>5 años</td> <td>34</td> <td>37</td> <td>71</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>111</td> <td>116</td> <td>227</td> </tr> </tbody> </table> <p>Muestra</p> <p>Estuvo conformada por 30 niños en el G. Control y 30 niños en el G. experimental</p> <table border="1" data-bbox="663 1278 1043 1331"> <thead> <tr> <th>Grupo</th> <th>fi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Edades	M	F	Total	3 años	35	40	75	4 años	42	39	81	5 años	34	37	71	Total	111	116	227	Grupo	fi			<table border="1" data-bbox="1111 715 1771 1257"> <thead> <tr> <th>Variables</th> <th>Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Independiente</td> <td>Propuesta estrategias lúdicas</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">Dependiente: Atención</td> <td>Atención selectiva</td> </tr> <tr> <td>Atención dividida</td> </tr> <tr> <td>Atención sostenida</td> </tr> </tbody> </table>	Variables	Dimensiones	Independiente	Propuesta estrategias lúdicas	Dependiente: Atención	Atención selectiva	Atención dividida	Atención sostenida
Edades	M	F	Total																															
3 años	35	40	75																															
4 años	42	39	81																															
5 años	34	37	71																															
Total	111	116	227																															
Grupo	fi																																	
Variables	Dimensiones																																	
Independiente	Propuesta estrategias lúdicas																																	
Dependiente: Atención	Atención selectiva																																	
	Atención dividida																																	
	Atención sostenida																																	

	Experimental (Cariñositos mañana) 25 Control (responsables, tarde) 25		
--	--------------------------------------------------------------------------------	--	--

Anexo 02: Guía de observación de la atención

I. Datos generales

Sexo.....

Edad.....

II. Instrucciones

Estimado observador (a), se presenta a continuación, se acciones que debe realizar el niño, debe leer detenidamente cada uno de los ítems y luego compararlo con la acción que realice el infante durante la observación, marca con una X el valor que más se aproxima a la acción realizada por el infante; para ello debe tener en cuenta la siguiente escala:

No lo hace (0) Lo hace con mucha dificultad (1) Lo hace con mucha poca dificultad (2) Lo hace sin dificultad (3)

III. Guía de observación

Dimensiones / indicadores e ítems	No lo hace (0)	Lo hace con mucha dificultad (1)	Lo hace con mucha poca dificultad (2)	Lo hace sin dificultad (3)
D1: Atención selectiva				
<i>Indicador 1: Participación en los juegos grupales</i>				
1. Se une al juego en forma libre				
2. Participa en la organización juegos grupales				
3. Demuestra alegría en la participación lúdica				
<i>Indicador 2: Elección de materiales</i>				
4. Participa en la selección de materiales lúdicos del juego				
5. Examine los diversos materiales antes de jugar				
6. Conviene los diversos juegos para elaborar juegos diferentes.				
<i>Indicador 3: Concentración en el juego</i>				
7. Ejecuta las reglas del juego				
8. Centra su atención durante la actividad lúdica				
9. Toma parte activa en el juego				
Dimensión 2: Atención dividida				
<i>Indicador 4 Redirección de la atención</i>				
10. Redirección su atención en función de las diversas etapas del juego sin apartarse del mismo				

11. Responde a la diferencia de estímulos del acto lúdico (sonidos, movimientos, durante el juego)				
12. Realiza en forma apropiada las etapas de transición del juego (pasa de una secuencia a otra)				
<i>Indicador 5 Participa en varios juegos</i>				
13. Toma parte en juegos diferentes durante el tiempo destinado al juego				
14. Se interesa en otros tipos de juego después de haber concurrido uno de ellos				
<i>Indicador 6. Interactúa con varios compañeros</i>				
15. No discrimina sus compañeros durante la acción lúdica				
16. Se adapta a los diferentes juegos lúdicos				
17. Comparte juegos y materiales lúdicos con sus compañeros				
Dimensión 3: Atención sostenida				
<i>Indicador 7 Duración de la atención</i>				
18. Mantiene la atención durante el acto lúdico				
19. Demuestra interés en todo el proceso lúdico				
20. Se involucra en el desenvolvimiento del juego				
<i>Indicador 8 permanencia en la actividad lúdica</i>				
21. Persiste en el juego pese a distractores internos o externos				
22. Supera con facilidad los obstáculos que se dan en el acto lúdico				
<i>Indicador 9. Culminación de las acciones lúdicas</i>				
23. Completa todas las fases que contiene el juego				
24. Muestra estados emocionales positivos al finalizar el juego				

Baremación del instrumento por dimensiones y variable

Dimensión / variable	Número de ítems	Puntuación	Escala	Nivel
Dimensión selectiva	9	27	0 - 9	Bajo
			10 - 18	Medio
			19 - 27	Alto
Dimensión dividida	8	24	0 - 8	Bajo
			9 - 16	Medio
			17 - 24	Alto
Dimensión sostenida	7	21	0 - 7	Bajo
			8 - 14	Medio
			15 - 21	Alto
Atención infantil	24	72	0 - 24	Bajo
			25 - 48	Medio
			49 - 72	Alto

Anexo 03: Ficha de validación de instrumento

ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA
"TARAPOTO"

CARTA DE PRESENTACION DEL INSTRUMENTO DE JUCIO DE
EXPERTOS

SEÑOR:

LIC. JOSE RAMÓN GRANDEZ AGUILAR

Me dirijo a Ud., con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento, esta acción permitirá recoger información, a fin de plantar una propuesta en mi Tesis **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. I. No. 330 - 9 DE ABRIL, PROVINCIA SAN MARTÍN**. El mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

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

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, me suscribo de usted.

Atentamente,



.....
~~NATALY MARGERITH~~ GONZALES PERALTA

DNI N° 46965953



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, **LIC. JOSE RAMÓN GRANDEZ AGUILAR**

Mediante la presente hago constar que el instrumento utilizado para la recolección de datos del trabajo de grado titulado: "TALLER DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. I. No. 330 - 9 DE ABRIL, PROVINCIA SAN MARTÍN.

elaborado por las Estudiantes **NATALY MARGERITH GONZALES PERALTA**, aspirantes para obtener el TÍTULO DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN INICIAL, reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos y confiables, y, por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,

LIC. JOSE RAMÓN GRANDEZ AGUILAR

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INFORME DE JUICIO DE EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO DE TESIS:

Taller de Estrategias Lúdicas para Mejorar la Atención en los Niños y Niñas de 5 Años de la I.E. I. No. 330 - 9 de abril, Provincia San Martín.

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **NOMBRES DEL EXPERTO:** LIC. Jose Ramón Grandez Aguilar.
- 1.2. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** I.E. I. No. 330 - 9 de abril
- 1.3. **INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN:** Ficha de observación de las actividades lúdicas, recurso para lograr aprendizajes significativos.
- 1.4. **AUTORA DEL INSTRUMENTO:** Nataly Margerith Gonzales Peralta

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

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

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir, libre de ambigüedades				X
OBJETIVIDAD	Los ítems permitirán mensurar la variable en todas sus dimensiones e indicadores en sus aspectos conceptuales y operacionales				X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia y es pertinente al contexto cultural, científico, tecnológico y legal, inherente a la temática de la investigación.				X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con la definición operacional y conceptual de las variables, en todas sus dimensiones e indicadores, de manera que permitan hacer abstracciones e inferencias en función de la hipótesis, problemas y objetivos de la investigación.				X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en cantidad y calidad				X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento, evidencian ser adecuados para medir evidencias inherentes de los sujetos muestrales.			X	



CONSISTENCIA	La información que se obtendrá, mediante los ítems, permitirá analizar, describir, y explicar la realidad motivo de la investigación			X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan coherencia entre la variable, dimensiones e indicadores.				X
METODOLOGÍA	Los procedimientos insertados en el instrumento responden al propósito de la investigación			X	
PERTINENCIA	Los ítems son aplicables				X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

El instrumento puede aplicarse en campo.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

38 puntos

Tarapoto, setiembre del 2022

ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA
"TARAPOTO"

CARTA DE PRESENTACION DEL INSTRUMENTO DE JUCIO DE
EXPERTOS

SEÑOR:

Mg. ANGELICA MARIA TORRES CAMACHO

Me dirijo a Ud., con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento, esta acción permitirá recoger información, a fin de plantar una propuesta en mi Tesis **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. I. No. 330 - 9 DE ABRIL, PROVINCIA SAN MARTIN**. El mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

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

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, me suscribo de usted.

Atentamente,



NATALY MARGERITH GONZALES PERALTA

DNI N° 46985953

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Mg. **ANGELICA MARIA TORRES CAMACHO**

Mediante la presente hago constar que el instrumento utilizado para la recolección de datos del trabajo de grado titulado: "TALLER DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. I. No. 330 - 9 DE ABRIL, PROVINCIA SAN MARTÍN.

elaborado por las Estudiantes NATALY MARGERITH GONZALES PERALTA, aspirantes para obtener el TÍTULO DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN INICIAL, reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos y confiables, y, por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



.....
MG. ANGELICA M. TORRES CAMACHO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INFORME DE JUICIO DE EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO DE TESIS:

Taller de Estrategias Lúdicas para Mejorar la Atención en los Niños y Niñas de 5 Años de la I.E. I. No. 330 - 9 de abril, Provincia San Martín.

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **NOMBRES DEL EXPERTO:** LIC. Angelica María Torres Camacho
- 1.2. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** I.E. I. No. 330 - 9 de abril
- 1.3. **INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN:** Ficha de observación de las actividades lúdicas, recurso para lograr aprendizajes significativos.
- 1.4. **AUTORA DEL INSTRUMENTO:** Nataly Margerith Gonzales Peralta

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

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

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir, libre de ambigüedades			✓	
OBJETIVIDAD	Los ítems permitirán mensurar la variable en todas sus dimensiones e indicadores en sus aspectos conceptuales y operacionales				✓
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia y es pertinente al contexto cultural, científico, tecnológico y legal, inherente a la temática de la investigación.				✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con la definición operacional y conceptual de las variables, en todas sus dimensiones e indicadores, de manera que permitan hacer abstracciones e inferencias en función de la hipótesis, problemas y objetivos de la investigación.				✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en cantidad y calidad			✓	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento, evidencian ser adecuados para medir evidencias inherentes de los sujetos muestrales.				✓



CONSISTENCIA	La información que se obtendrá, mediante los ítems, permitirá analizar, describir, y explicar la realidad motivo de la investigación				✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan coherencia entre la variable, dimensiones e indicadores.				✓
METODOLOGÍA	Los procedimientos insertados en el instrumento responden al propósito de la investigación				✓
PERTINENCIA	Los ítems son aplicables				✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 1.37

Tarapoto, setiembre del 2022

ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA
"TARAPOTO"

CARTA DE PRESENTACION DEL INSTRUMENTO DE JUICIO DE
EXPERTOS

SEÑOR:

HILDER NAVARRO MEGO

Me dirijo a Ud., con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento, esta acción permitirá recoger información, a fin de plantar una propuesta en mi Tesis **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. I. No. 330 - 9 DE ABRIL, PROVINCIA SAN MARTIN**. El mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

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

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, me suscribo de usted.

Atentamente,



NATALY MARGERITH GONZALES PERALTA

DNI N° 46965953

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, **HILDER NAVARRO MEGO**

Mediante la presente hago constar que el instrumento utilizado para la recolección de datos del trabajo de grado titulado: **"TALLER DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. I. No. 330 - 9 DE ABRIL, PROVINCIA SAN MARTÍN.**

elaborado por las Estudiantes **NATALY MARGERITH GONZALES PERALTA**, aspirantes para obtener el **TÍTULO DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN INICIAL**, reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos y confiables, y, por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



.....
HILDER NAVARRO MEGO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INFORME DE JUICIO DE EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO DE TESIS:

Taller de Estrategias Lúdicas para Mejorar la Atención en los Niños y Niñas de 5 Años de la I.E. I. No. 330 - 9 de abril, Provincia San Martín.

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **NOMBRES DEL EXPERTO:** Hilder Navarro Megó
- 1.2. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** I.E. I. No. 330 - 9 de abril
- 1.3. **INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN:** Ficha de observación de las actividades lúdicas, recurso para lograr aprendizajes significativos.
- 1.4. **AUTORA DEL INSTRUMENTO:** Nataly Margerith Gonzales Peralta

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

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

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir, libre de ambigüedades				/
OBJETIVIDAD	Los ítems permitirán mensurar la variable en todas sus dimensiones e indicadores en sus aspectos conceptuales y operacionales				/
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia y es pertinente al contexto cultural, científico, tecnológico y legal, inherente a la temática de la investigación.				/
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con la definición operacional y conceptual de las variables, en todas sus dimensiones e indicadores, de manera que permitan hacer abstracciones e inferencias en función de la hipótesis, problemas y objetivos de la investigación.				/
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en cantidad y calidad				/
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento, evidencian ser adecuados para medir evidencias inherentes de los sujetos muestrales.				/

CONSISTENCIA	La información que se obtendrá, mediante los ítems, permitirá analizar, describir, y explicar la realidad motivo de la investigación					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan coherencia entre la variable, dimensiones e indicadores.					✓
METODOLOGÍA	Los procedimientos insertados en el instrumento responden al propósito de la investigación					✓
PERTINENCIA	Los ítems son aplicables					✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Se sugiere a la estudiante desarrollar
el proceso respectivo para su posterior
presentación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 40 puntos

Tarapoto, setiembre del 2022

Confiabilidad de la Guía de observación de la atención

Proyecto:

Autor:

Resultados del estudio piloto

No	Ít1	Ít2	Ít3	Ít4	Ít5	Ít6	Ít7	Ít8	Ít9	Ít10	Ít11	Ít12	Ít13	Ít14	Ít15	Ít16	Ít17	Ít18	Ít19	Ít20	Ít21	Ít22	Ít23	Ít24	Atención
1	2	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	2	16
2	1	1	0	1	1	0	1	1	0	2	0	0	2	1	0	0	0	1	2	1	1	1	1	0	18
3	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	32
4	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	34
5	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	31
6	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	59
7	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	55
8	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	57
9	2	1	0	3	0	2	3	1	2	0	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3	2	3	1	0	47
10	0	2	1	2	2	0	2	2	3	1	1	0	0	0	0	2	3	1	0	3	2	1	2	0	30
	0.44	0.56	0.81	0.56	0.44	0.84	0.64	0.64	0.61	0.84	0.85	1.21	1.04	1.01	1.24	1.36	1.25	0.84	0.84	0.49	0.84	0.61	0.64	1.25	222.09
																								19.85	

Fórmula de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Resultados obtenidos

D1: Atención selectiva	D2: Atención dividida	Atención sostenida	Variable: Atención
$\alpha_1 = 0.84$	$\alpha_2 = 0.89$	$\alpha_3 = 0.82$	$\alpha_{Gen} = 0.95$

Interpretación de resultados del alfa de Cronbach

Considerando que:

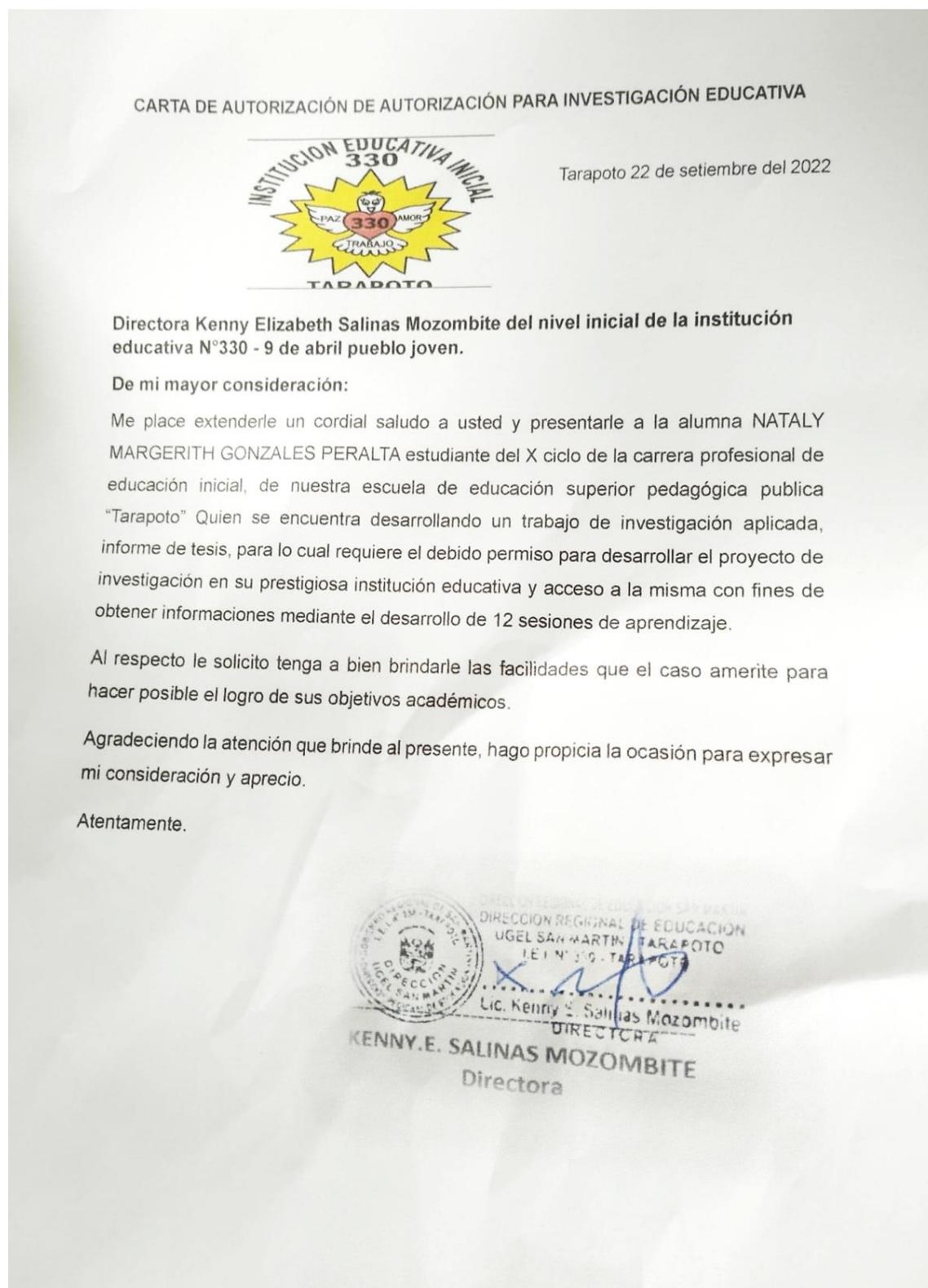
Los resultados alcanzan valores de 0.8 hacia arriba lo que le corresponde una muy buena confiabilidad tal como lo indica (Barraza, 2007), en donde se considera que:

Valores de α	Criterio valorativo
$\alpha < 0.60$	Inaceptable
$0.60 < \alpha < 0.65$	Indeseable
$0.65 < \alpha < 0.70$	Mínimamente aceptable
$0.70 < \alpha < 0.80$	Respetable
$0.80 < \alpha < 0.90$	Muy Buena

Fuente: Barraza (2007)

Por lo tanto, el instrumento queda habilitado para ser aplicado a la muestra seleccionada

Anexo 04: Autorización de la institución donde realizó el estudio.



Anexo 05: diseño de estrategias

La investigación cuasi-experimental sobre el uso de estrategias lúdicas para mejorar la atención en niños de 5 años comenzó con la definición del problema, cuyo objetivo es identificar el impacto para potenciar la atención infantil.

Se selecciona la muestra, dividiéndolos en un grupo de control, que no recibirá la intervención, y un grupo experimental, que participará en las actividades lúdicas. En el diseño de la intervención, se definen las estrategias lúdicas específicas que se implementarán, así como la duración y frecuencia de las sesiones.

Se redactó el instrumento de medición para determinar la atención antes de la intervención y evaluaciones posteriores para observar cualquier cambio. Además, se realizarán observaciones durante las actividades para registrar comportamientos relevantes.

Se implementó y ejecutó el proyecto de en las estrategias lúdicas, seguido de la ejecución de las actividades con el grupo experimental. Posteriormente, se analizó los datos recopilados, comparando los niveles de atención entre ambos grupos y utilizando métodos estadísticos para determinar la significancia de los resultados.

Finalmente, se elaborarán conclusiones sobre la efectividad de las estrategias lúdicas y se ofrecerán recomendaciones para futuras investigaciones o mejoras en la práctica educativa, asegurando siempre el cumplimiento de consideraciones éticas, como el consentimiento informado de los padres y la protección de la identidad de los participantes.

Anexo 06: evidencias fotográficas





Anexo 7. Base de datos

No	D1: Dimensión selectiva				D2: Dimensión dividida			
	G. Control		G. Experimental		G. Control		G. Experimental	
	PreGC.Select	PostGC.Select	PreGE.Select	PostGE.Select	PreGC.Dividida	PostGC.Dividida	PreGE.Dividida	PostGE.Dividida
1	17	18	21	26	15	16	18	23
2	9	9	9	17	8	8	8	15
3	14	15	16	25	13	15	14	21
4	15	16	21	26	13	8	18	22
5	23	24	17	27	20	16	15	23
6	16	16	17	27	14	14	15	23
7	15	16	8	26	13	14	7	22
8	26	19	17	26	22	16	15	23
9	9	9	9	17	8	8	8	15
10	17	18	17	26	15	17	15	22
11	17	17	18	26	15	15	16	23
12	17	22	17	26	15	16	15	22
13	17	18	25	25	15	16	22	22
14	9	9	8	17	8	8	7	15
15	16	17	16	25	14	22	14	21
16	8	11	8	18	9	15	7	16
17	16	16	17	27	14	14	15	23
18	16	16	17	26	14	14	15	23
19	15	16	17	26	13	14	15	22
20	17	16	17	27	15	14	15	23
21	16	16	17	27	14	14	15	23
22	9	9	9	19	8	8	8	16
23	18	16	17	27	16	14	15	23
24	8	8	8	9	7	7	7	8
25	8	8	6	9	7	7	5	8

D3: Dimensión sostenida				Variable: Atención			
G. Control		G. Experimental		G. Control		G. Experimental	
PreGC.Sostenida	PostGC.Sostenida	PreGE.Sostenida	PostGE.Sostenida	PreGC.Var.Atenc	PostGC.Var.Atenc	PreGE.Var.Atenc	PostGE.Var.Atenc
13	14	16	20	45	48	55	69
7	7	7	13	24	24	24	45
11	12	12	19	38	42	42	65
12	12	16	20	40	36	55	68
17	14	13	20	60	54	45	70
12	12	13	20	42	42	45	70
12	12	6	20	40	42	21	68
20	20	13	20	68	55	45	69
7	7	7	13	24	24	24	45
13	14	13	20	45	49	45	68
13	13	14	20	45	45	48	69
13	14	13	20	45	52	45	68
13	14	19	19	45	48	66	66
7	7	6	13	24	24	21	45
12	13	12	19	42	52	42	65
8	8	6	14	25	34	21	48
12	12	13	20	42	42	45	70
12	12	13	20	42	42	45	69
12	12	13	20	40	42	45	68
13	12	13	20	45	42	45	70
7	12	13	20	37	42	45	70
7	7	7	14	24	24	24	49
14	12	13	20	48	42	45	70
6	6	6	7	21	21	21	24
6	6	5	7	21	21	16	24

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Jugamos Ubicándonos en el Espacio

1. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ I.E.I. : N° 330
- ❖ LUGAR : Tarapoto
- ❖ DIRECTORA : Kenny Elizabeth Salinas M.
- ❖ DOCENTE : Edith Ramírez S.
- ❖ PRACTICANTE : ~~Nataly Margareth~~ Gonzales Peralta
- ❖ EDAD DE LOS NIÑOS : 05 años
- ❖ SECCIÓN : Solidarios
- ❖ TURNO : Tarde
- ❖ FECHA : lunes 17-10-2022



2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION
MATEMATICA	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como "cerca de" "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado"– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Se orienta y comunica su comprensión ubicando objetos en el espacio.

3. **MATERIALES:** tv, UCB, materiales de los sectores, Hoja bon, colores.
4. **EVIDENCIAS:** dibuja el proceso que realizaron durante el juego.
5. **DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:**

MOMENTOS PEDAGOGICOS	SECUENCIAS Y ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	La maestra inicia la actividad pidiendo a los niños y niñas que se ubiquen en asamblea para iniciar con la actividad de hoy, les recuerda las normas de convivencia. A continuación, la maestra motiva con un video con el título: "Cielo Suelo, arriba y abajo"	10 minutos	tv, UCB, materiales de los sectores,

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=ukQjDFAU70I</p> <p>eeeeo, manos al cielo, pies en el suelo, manos al cielo, pies en el suelo eeeeo manos al cielo, pies en el suelo, manos al cielo, pies en el suelo arriba la luna, abajo la tierra, arriba las nubes, abajo las piedras. eeeeo,eeeeo manos al cielo, pies en el suelo, manos al cielo, pies en el suelo. La luna arriba, arriba. la tierra abajo, abajo. las nubes arriba, arriba. las piedras abajo, abajo. La luna arriba, arriba. la tierra abajo, abajo, las nubes arriba, arriba. las piedras abajo, abajo. Arriba, arriba. abajo, abajo Arriba, arriba. abajo, abajo manos al cielo, pies en el suelo, manos al cielo, pies en el sueloooo. ¿Hacia dónde movimos las manos y los pies? ¿Hacia dónde movimos los pies? la maestra escucha las opiniones de los niños. Seguidamente los niños responden desde sus vivencias y a continuación la maestra presenta el propósito: Niños y niñas hoy nos divertiremos jugando ubicándonos en el espacio.</p>		Hoja bon, colores.
DESARROLLO	<p>La maestra organiza a los niños y comunica que saldrán al parque de manera ordenada.</p> <p>Posteriormente la maestra les indica que jugaran el rey manda, se explica en que consiste el juego, la maestra es la reina y empieza a jugar con los niños, la reina manda a los niños que suban arriba de las llantas, luego la Reyna manda que se acuesten en el piso, la Reyna manda que suban encima de la mesa, que se coloquen debajo de la mesa, atrás de la maestra, delante de la maestra.</p> <p>la maestra realiza las siguientes preguntas: ¿Niños qué acciones realizamos? ¿Viorika, la mis Carmen se encuentra adelante o atrás de ti?</p> <p>Posteriormente se propone ingresar al aula a los niños y niñas y organizamos 5 grupos. La maestra reparte los materiales de los sectores al primer grupo entrega objetos imantados triángulos, al segundo grupo objetos de cuadrados imantados, al tercer grupo las tapas, al cuarto grupo objetos de sector hogar, y al quinto grupo los objetos de animales. La maestra indica a cada grupo que colocaran los objetos encima de la mesa, pero también van a colocar debajo de la mesa, ahora si vamos a colocar dentro de la olla un animalito, quien está cerca del cuadrado imantado y quien está lejos del triángulo color amarillo.</p> <p>Finalmente, la maestra entrega papel bond a cada niño y niña para que dibuje los objetos de acuerdo con que materiales trabajaron.</p>	25 minutos	
CIERRE	<p>La maestra hace las siguientes preguntas: ¿De qué trato el tema el día hoy? ¿Qué acciones realizaron durante esta actividad? ¿fue fácil o difícil ubicarnos y ubicar objetos arriba y abajo, adelante, atrás encima de la mesa? ¿Cómo se sintieron al realizar estas acciones?</p>	10 minutos	

LISTA DE COTEJO		TEMA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		
		COMPETENCIA	Jugamos Ubicándonos en el Espacio arriba y abajo		
		DESEMPEÑO	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		
		CRITERIO	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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
APellidos y Nombres			C	B	A
01	ACOSTA RIOS, ITZEL KRYPELL				X
02	AGUILAR RIOS, ELMER PAUL JESUS				
03	AGUILAR ROJAS, CARLOS MILAN			X	
04	ALVARADO HIGA, AARON MATEO				
05	ANGULO PIZARRO, SERGIO ARMANDO	X			
06	BANEO HIDALGO, MAJIA CRISTEL				X
07	BARRERA CHOTA, JOSEPH SAMUEL				X
08	BOCANEGRA RENGIFO, MARIFE DE JESUS			X	
09	DIAS ESTELA, DAIRON				X
10	GONZALES CASTILLO, EMILY GAELA				
11	GUILLEN PIRO, SERGIO MATHIAS			X	
12	CUERRA SALDAÑA, RENATO ZAIR				
13	MENDOZA PINEDO, MAYRA KRISTEL				
14	NAVARRO GRANDEZ, LEZCKO EMIR				X
15	OJEDA PANDURO, KIMBERLY JANETH				X
16	QUILICHE MORI, LINDA MICHELA			X	
17	RENGIFO ISHUIZA, AKIRA AYUMI			X	
18	RUIZ AGUILAR, MIA KHALEESI			X	
19	SAAVEDRA ARRUE, LIAM FRANCIS			X	
20	SANTISTEBAN CABALLERO, ADAIA ZIREL			X	X
21	TENAZOA PIZANGO, MATHIUS FABIAN				X
22	TUANAMA ISHUIZA, JOSUE			X	
23	TUANAMA RAMIREZ, THIAGO ALEXANDER				X
24	USHINAHUA PEREZ, JESUS ADRIANO			X	
25	YAMO LOZANO, CIELO VALENTINA				

SESIÓN DE APRENDIZAJE

JUEGOS TRADICIONALES

3. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ I.E.I. : N° 330
- ❖ LUGAR : Tarapoto
- ❖ DIRECTORA : Kenny Elizabeth Salinas M.
- ❖ DOCENTE : Edith Ramírez S.
- ❖ PRACTICANTE : Nataly Margerith Gonzales Pera
- ❖ EDAD DE LOS NIÑOS : 05 años
- ❖ SECCION : Solidarios
- ❖ TURNO : Tarde
- ❖ FECHA : Martes 18-10-2022



2 APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
P S I C O M O T R I Z	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estas, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	-Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. - Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se expresa con su cuerpo realizando movimientos con autonomía al jugar.

3 EVIDENCIAS: Dibujar y pintar las acciones que realizaron durante la actividad.

4 DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS /SECUENCIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
I N I C I O	<p>La maestra inicia la actividad pidiendo a los niños y niñas ubicarse en asamblea para iniciar con la actividad, y juntos recordamos las normas de convivencia.</p> <p>La maestra anuncia que cantaremos y bailaremos la canción "Me Muevo Para Aquí" adjunto enlace: https://www.youtube.com/watch?v=ByEFobx06NM</p> <p style="text-align: center;">"Me Muevo Para Aquí" Una mano hacia arriba (esta mano) Doy un paso para atrás Dando media vuelta Y media más Hoy me desperté con muchas ganas de bailar Para mí este va a ser un día especial Me muevo para aquí Me muevo para allá No hay nadie que me quite estas ganas de bailar Abriendo bien los brazos Doy vuelta despacio Y no puedo parar</p> <p>Posteriormente dialogamos en torno a preguntas: ¿De qué trató la canción? ¿qué partes de su cuerpo movieron? ¿Qué acciones pueden realizar con su cuerpo?</p> <p>PROPOSITO DE APRENDIZAJE: Niños y niñas el día de hoy van a expresarse corporalmente realizando diversas acciones mediante el juego.</p>	10 Min.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tv. ➤ USB ➤ Videos ➤ Pañuelo
D E S A R R O L L O	<p>La docente organiza a los niños y niñas, pide que se ubiquen en dos columnas para poder salir al patio de manera ordenada y dar las indicaciones. Realizamos ejercicios de calentamiento, a través estiramiento de brazos y piernas, luego saltamos y trotamos.</p> <p>La docente propone jugar la "GALLINITA CIEGA"</p> <p>-En primer lugar, se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un <u>pañuelo</u> en los ojos, de forma que no pueda ver nada.</p> <p>-El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. Gallinita Ciega ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.</p> <p>-La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.</p> <p>Después de haber jugado, todos nos dirigimos al salón de clase de manera ordenada para realizar los ejercicios de relajación y respiración, acostados en el piso.</p> <p>La docente entrega papel bond al encargado para que reparta a cada niño para que dibujen y pinten las acciones que realizaron durante el juego.</p>	25 Min.	
C I E R R E	<p>Al finalizar, la maestra realiza las siguientes preguntas para dialogar:</p> <p>¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿Cómo se sintieron cuando les vendaron sus ojos? ¿Les pareció fácil o difícil adivinar quién de sus compañeros es? La maestra escucha las respuestas de los niños y agradece a cada uno por su participación y atención.</p>	10 Min.	

LISTA DE COTEJO	TEMA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		
	COMPETENCIA	JUEGOS TRADICIONALES		
	DESEMPEÑO	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD		
	CRITERIO	-Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		
APELLIDOS Y NOMBRES		Se expresa con su cuerpo realizando movimientos con autonomía al jugar.		
		Inicio	Proceso	Logrado
01	ACOSTA RIOS, ITZEL KRYSTELL			X
02	AGUILAR RIOS, ELMER PAUL JESUS			X
03	AGUILAR ROJAS, CARLOS MILAN			X
04	ALVARADO HIGA, AARON MATEO			X
05	ANGULO PIZARRO, SERGIO ARMANDO	X		
06	BANEO HIDALGO, MAJIA CRISTEL			X
07	BARRERA CHOTA, JOSEPH SAMUEL			X
08	BOCANEGRA RENGIFO, MARIFE DE JESUS			X
09	DÍAS ESTELA, DAIRON			X
10	GONZALES CASTILLO, EMILY GAELA		X	
11	GUILLEN PIRO, SERGIO MATHIAS			X
12	CUERRA SALDANA, RENATO ZAIR		X	
13	MENDOZA PINEDO, MAYRA KRISTEL			X
14	NAVARRO GRANDEZ, LEZCKO EMIR			X
15	OJEDA PANDURO, KIMBERLY JANETH			X
16	QUILICHE MORI, LINDA MICHELA		X	
17	RENGIFO ISHUIZA, AKIRA AYUMI			X
18	RUIZ AGUILAR, MIA KHALEESI		X	
19	SAAVEDRA ARRUE, LIAM FRANCIS		X	
20	SANTISTEBAN CABALLERO, ADAIA ZIREL			X
21	TENAZOA PIZANGO, MATHIUS FABIAN			X
22	TUANAMA ISHUIZA, JOSUE		X	
23	TUANAMA RAMÍREZ, THIAGO ALEXANDER			X
24	USHINAHUA PEREZ, JESUS ADRIANO		X	
25	YAMO LOZANO, CIELO VALENTINA			X

SESIÓN DE APRENDIZAJE

CUIDAMOS EL AGUA "CUENTO"

1. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ I.E.I. : N° 330
- ❖ LUGAR : Tarapoto
- ❖ DIRECTORA : Kenny Elizabeth Salinas M.
- ❖ DOCENTE : Edith Ramirez S.
- ❖ PRACTICANTE : Nataly Margarita Gonzales Peralta
- ❖ EDAD DE LOS NIÑOS : 05 años
- ❖ SECCION : Solidarios
- ❖ TURNO : Tarde
- ❖ FECHA : Miércoles 19-10-2022



2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
C O M U N I C A C I O N	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación. Comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente ¹² y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"	-obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron., -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 y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.	Mencionan los hechos y lugares y los nombres de las personas y personajes del cuento.

	pertinente a lo que le dicen.		<p>Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve. Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. experimenta con movimientos ágiles y grandes para hacer de gorila, y Natalia práctica gestos para hacer de guardián. Ambas se juntan para hacer un diálogo. <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc).</p> <p>Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</p>	
--	-------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

3. **MATERIALES:** Tv, USB, imágenes, limpia tipo, Papel bond, Lápiz, Colores

4. **EVIDENCIAS:** Representa mediante un dibujo de la información que obtuvo del cuento.

5. **DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:**

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS /SECUENCIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO	RECURSOS
Inicio	La maestra inicia la actividad pidiendo a los niños y niñas que se ubiquen en asamblea para iniciar con la actividad de hoy, les recuerda las normas de convivencia.	10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Tv • USB

	<p>Motivación: La maestra despierta el interés a los niños y niñas presentando la siguiente canción "cuidar el agua"</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=9VvXk3UVIE</p> <p>La docente pregunta a los niños y niñas, ¿Cuál es el título de la canción?, ¿Qué realizamos con el agua? ¿niños como cuidan el agua? escuchamos con atención las respuestas de los niños.</p> <p>La docente menciona el propósito: niñas y niños hoy vamos a conocer sobre el cuidado del agua.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • imágenes • Limpia tipo • Papel bond • Lápiz • Colores
<p>Desarrollo</p>	<p>Muy bien niños y niñas ahora recordamos la norma de la escucha activa para escuchar una historia "cuidamos el agua" un hermoso cuento que todos ustedes deben de conocer, la maestra hace uso de imágenes para ir contando la historia a los niños, mientras vamos contando la historia paramos y realizamos preguntas y utiliza tonos de voz que capten la atención del niño y realizando gestos durante el relato del cuento, los niños atentos y sorprendidos con lo que la maestra va contando.</p> <p>Los niños después de haber escuchado y observado las imágenes del cuento, la maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el título del cuento? ¿Cómo se llaman los niños del cuento? ¿Qué votaron los niños al río? ¿Quién contaminan el agua? ¿Por qué debemos cuidar el agua? <p>La maestra escucha las respuestas que realizan los niños y brinda una breve información sobre el cuidado del agua que todos debemos de cumplir, los niños intercambian palabras diciendo que ellos también votan basura y también vieron votar basura a personas en el río.</p> <p>Luego la docente da instrucciones a trabajar la actividad, pide a los niños que ordenados saquen sus cartucheras luego asigna a un niño para que entregue papel bond para que Representa mediante un dibujo de la información que obtuvo del cuento. la docente va monitoreando cuando los niños y niñas necesitan ayuda.</p>	<p>25 Min.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>META COGNICION: Para finalizar, la maestra realiza algunas preguntas con la intención de evaluar sus trabajos ¿sobre qué aprendimos el día de hoy?, ¿Por qué es importante que cuidemos el agua? ¿qué vamos hacer ahora para cuidar el agua? Ahora cuando llegamos a casa comentamos con la familia sobre el cuidado del agua.</p>	<p>10 MINUTOS</p>	

LISTA DE COTEJO		TEMA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE CUIDAMOS EL AGUA "CUENTO"		
		COMPETENCIA	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"		
		DESEMPEÑO	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.		
		CRITERIO	Mencionan los hechos y lugares y los nombres de las personas y personajes del cuento.		
APELLIDOS Y NOMBRES		C	B	A	
01	ACOSTA RÍOS, ITZEL KRYPEL			X	
02	AGUILAR RÍOS, ELMER PAUL JESUS		X		
03	AGUILAR ROJAS, CARLOS MILAN		X		
04	ALVARADO HIGA, AARON MATEO		X		
05	ANGULO PIZARRO, SERGIO ARMANDO		X		
06	BANEO HIDALGO, MAIJA CRISTEL			X	
07	BARRERA CHOTA, JOSEPH SAMUEL			X	
08	BOCANEGRA RENGIFO, MARIPE DE JESUS			X	
09	DÍAS ESTELA, DAIRON			X	
10	GONZALES CASTILLO, EMILY GAELA				
11	GUILLEN PIRO, SERGIO MATHIAS			X	
12	CUERRA SALDANA, RENATO ZAIR		X		
13	MENDOZA PINEDO, MAYRA KRISTEL		X		
14	NAVARRO GRANDEZ, LEZCKO EMIR			X	
15	OJEDA PANDURO, KIMBERLY JANETH			X	
16	QUILICHE MORI, LINDA MICHELA		X		
17	RENGIFO ISHUIZA, AKIRA AYUMI		X		
18	RUIZ AGUILAR, MIA KHALEESI		X		
19	SAAVEDRA ARRUE, LIAM FRANCIS		X		
20	SANTISTEBAN CABALLERO, ADAIA ZIREL			X	
21	TENAZOA PIZANGO, MATHIUS FABIAN				
22	TUANAMA ISHUIZA, JOSUE		X		
23	TUANAMA RAMIREZ, THIAGO ALEXANDER			X	
24	USHINAHUA PEREZ, JESUS ADRIANO		X		
25	YAMO LOZANO, CIELO VALENTINA		X		

SESIÓN DE APRENDIZAJE

JUGANDO CON MIS HUELLITAS

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ I.E.I. : N° 330
- ❖ LUGAR : Tarapoto
- ❖ DIRECTORA : Kenny Elizabeth Salinas M.
- ❖ DOCENTE : Edith Ramírez S.
- ❖ PRACTICANTE : ~~Nataly Margerith~~ Gonzales Peralta
- ❖ EDAD DE LOS NIÑOS : 05 años
- ❖ SECCION : Solidarios
- ❖ TURNO : Tarde
- ❖ FECHA : Martes 25-10-2022



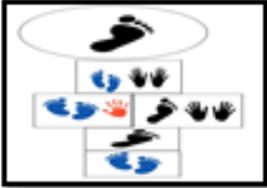
II. ACTIVIDADES PERMANENTES (1:00 - 1:15 pm)

- Recepción - saludo
- Control de asistencia
- Oración
- Calendario.
- Tiempo.
- Palabras mágicas
- Normas de convivencia.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
COMUNICACIÓN "Crea proyectos desde los lenguajes artísticos."	<ul style="list-style-type: none">• Explora y experimenta los lenguajes del arte.• Aplica procesos creativos.• Socializa sus procesos y proyectos.	<ul style="list-style-type: none">• Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)• Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.	Descubre los efectos que se producen al combinar diversos materiales y muestra sus creaciones y observa el de los demás, describiendo lo que hizo, menciona que le gusta de su proyecto y el de los demás.	Utiliza su creatividad e imaginación a través de la pintura.

IV. SECUENCIA DIDACTICA (1:15am a 2:15pm)

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA/ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>La docente llama a todos los niños y niñas a la asamblea para recordar las normas del aula para empezar con nuestro taller.</p> <p>Luego motiva con un juego el mundo:</p>  <p>¿Qué decía la canción? ¿Que podemos realizar con nuestros manitos?</p> <p>Muy bien el día de hoy vamos a realizar el taller <u>jugamos con nuestras huellitas</u> y para ello vamos a utilizar nuestra motricidad fina de nuestras manos y dedos.</p>	<p>Ficha de trabajo, temperas <u>lápiz</u>.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Posteriormente se pide a los niños que tomen asiento en su lugar.</p> <p>Pedimos prestar mucha atención, a continuación, proponemos cerrar los ojos a los niños y niñas y que piensen todo lo que Podemos realizar con las huellas de nuestra manito y deditos, pedimos abrir los ojos y luego explicamos que deberán dibujar con las huellitas de su dedos o mano de manera libre.</p> <p>Se condiciona el espacio con los materiales que se utilizaran en el taller.</p> <p>Muestra los materiales (hoja <u>lápiz</u>, temperas, lápiz.)</p> <p>Manipulan los materiales en forma libre.</p> <p>¿Qué material observan?</p> <p>¿Para qué sirve este material?</p> <p>¿Cómo podemos trabajar con este material?</p> <p>Luego dialogan acerca de la actividad a realizar y explica los pasos:</p> <p>La maestra hace entrega del papel <u>lápiz</u> de trabajo a cada niño.</p> <p>los niños mediante su imaginación realizaran diferentes huellas pueden realizar animalitos, florcitas con su huella de sus dedos en su hoja de trabajo.</p> <p>Al terminar de realizar esta acción, se pide que todos los niños y niñas ordenen los materiales en su respectiva ubicación dejándolos limpios.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>La docente pregunta:</p> <p>¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué materiales hemos utilizado?</p> <p>¿Que hemos realizado? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué es lo que realizaron con sus huellitas?</p> <p>¿Sera importante nuestras manos y dedos?</p> <p>Al culminar el trabajo, la maestra propone a los niños ir colocándolos en la pizarra, luego invita a voluntarios para socializar los trabajos con los compañeros, pide fuertes aplausos para los voluntarios y los trabajos de todos.</p> <p>Los niños expresan cómo se sintieron durante el trabajo y comentan en casa lo realizado en su aula.</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
"NOS DIVERTIMOS MANEJANDO EN LA CIUDAD"

I. DATOS GENERALES

- ❖ I.E.I. : N° 330
- ❖ LUGAR : Tarapoto
- ❖ DIRECTORA : Kenny Elizabeth Salinas M.
- ❖ DOCENTE : Edith Ramírez S.
- ❖ PRACTICANTE : ~~Nataly Margerith~~ Gonzales Peralta
- ❖ EDAD DE LOS NIÑOS : 05 años
- ❖ SECCION : Solidarios
- ❖ TURNO : Tarde
- ❖ FECHA : Jueves 27-10-2022



II. ACTIVIDADES PERMANENTES (1:00 - 1:15 pm)

- Recepción - saludo
- Control de asistencia
- Oración
- Calendario.
- Tiempo.
- Palabras mágicas
- Normas de convivencia.

III. APRENDIZAJE ESPERADO

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE

Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	EVIDENCIA
MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto". 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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de", "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. 	<ul style="list-style-type: none"> Pone en práctica diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concretos. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza desplazamientos delimitados por el espacio utilizando su cuerpo y otros elementos del entorno.
ENFOQUE TRANSVERSAL:	ORIENTACION AL BIEN COMUN			
COMPETENCIA TRANSVERSAL	"GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA"			

IV. ACTIVIDAD: "NOS DIVERTIMOS MANEJANDO EN LA CIUDAD"

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
MOTIVACION SABERES PREVIOS PROBLEMATIZACION PROPOSITO	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente pide a los niños y niñas a sentarse en asamblea para comenzar con nuestra actividad. Recordamos nuestras normas. La docente hace escuchar una canción "En el auto de papá": Luego pregunta: ¿De qué trata la canción? ¿A dónde se irán con el auto? ¿Cómo era el auto? <p>La docente recoge los saberes de los niños y las niñas, para luego realizarles la pregunta retadora. Niños y niñas ¿Qué señales de tránsito debemos respetar cuando pasee en auto? ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente da a conocer el propósito de la clase "Niños y niñas el día de hoy vamos desplazarnos por diferentes direcciones utilizando nuestros vehículos y respetando señales de tránsito." <hr/> <ul style="list-style-type: none"> La docente menciona que saldrán al patio a realizar un recorrido con los vehículos que trajeron de casa. Se pinta en el piso una pista, vereda, cruceo peatonal, etc. Nos organizamos para jugar, algunos niños estarán conduciendo sus vehículos, otros serán peatones que necesitan cruzar la vista, la maestra va poniendo las 	<p>Canción Radio USB</p> <hr/> <p>Tiza o cinta Washi tape</p>

1/11

GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO EVALUACION	DESARROLLO	<p>lucos en el semáforo. Luego de un rato la profesora deja el semáforo y se coloca un casco o un chaleco de policía de tránsito, con un pito dirige el tránsito, los carros y peatones obedecen sus señales, se desplazan hacia la derecha, hacia la izquierda, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta: ¿Qué hicimos en el patio? ¿Para qué sirve el semáforo? ¿Hacia qué dirección nos indicaba el policía de tránsito? La docente menciona la importancia que tiene el aprender a desplazarnos en diferentes direcciones para poder ubicarnos, en cualquier espacio, respetando las señales de tránsito. <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> En casa podemos compartir con nuestros familiares lo que aprendimos el día de hoy sobre la importancia que tiene el aprender a desplazarnos en diferentes direcciones para poder ubicarnos, en cualquier espacio. <p>EVALUACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños ayudan a guardar los materiales en su lugar y comentan lo que han aprendido: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gustó la actividad de hoy? ¿Por qué? ¿Tuvieron alguna dificultad para desplazarse respetando las señales de tránsito? Felicito a los estudiantes por su participación. <p>EVALUACIÓN FORMATIVA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Formativa: Realizar el seguimiento, observar mientras trabajan, como trabajan (Autonomía y seguridad) 	<p>semáforo</p> <hr/> <p>Vehículos elaborados con material de reciclaje</p>
	CIERRE		

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“LEEMOS UN CUENTO (EL PASTORCITO MENTIROSO)”

1. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ I.E.I. : N° 330
- ❖ LUGAR : Tarapoto
- ❖ DIRECTORA : Kenny Elizabeth Salinas M.
- ❖ DOCENTE : Edith Ramírez S.
- ❖ PRACTICANTE : ~~Nataly Margerith~~ Gonzales Peralta
- ❖ EDAD DE LOS NIÑOS : 05 años
- ❖ SECCION : Solidarios
- ❖ TURNO : Tarde



2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	<p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>	<p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.</p>	<p>-Obtiene información del texto escrito. -Infiere e interpreta información del texto escrito. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</p>	<p>-Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. -Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). -Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia.</p>	<p>Lee mediante las ilustraciones, deduciendo e interpretando la información. Reflexiona sobre los hechos acontecidos en el cuento y los representa mediante un dibujo.</p>

3. **MATERIALES:** Papel fotocopia, lápiz, colores, limpia tipo, papelógrafo con preguntas, TV, USB, plumón e Imágenes del cuento en A4.

4. **EVIDENCIAS:** Los niños y niñas escribirán y dibujarán cómo les hubiera gustado que termine el cuento "El pastorcito mentiroso".

5. **DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS /SECUENCIAS Y ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS
I N I C I O	<p>La maestra comunica a los niños y niñas que ha llegado el momento de la actividad de aprendizaje, invita a reunirse en asamblea para recordar los acuerdos como: Levantar la mano para opinar, respetar a los compañeros, etc. Posteriormente anuncia que presentará un hermoso video llamado: ¿Ovejita dónde estás? adjunto enlace: https://www.youtube.com/watch?v=y35NFF637Mk</p> <p>Ovejita dónde estás (3), la patrulla va buscar a la ovejita, Ovejita dónde estás (3), la patrulla va seguir la lana del suelo, Ovejita dónde estás (3), la patrulla va mirar la cueva del bosque...</p> <p>Al terminar el video pregunta: ¿De qué trató la canción niños? ¿Qué le pasó a la ovejita? ¿Alguna vez ustedes criaron a una oveja? ¿Ustedes saben cómo se llama la persona que cuida a las ovejas? Escuchamos las respuestas y anunciamos el propósito: Muy bien niños les cuento que hoy vamos a descubrir algo que le pasó un día a un cuidador de ovejas, porque "Vamos a divertirnos leyendo el cuento del pastorcito mentiroso".</p>	10 Min.	TV y USB.
D E S A R R O L L O	<p>La maestra menciona: Niños como les decía, hoy leeremos un cuento muy interesante, para eso debemos prestar muchísima atención con nuestros oídos escuchando de manera activa, con nuestros ojitos observando la historia sin distraer nuestra mirada por otro lado y con nuestra boquita para opinar todo aquello cuando yo les pregunte sí.</p> <p>Se muestra la carátula del cuento y preguntamos: ¿De qué creen que tratará el cuento? ¿Quiénes serán los personajes? ¿Cómo creen que terminará el cuento? ¿Por qué el pastorcito estará llorando? Los niños responden.</p> <p>Se presenta un papelote con las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que sé? ¿Qué me gustaría saber? ¿Qué aprendí? y se va registrando respuestas a las 2 primeras preguntas.</p> <p>Se invita a los niños a escuchar y observar el cuento mediante imágenes "El pastorcito mentiroso", la maestra lee con una voz adecuada, enfatizando sonidos y frases, haciendo pausas para generar preguntas y desplazándose por todo el escenario.</p> <p>Después de la lectura de el cuento la docente pregunta: Niños ¿Cuál fue el título del cuento? ¿Quiénes fueron los personajes? ¿Cómo era el pastorcito? ¿Qué fue lo que le pasó? ¿Cómo creen que se sienten las personas que los aman cuando ustedes les mienten? ¿Será importante decir la verdad, por qué? Escuchamos las respuestas de los niños y lo registramos en el cuadro con la tercera pregunta, comparamos las ideas iniciales con las aprendidas a partir de la lectura y enseñamos el mensaje del cuento: Es importante niños que cada día seamos sinceros, en todo lo que hagamos y digamos debe estar presente el valor de la verdad, ya que nos hará hermosas personas, podrán los demás confiar en nosotros, tendremos muchos buenos amigos y además podremos sentirnos contentos con nosotros mismos. Desde ahora</p>	25 Min.	Libro de cuento, limpia tipo, papelógrafo con preguntas y plumón.

	<p>en adelante niños prometeremos todos practicar este hermoso valor de la sinceridad.</p> <p>Para finalizar la docente vuelve a preguntar: ¿Niños a ustedes cómo les hubiera gustado que terminara el cuento? Muy bien niños a partir del cuento leído, escribirán y dibujarán cómo les hubiera gustado que termine el cuento "El pastorcito mentiroso" Mientras se da este proceso vamos monitoreando, finalmente los niños comentan sobre su dibujo creado.</p>		Papel fotocopia, lápiz y colores.
CIERRE	<p>Se realiza las siguientes preguntas para dialogar:</p> <p>¿Qué actividad realizamos hoy niños?</p> <p>¿Cuál es el mensaje del cuento?</p> <p>¿Fue fácil o difícil leer el cuento, por qué?</p> <p>La maestra escucha las respuestas y agradece a cada uno de los niños por su participación y atención.</p>	10 Min.	

LISTA DE COTEJO		ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "Leemos un cuento (El pastorcito mentiroso)".		
		COMPETENCIA: Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.		
		DESEMPEÑO: Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.		
APELLIDOS Y NOMBRES:		CRITERIO: Lee mediante las ilustraciones, deduciendo e interpretando la información. Reflexiona sobre los hechos acontecidos en el cuento y los representa mediante un dibujo.		
01	ACOSTA RÍOS, ITZEL KRYPELL			X
02	AGUILAR RÍOS, ELMER PAUL JESUS			X
03	AGUILAR ROJAS, CARLOS MILAN		X	
04	ALVARADO HIGA, AARON MATEO		X	
05	ANGULO PIZARRO, SERGIO ARMANDO	X		
06	BANEO HIDALGO, MAJIA CRISTEL			X
07	BARRERA CHOTA, JOSEPH SAMUEL			X
08	BOCANEGRA RENGIFO, MARIFE DE JESUS		X	
09	DÍAS ESTELA, DAIRON			X
10	GONZALES CASTILLO, EMILY GAELA		X	
11	GUILLEN PIRO, SERGIO MATHIAS			X
12	CUERRA SALDANA, RENATO ZAIR		X	
13	MENDOZA PINEDO, MAYRA KRISTEL			X
14	NAVARRO GRANDEZ, LEZCKO EMIR			X
15	OJEDA PANDURO, KIMBERLY JANETH			X
16	QUILICHE MORI, LINDA MICHELA		X	
17	RENGIFO ISHUIZA, AKIRA AYUMI			X
18	RUIZ AGUILAR, MIA KHALEESI			X
19	SAAVEDRA ARRUE, LIAM FRANCIS		X	
20	SANTISTEBAN CABALLERO, ADAIA ZIREL			X
21	TENAZOA PIZANGO, MATHIUS FABIAN			
22	TUANAMA ISHUIZA, JOSUE		X	
23	TUANAMA RAMIREZ, THIAGO ALEXANDER			X
24	USHINAHUA PEREZ, JESUS ADRIANO		X	
25	YAMO LOZANO, CIELO VALENTINA		X	

REALIZAMOS COMPARACIONES "DEL MÁS LARGO AL MÁS CORTO"

1. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ I.E.I. : N° 330
- ❖ LUGAR : Tarapoto
- ❖ DIRECTORA : Kenny Elizabeth Salinas M.
- ❖ DOCENTE : Edith Ramírez S.
- ❖ PRACTICANTE : ~~Nataly Margerith~~ Gonzales Peralta
- ❖ EDAD DE LOS NIÑOS : 05 años
- ❖ SECCIÓN : Solidarios
- ❖ TURNO : Tarde
- ❖ FECHA : Lunes 03-11-2022



2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: ÁREA	ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
M A T E M Á T I C A	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "	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.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	usa comparaciones y las expresa ordenando los objetos del más largo al más corto.

3. MATERIALES: tv, USB, imágenes, limpia tipo, tijera, goma

4. EVIDENCIAS: representen mediante un dibujo las comparaciones de objetos que realizaron del más largo al más corto.

5. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS /SECUENCIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO	RECURSOS
<p>I N I C I O</p>	<p>La maestra inicia la actividad pidiendo a los niños y niñas que se ubiquen en asamblea para iniciar con la actividad de hoy, les recuerda las normas de convivencia.</p> <p>Motivación: La maestra despierta el interés a los niños y niñas mediante una adivinanza.</p> <p>Es un animalito que se arrastra por el suelo y siempre su lengüita hace este sonido ssssh, ¿quién será? Fidelina vino a jugar con nosotros, pero no vino sola, ha venido con su hermana Cecilia pegamos las imágenes en la pizarra y preguntamos ¿cuál de las dos es más larga mi amiguita Fidelina o mi amiguita Cecilia? ¿De qué color es Fidelina y su hermana? Escuchamos con atención sus respuestas y a continuación la maestra presenta el propósito del día: "niños y niñas hoy nos vamos a divertir realizando comparaciones del más largo al más corto".</p> <p>La docente organiza a los niños y comunica que saldrán al parque de manera ordenada.</p>	10 Min.	imágenes
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p>Posteriormente la maestra les indica que jugaran el rey manda, se explica en que consiste el juego, la maestra es la reina y empieza a jugar con los niños, la reina manda a los niños que busquen y junten palitos largos y cortos, luego pide que entre los niños observen quien tiene el pelo más largo y quien tiene el pelo más corto.</p> <p>Al finalizar la actividad pregunta ¿Cómo se llama el juego que realizamos? ¿Quién tuvo el pelo más largo y corto? Los niños responden y les pedimos organizarse para ingresar al aula.</p> <p>Posteriormente se pide a los niños y niñas ubicarse en la parte media del salón, para que observen y manipulen diverso material que hay en los sectores y distinguirán cuál es el más largos y cuál es el más cortos,</p> <p>Los niños van realizando comparaciones de lo que han encontrado en los sectores manipulan diversos objetos analizando si es largo o corto, finalmente pasamos por cada niño para que nos expliquen cuantos objetos pudo realizar sus comparaciones.</p> <p>Llamamos a las niñas y niños a la asamblea y comentamos que jugaremos comparando objetos del más largo al más corto, se presenta diversas imágenes y la maestra menciona que deben organizar en la pizarra, los niños participan comparando del más largo al más corto.</p> <p>Finalmente, los niños y niñas retornan a su asiento teniendo conocimiento de la diferencia que existe del más largo y el más corto, La docente entrega papel bond a cada niño y niña para que representen mediante un dibujo las comparaciones de objetos que realizaron del más largo al más corto.</p>	25 Min.	TV Y USB Imágenes
<p>C I E R R E</p>	<p>Al finalizar, la maestra realiza las siguientes preguntas para dialogar:</p> <p>¿Niñas y niños qué aprendieron el día de hoy?</p> <p>¿Les gusto realizar las comparaciones con las imágenes?</p> <p>¿Fue fácil o difícil poder diferencial cual es el más largo y cuál es el más corto?</p> <p>La maestra escucha las respuestas de los niños y agradece a cada uno por su participación y atención.</p>	10 Min.	

LISTA DE COTEJO	TEMA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Jugamos realizando seriaciones por longitud "largo y corto"		
	COMPETENCIA	COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad.		
	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO: Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		
	CRITERIO	CRITERIO: usa comparaciones y las expresa ordenando los objetos del más largo al más corto.		
APELLIDS Y NOMBRES		Inicio	Proceso	Logrado
01	ACOSTA RIOS, ITZEL KRYPEL			x
02	AGUILAR RIOS, ELMER PAUL JESUS			
03	AGUILAR ROJAS, CARLOS MILAN			
04	ALVARADO HIGA, AARON MATEO			
05	ANGULO PIZARRO, SERGIO ARMANDO	x		
06	BANEO HIDALGO, MAJIA CRISTEL			x
07	BARRERA CHOTA, JOSEPH SAMUEL			x
08	BOCANEGRA RENGIFO, MARIFE DE JESUS			x
09	DIAS ESTELA, DAIRON			x
10	GONZALES CASTILLO, EMILY GAELA			
11	GUILLEN PIRO, SERGIO MATHIAS			x
12	CUERRA SALDANA, RENATO ZAIR		x	
13	MENDOZA PINEDO, MAYRA KRISTEL		x	
14	NAVARRO GRANDEZ, LEZCKO EMIR			x
15	OJEDA PANDURO, KIMBERLY JANETH			x
16	QUILICHE MORI, LINDA MICHELA		x	
17	RENGIFO ISHUIZA, AKIRA AYUMI			x
18	RUIZ AGUILAR, MIA KHALEESI		x	
19	SAAVEDRA ARRUE, LIAM FRANCIS		x	
20	SANTISTEBAN CABALLERO, ADAIA ZIREL			
21	TENAZOA PIZANGO, MATHIUS FABIAN		x	
22	TUANAMA ISHUIZA, JOSUE		x	
23	TUANAMA RAMIREZ, THIAGO ALEXANDER			x
24	USHINAHUA PEREZ, JESUS ADRIANO		x	
25	YAMO LOZANO, CIELO VALENTINA		x	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

BUSCAMOS SONIDOS INICIALES CON "A, E".

I. DATOS INFORMATIVOS:

❖ I.E.I.	: N° 330
❖ LUGAR	: Tarapoto
❖ DIRECTORA	: Kenny Elizabeth Salinas M.
❖ DOCENTE	: Edith Ramirez S
❖ PRACTICANTE	: Nataly Margarita Gonzales Peralta
❖ EDAD DE LOS NIÑOS	: 05 años
❖ SECCION	: Solidarios
❖ TURNO	: Tarde
❖ FECHA	: Lunes 07-11-2022



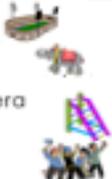
II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA/ ESTANDAR	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
<p>Comunicación</p> <p>Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.</p>	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA.</p> <p>- Obtiene información del texto escrito.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto escrito.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica información en imágenes a partir de algunos indicios o palabras conocidas con los sonidos de "A, E. 	<p>Dibuja imágenes de palabras que empiecen con los sonidos iniciales A, E.</p>

III. SECUENCIA DIDACTICA (1:15am a 2:15pm)

TITULO: BUSCAMOS SONIDOS INICIALES CON "A, E".

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIAS Y ESTRATEGIAS	MATERIALES	T
INICIO	<p>MOTIVACION</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>PROPÓSITO</p>	<p>Iniciamos la actividad con la asamblea sentados en semicírculo. La docente invita a los niños y niñas de manera cordial y respetuosa, les saluda y hace recordar que durante actividad que van a realizar tiene que aplicar las normas de convivencia. Los niños y niñas escuchan y mencionan las normas de convivencia del zula Luego indica a los niños y niñas que bailaremos al ritmo de la canción:</p> <p style="text-align: center;"><i>La abeja Tomasa, vuela hasta su casa, el elefante Bias camina hacia atrás, los dos personajes saltan a la orilla y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado. (BIS)</i></p> <p>Luego la docente pregunta: ¿Qué animales mencionamos en la canción? ¿Cuántos animales son? ¿Con que sonidos empiezan cada uno de los nombres de los animales? ¿Niños que otras palabras conocen que inician con sonidos A, E? ¿Cuáles son?</p> <p>Escuchamos con atención las respuestas. Luego la docente menciona el propósito: "hoy vamos a leer imágenes con los sonidos iniciales de A, E .</p>	<p>Sonajero, Papelote, plumones, ficha de trabajo, lápices, colores.</p>	<p>10 Min.</p>
DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA El docente les pide mucha atención a los niños para que puedan escuchar lo que vamos a realizar. Seguidamente les menciona que hoy vamos a jugar a buscar sonidos iniciales con "A, E" donde aprenderemos sobre los sonidos de las vocales que hay en el texto de una rima.</p> <p>Luego pega en la pizarra el papelote escrito de forma pictográfica rimas y pregunta: ¿Qué observan en la imagen? ¿de qué tratará el texto? ¿Qué dirán en las letras? ¿serán iguales los sonidos de las palabras? Escucha las respuestas de los niños y niñas. Muy bien niños y niñas hoy aprenderán diferentes nombres de sonidos iniciales con vocales A, E.</p> <p>DURANTE LA LECTURA Muy bien niños y niñas, ahora vamos averiguar. Seguidamente la docente comienza a leer la historia de Ana y del erizo señalando las imágenes para que los niños y niñas se guíen y lean a través de las imágenes.</p>		<p>45 MIN</p>

		<p>"Rimas con la A, E"</p> <p>Rima con la a</p> <p>Ana la Araña viaja en Avión y usa su Aruendo de Arigatón</p>  <p>Vamos al Estadio a ver al Elefante que sube la Escalera será Emocionante</p>  <p>Pregunta: ¿Cuál es el sonido inicial de esta palabra? ¿Qué vocal inicial tiene esta palabra? La docente junto con los niños canta el sonido inicial: "AAAARANA" Luego la docente menciona a los niños y niñas de que buscaremos en el aula objetos e imágenes que tengan el sonido inicial de A y E. Para ello la docente pego en diferentes espacios del aula las imágenes y coloco diversos materiales. Pregunta: ¿Qué encontramos?, seguimos mirando por el otro lado ¿Cómo se llama este objeto? ¿Con que sonido empieza este objeto? ¿Qué otras palabras conocen que empiezan con los sonidos iniciales A, E? Seguidamente todo lo que van encontrando la docente va cantando los sonidos de las imágenes y objetos "Aaaañilla, eeeespejo". Los niños y niñas responden de manera ordenada.</p> <p>DESPUES DE LA LECTURA Muy bien niños y niñas. Pregunta: ¿Qué le pareció la actividad? ¿Qué vocales reconocieron? ¿Qué objetos encontraron con los sonidos iniciales de A, E? Para finalizar la docente entrega la consigna: Dibuja imágenes de palabras que empiecen con los sonidos iniciales A, E. Al finalizar los niños socializan su trabajo. La docente felicita la participación de todos los niños y niñas.</p>		
CIERRE	EVALUACIÓN	<p>Preguntas de Meta cognicion La docente pregunta: ¿Niños que descubrimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Son importantes conocer los sonidos iniciales de las palabras? ¿Por qué? ¿Ha sido fácil o difícil descubrir los sonidos iniciales en las palabras?</p> <p>La docente felicita a los niños y niñas por su participación en el desarrollo de la actividad, concluye pidiendo aplausos para todos.</p>		5MIN

LISTA DE COTEJO	TEMA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		
	COMPETENCIA	BUSCAMOS SONIDOS INICIALES CON "A, E". LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA.		
	DESEMPEÑO	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.		
	CRITERIO	Identifica información en imágenes a partir de algunos indicios o palabras conocidas con los sonidos de "A, E."		
APELLIDOS Y NOMBRES		Inicio	Proceso	Logrado
01	ACOSTA RIOS, ITZEL KRYPELL			
02	AGUILAR RIOS, ELMER PAUL JESUS			X
03	AGUILAR ROJAS, CARLOS MILAN		X	
04	ALVARADO HIGA, AARON MATEO		X	
05	ANGULO PIZARRO, SERGIO ARMANDO	X		
06	BANEO HIDALGO, MAIJA CRISTEL			X
07	BARRERA CHOTA, JOSEPH SAMUEL			X
08	BOCANEGRA RENGIFO, MARIFE DE JESUS			X
09	DÍAS ESTELA, DAIRON			X
10	GONZALES CASTILLO, EMILY GAELA			
11	GUILLEN PIRO, SERGIO MATHIAS			X
12	CUERRA SALDAÑA, RENATO ZAIR		X	
13	MENDOZA PINEDO, MAYRA KRISTEL			
14	NAVARRO GRANDEZ, LEZCKO EMIR			X
15	OJEDA PANDURO, KIMBERLY JANETH			
16	QUILICHE MORI, LINDA MICHELA			
17	RENGIFO ISHUIZA, AKIRA AYUMI		X	
18	RUIZ AGUILAR, MIA KHALEESI		X	
19	SAAVEDRA ARRUE, LIAM FRANCIS		X	
20	SANTISTEBAN CABALLERO, ADAIA ZIREL			X
21	TENAZOA PIZANGO, MATHIUS FABIAN			X
22	TUANAMA ISHUIZA, JOSUE		X	
23	TUANAMA RAMIREZ, THIAGO ALEXANDER			X
24	USHIÑAHUA PÉREZ, JESÚS ADRIANO		X	
25	YAMO LOZANO, CIELO VALENTINA		X	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO: JUGAMOS CON LAS CINTAS Y LIGAS

I. DATOS INFORMATIVOS:

❖ I.E.I.	: Nº 330
❖ LUGAR	: Tarapoto
❖ DIRECTORA	: Kenny Elizabeth Salinas M.
❖ DOCENTE	: Edith Ramírez S.
❖ PRACTICANTE	: Nataly Margerith Gonzales Peralta
❖ EDAD DE LOS NIÑOS	: 05 años
❖ SECCION	: Solidarios
❖ TURNO	: Tarde
❖ FECHA	: Martes 08-11-2022



II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
<b style="color: red;">PSICOMOTRICIDAD SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalment e. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo. 	Explora las posibilidades de su cuerpo, desarrollando su motricidad gruesa, regulando su fuerza, velocidad, demostrando control y predominio de un lado corporal en las actividades motrices.	Representa los diferentes movimientos o acciones que realizó durante la actividad, menciona lo que realizó y que partes del cuerpo movió y menciona los diferentes cambios que sufrió su cuerpo.

III. SECUENCIA DIDACTICA

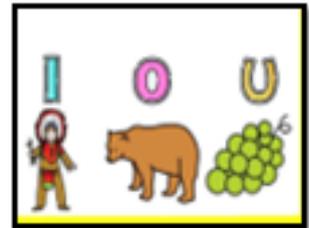
MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA/ESTRATEGIAS	RECURSOS
<b style="color: red;">INICIO	La maestra inicia la actividad pidiendo a los niños y niñas ubicarse en asamblea para iniciar con la activad, y juntos recordamos las normas de convivencia. La maestra anuncia que cantaremos y bailaremos la canción: "levantando las manos" Ven, empieza a bailar el ritmo que te traigo Es nuevo para ti, te enseñaré a bailar Levantando las manos, moviendo la cintura Es el ritmo nuevo que traigo para ti Levantando las manos Moviendo la cintura	Buffer, Celular, Música, Cinta, Ligas, Papel boa .

	<p>Con movimiento sexy (susú!) Es el ritmo nuevo que traigo para ti</p> <p>Luego la maestra invita a los niños y niñas a sentarse y realiza algunas preguntas ¿De qué trató la canción? ¿qué partes de su cuerpo movieron? ¿Qué acciones pueden realizar con su cuerpo?</p> <p>PROPOSITO DE APRENDIZAJE: Niños y niñas el día de hoy van a expresarse corporalmente realizando diversos movimientos mediante el juego de las ligas.</p>	
DESARROLLO	<p>La Maestra organiza a los niños y niñas, pide que se ubiquen en dos columnas para poder salir al patio de manera ordenada y dar las indicaciones. Recordamos nuestras normas antes de salir al patio a jugar.</p> <p>Realizamos ejercicios de calentamiento como, trotar, saltar, caminar en puntitas, tocamos el piso con las manos y nos estiramos.</p> <p>La maestra indica que jugaran con Cintas y elásticos la maestra presenta los materiales y explica como lo realizaran.</p> <p>La maestra explica que todos deben formar un círculo y tomarse de las manos para que todos los niños y niñas puedan participar, la cinta estará en el brazo de un niño para dar inicio el juego lo pasaran por su cuerpo sin tener que soltarse las manos una vez culminada de realizar esa acción, Luego jugaremos con la liga dos niños tendrán que agarrar y los demás niños harán una fila para que salten de diversas formas empiezan a saltar poniendo la liga en la parte del pie hasta que todos pasen luego seguirá subiendo hasta que lleguen a la cintura y todos los niños participaran.</p> <p>Después de haber jugado la maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <p>Niños y niñas: ¿les gusto jugar con las ligas y cintas? La maestra escucha las respuestas.</p> <p>Después de haber jugado, todos nos dirigimos al salón de clases de manera ordenada para realizar los ejercicios de relajación y respiración, acostados en el piso.</p> <p>Los niños y niñas Representa las acciones que realizó durante la actividad.</p>	
CIERRE	<p>Al finalizar, la maestra realiza las siguientes preguntas para dialogar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ➤ ¿Cómo se sintieron al jugar con las ligas y cinta? ¿Por qué? ➤ ¿Qué es lo que más les gustó de la actividad? <p>La maestra escucha las respuestas de los niños y agradece a cada uno por su participación y atención.</p>	

LISTA DE COTEJO	TEMA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		
	COMPETENCIA	JUGAMOS CON LAS CINTAS Y LIGAS		
	DESEMPEÑO	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD		
	CRITERIO	Explora las posibilidades de su cuerpo, desarrollando su motricidad gruesa, regulando su fuerza, velocidad, demostrando control y predominio de un lado corporal en las actividades motrices.		
APELLIDOS Y NOMBRES		Inicio	Proceso	Logrado
01	ACOSTA RIOS, ITZEL KRYSPELL			X
02	AGUILAR RIOS, ELMER PAUL JESUS			X
03	AGUILAR ROJAS, CARLOS MILAN			X
04	ALVARADO HIGA, AARON MATEO		X	
05	ANGULO PIZARRO, SERGIO ARMANDO	X		
06	BANEO HIDALGO, MAJIA CRISTEL			X
07	BARRERA CHOTA, JOSEPH SAMUEL			X
08	BOCANEGRA RENGIFO, MARIFE DE JESUS			X
09	DIAS ESTELA, DAIRON			X
10	GONZALES CASTILLO, EMILY GAELA		X	
11	GUILLEN PIRO, SERGIO MATHIAS			X
12	CUERRA SALDAÑA, RENATO ZAIR			X
13	MENDOZA PINEDO, MAYRA KRISTEL		X	
14	NAVARRO GRANDEZ, LEZCKO EMIR			X
15	OJEDA PANDURO, KIMBERLY JANETH			X
16	QUILICHE MORI, LINDA MICHELA		X	
17	RENGIFO ISHUIZA, AKIRA AYUMI		X	
18	RUIZ AGUILAR, MIA KHALEESI			X
19	SAAVEDRA ARRUE, LIAM FRANCIS		X	
20	SANTISTEBAN CABALLERO, ADAIA ZIREL			X
21	TENAZOA PIZANGO, MATHIUS FABIAN			X
22	TUANAMA ISHUIZA, JOSUE			X
23	TUANAMA RAMIREZ, THIAGO ALEXANDER			X
24	USHIÑAHUA PÉREZ, JESÚS ADRIANO		X	
25	YAMO LOZANO, CIELO VALENTINA			X

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ◆ I.E.I. : N° 330
- ◆ LUGAR : Tarapoto
- ◆ DIRECTORA : Kenny Elizabeth Salinas M.
- ◆ DOCENTE : Edith Ramírez S.
- ◆ PRACTICANTE : ~~Nataly Margerith~~ Gonzales Peralta
- ◆ EDAD DE LOS NIÑOS: 05 años
- ◆ SECCION : Solidarios
- ◆ TURNO : Tarde
- ◆ FECHA : Miércoles 09-11-2022



II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ESTANDAR DE APRENDIZAJE: Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.

ÁREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPOSITO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIAS
C O M U N I C A C I O N	<p>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. • Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia 	<p>hoy vamos a leer e interpreta imágenes sobre los sonidos iniciales I, O, U.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica información en imágenes a partir de algunos indicios o palabras conocidas con los sonidos de "I, O, U". 	<p>Dibuja las imágenes de palabras que empiecen con los sonidos iniciales I,O, U.</p>

□ III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDADES

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIAS Y ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACION</p> <p>SABERES PREVIOS PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>PROPÓSITO</p>	<p>La docente invita a los niños y niñas a sentarnos en asamblea para iniciar la actividad y recordar las normas del aula</p> <p>La maestra pega en la pizarra un papelote con una canción e indica a los niños y niñas que cantaremos una hermosa canción:</p> <p style="text-align: center;">La abeja Tamara, vuela hasta su cabaña, el elefante Blas camina hacia atrás, la iguana Rita camina hacia la orilla del río, y yo en mi ula, ula, voy moviendo la cintura. (BIS)</p> <p>Luego la docente pregunta Niños y niñas: ¿Qué animales mencionamos en la canción? ¿Cuántos animales son? ¿Con qué sonidos empiezan cada uno de los nombres de los animales? ¿Niños que otras palabras conocen que tengan nombre que inician con las vocales, l, o, u? ¿Cuáles son? Escucho las respuestas de los niños y niñas.</p> <p>Los niños y niñas responden y la maestra comunica el propósito: "hoy vamos a leer e interpreta imágenes sobre los sonidos iniciales l, o, u.</p>	Papelote, canción, Limpia tipo	10 Min.
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Antes de la lectura:</p> <p>Muy bien niños vamos aprender sobre los sonidos de las vocales mediante una poesía luego la maestra pega en la pizarra el papelote de la poesía y pregunta: ¿Qué observan en la pizarra? ¿Cuál será el nombre de la poesía? ¿de qué tratará la poesía? ¿Qué imágenes hay? ¿Qué dirán en las letras? ¿serán iguales los sonidos de las palabras? Escucha las respuestas de los niños y niñas.</p> <p>Muy bien niños y niñas hoy aprenderán diferentes nombres de sonidos con las tres últimas vocales, los niños escuchan y la maestra pregunta: ¿Niños y niñas de que vocales hablaremos hoy? ¿Cuáles serán los nombres?</p> <p>La maestra anota algunas de las respuestas de los niños en la pizarra.</p> <p>Durante la lectura:</p> <p>Muy bien niños entonces ahora todo lo que ustedes han dicho vamos a ver si es cierto, esto es una poesía titulada: un día de paseo</p> <p>ahora leeré la poesía, y para eso tienen que estar en silencio para poder escucharnos y así podamos iniciar un dialogo.</p> <p>¿Quiénes son los personajes? ¿Cuáles son sus nombres?</p>	Imagen de las vocales sobre Limpia tipo	45 MIN

		<p>¿Con qué vocal empieza lluvia? ellos reconocerán el sonido vocálico l. ¿Con qué vocal empieza lluvia? Así van reconociendo el sonido inicial de los nombres con las 3 vocales. dando lectura en voz alta junto con los niños y los niños nos dirán qué es y con qué sonido empieza.</p> <p>la maestra realiza las siguientes preguntas, niños y niñas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué otras palabras conocen que empiezan con estas vocales? pedimos que las nombren. ✓ ¿niños que nombre con las vocales acabamos de leer? ✓ ¿son importantes estas vocales? ¿Por qué? ✓ ¿les fue fácil o difícil leer las imágenes de las vocales? <div data-bbox="837 403 1125 660" style="border: 2px solid red; padding: 5px;"> <p>EN DIA SABIE LA </p> <p>A NINIA A ENA </p> <p>V SE ENCONTRE CON UNA </p> <p>NINIA EN LAS </p> <p>V SE NOMBRAN UNA </p> <p>EN QUE TRUJE ES UN </p> </div> <p>La maestra escucha los comentarios y opiniones que van realizando las niñas y niños.]</p> <p>Después de la lectura: Al culminar esta acción la maestra pregunta a los niños se acuerdan de los personajes que menciona la poesía ahora vamos a inventar canciones con estos personajes, realiza preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué nombres hemos leído de los personajes? • ¿Por qué es importante aprender las vocales? • ¿Qué pasaría si no saben el sonido de las vocales? <p>La maestra felicita a los niños y niñas por su participación después de ello les comunica realizaran un trabajo. Consigna: Dibuja las imágenes de palabras que empiecen con los sonidos iniciales. Los niños y niñas compartirán lo realizado en la clase.</p>	Hoja bon lápiz	
CIERRE	EVALUACIÓN	<p>Al finalizar, la maestra realiza las siguientes preguntas para dialogar:</p> <p>¿Niños que aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Para qué nos va servir lo aprendido?</p> <p>¿Ha sido fácil o difícil descubrir los sonidos iniciales en las palabras?</p> <p>La maestra felicita a los niños y niñas por su participación en el desarrollo de la actividad, concluye pidiendo aplausos para todos.</p>		5MIN

LISTA DE COTEJO	TEMA	BUSCAMOS SONIDOS INICIALES CON "I, O, U"		
	COMPETENCIA	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.		
	DESEMPEÑO	* Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.		
	CRITERIO	* Identifica información en imágenes a partir de algunos indicios o palabras conocidas con los sonidos de "I, O, U".		
APELLIDOS Y NOMBRES		Inicio	Proceso	Logrado
01	ACOSTA RIOS, ITZEL KRYPEL			X
02	AGUILAR RIOS, ELMER PAUL JESUS			X
03	AGUILAR ROJAS, CARLOS MILAN			X
04	ALVARADO HIGA, AARON MATEO		X	
05	ANGULO PIZARRO, SERGIO ARMANDO	X		
06	BANEO HIDALGO, MAJIA CRISTEL		X	
07	BARRERA CHOTA, JOSEPH SAMUEL			X
08	BOCANEGRA RENGIFO, MARIFE DE JESUS		X	
09	DIAS ESTELA, DAIRON		X	
10	GONZALES CASTILLO, EMILY GAELA		X	
11	GUILLEN PIRO, SERGIO MATHIAS			X
12	CUERRA SALDANA, RENATO ZAIR			X
13	MENDOZA PINEDO, MAYRA KRISTEL		X	
14	NAVARRO GRANDEZ, LEZCKO EMIR			X
15	OJEDA PANDURO, KIMBERLY JANETH		X	
16	QUILICHE MORI, LINDA MICHELA		X	
17	RENGIFO ISHUIZA, AKIRA AYUMI			X
18	RUIZ AGUILAR, MIA KHALEESI			X
19	SAAVEDRA ARRUE, LIAM FRANCIS		X	
20	SANTISTEBAN CABALLERO, ADAIA ZIREL			X
21	TENAZOA PIZANGO, MATHIUS FABIAN			X
22	TUANAMA ISHUIZA, JOSUE		X	
23	TUANAMA RAMIREZ, THIAGO ALEXANDER			X
24	USHIÑAHUA PÉREZ, JESÚS ADRIANO		X	
25	YAMO LOZANO, CIELO VALENTINA		X	

Existen muchos artículos periodísticos que resaltan las dificultades en la falta de atención de los niños, quienes no logran concentrarse y desarrollar a cabalidad su concentración dando cabida al bajo rendimiento académico, es así que las recomendaciones con mayor incidencia para los maestros, es practicar varias estrategias y la más adecuada para este caso son la lúdicas que permitan desarrollar su aprendizaje con mayor eficacia.

Las estrategias lúdicas muestran una importante y significativa repercusión en la atención de los niños, por lo que crean un ambiente estimulante promocionando el desarrollo cognitivo y emocional, por intermedio del juego los niños a parte que se divierten ensayan su concentración, permitiendo resaltar sus habilidades que les permita dedicarse a sus tareas específicas.

Hay que mencionar que las estrategias lúdicas que aparte de puedan transferir contenido, incluye emocional y cognitivamente al niño motivando un espacio de aprendizaje relajado y motivado, permitiendo ciertas ventajas como: mayor motivación y atención, aprendizaje activo, estimulación de habilidades sociales, desarrollo integral

El juego permite mejorar el aspecto amical y su capacidad para proporcionar atención en tiempos extensos. Recordando que las estrategias deben ser dinámicas y variadas, contribuyendo a un estilo de aprendizaje más ameno.

Debemos tener en cuenta que la curiosidad en los niños es gracias al juego, porque genera una aspiración interna de asimilar y explorar. Construyen conocimientos sólidos y extensos permitiendo el aprendizaje significativo.

Cada docente debe tener la capacidad y creatividad para desarrollar con los niños estrategias lúdicas para mejorar la atención como: la integración curricular, proyectos colaborativos, esquinas de juego, festividades, juegos de mesa, actividades al aire libre, juegos de construcción, actividades artísticas y celebraciones. Así mismo decir que las estrategias lúdicas tales como el juego y las actividades recreativas, cumplen un papel preponderante en el desarrollo de la atención del niño. Padres y maestros sabemos que papel cumplimos referente a las actividades lúdica, tal es así que el niño sea el beneficiado con los aprendizajes que permitirá un desarrollo integral.

Las estrategias lúdicas o esparcimiento que se da enrumban de forma innovadora los aprendizajes activos y reiterar que también el desarrollo integral, quizás requieran un mayor tiempo de antesala y recursos.

El juego es una estrategia didáctica indispensable en el aula, pues impulsa la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, haciendo que el aprendizaje sea un proceso activo, divertido y significativo para los niños

Por último, comentar, que los niños experimentan satisfacción al realizar juegos, permitiendo asumir nuevas pericias y juicios. La interacción de los niños es a través de estas estrategias con su entorno de manera más resaltante.

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

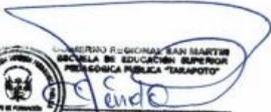
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"

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: "**Estrategias lúdicas para mejorar la atención en niños de 5 años de la IE 330 - 9 de abril, Tarapoto 2022**", cuyo autor es **Br. Nataly Margerith Gonzales Peralta**, constatando que la investigación tiene un índice de similitud de **25.00 %**, 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, 03 de diciembre de 2024


Lic. Anibal Fernando Mendo García
RESPONSABLE DEL SISTEMA TURNITIN ORIGINALITY