



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Efecto de las actividades lúdicas en atención y
concentración de estudiantes de primaria, Lima.2016**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Problemas de Aprendizaje

AUTORA:

Br. Graciela Pamela Zavala Villanueva

ASESOR:

Dr. Luis Edilberto Garay Peña

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problemas de Aprendizaje

PERÚ - 2018

Página del jurado

.....
Dr. Rodolfo Talledo Reyes
Presidente

.....
Dr. Walter Capa Luque
Secretario

.....
Dr. Luis Garay Peña
Vocal

Dedicatoria:

Este trabajo está dedicado a las tres personas más importantes en mi vida: mis abuelos y mi madrina.

Agradecimiento:

A mis padres y hermana por todo el apoyo brindado en el momento de realizar este trabajo.

Declaración de Autoría

Declaración de Autoría

Yo, Zavala Villanueva, Graciela Pamela, estudiante de la Escuela de Posgrado, Maestría en Problemas de Aprendizaje, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima; declaro el trabajo académico titulado “Efectos de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima 2016”, presentada, en 85 folios para la obtención del grado académico de Magister en problemas de aprendizaje, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, 20 de mayo del 2017

Zavala Villanueva, Graciela Pamela

DNI: 44650474

Presentación

Señores miembros del Jurado:

De acuerdo a la normatividad de la Universidad César Vallejo, presento a la Escuela de posgrado la tesis titulada: “Efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima 2016”

El objetivo fue determinar el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima 2016, para optar el Grado Académico de Magister en Problemas de Aprendizaje; se presenta la investigación que se considera, que los resultados que presento en la investigación favorecerán en la atención y concentración en estudiantes de tercer grado de primaria.

El desarrollo de la presente investigación comprende Capítulo I, Introducción, donde se describen los antecedentes, la justificación, el problema, hipótesis y el objetivo, capítulo II, denominado marco metodológico contiene las variables, su operacionalización, metodología, diseño de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, el III capítulo Resultados, que contiene la parte descriptiva como la parte inferencial (prueba de hipótesis) el capítulo IV se presenta la discusión, en el capítulo V las conclusiones y en el capítulo VI las recomendaciones, luego las bibliográficas y anexos.

Señores miembros del jurado espero que esta investigación sea tomada en cuenta para su evaluación y aprobación.

La autora

Índice

Carátula	i
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de Tablas	ix
Índice de Figuras	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
I. Introducción	13
1.1 Antecedentes	14
1.2 Fundamentación científica, técnica o humanística	19
1.3 Justificación	33
1.4 Formulación del problema	34
1.5 Hipótesis	36
1,6 Objetivos	37
II. Marco metodológico	38
2.1 Variables	39
2.2. Operacionalización de variables	39
2.3. Metodología	41
2.4. Tipos de estudio	41
2.5. Diseño	41
2.6. Población, muestra y muestreo	42
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
2.8. Métodos de análisis de datos	46
2.9. Aspectos éticos	46

III. Resultados	47
IV. Discusión	63
V. Conclusiones	68
VI. Recomendaciones	70
VII. Referencias bibliográficas	72
Anexos	77
Anexo 1 Artículo científico	
Anexo 2 Matriz de consistencia	
Anexo 3 Instrumentos	
Anexo 4 Validez de los instrumentos	
Anexo 5 Permiso de la institución donde se aplicó el estudio	
Anexo 6 Base de datos	
Anexo 7 Programa	
Anexo 8 Prints de resultados	

	Índice de tablas	Págs.
Tabla 1	Criterios de clasificación de la atención	24
Tabla 2	Matriz de operacionalización de atención y concentración	40
Tabla 3	Distribución de la población de estudio	43
Tabla 4	Escalas y baremos de la variable dependiente atención y concentración	44
Tabla 5	Validez de la variable: atención y concentración	45
Tabla 6	Descripción cualitativa de los puntajes de atención y concentración los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado.	48
Tabla 7	Descripción cualitativa de los puntajes de atención selectiva los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado.	50
Tabla 8	Descripción cualitativa de los puntajes de atención sostenida los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado.	52
Tabla 9	Descripción cualitativa de los puntajes de atención dividida los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado.	54
Tabla 10	Prueba de normalidad.	56
Tabla 11	Prueba U de Mann Whitney para la atención y concentración antes de aplicar programa.	57
Tabla 12	Prueba U de Mann Whitney para la atención y concentración después de aplicar programa.	57
Tabla 13	Prueba U de Mann Whitney para la atención selectiva antes de aplicar programa.	58
Tabla 14	Prueba U de Mann Whitney para la atención selectiva después de aplicar programa.	59

Tabla 15	Prueba U de Mann Whitney para la atención sostenida antes de aplicar programa.	60
Tabla 16	Prueba U de Mann Whitney para la atención sostenida después de aplicar programa.	60
Tabla 17	Prueba U de Mann Whitney para la atención dividida antes de aplicar programa.	61
Tabla 18	Prueba U de Mann Whitney para la atención dividida después de aplicar programa.	62

	Índice de figuras	Págs.
Figura 1	Comparación de los niveles de atención y concentración entre los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado.	49
Figura 2	Comparación de los niveles de atención selectiva entre los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado.	51
Figura 3	Comparación de los niveles de atención sostenida entre los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado	53
Figura 4	Comparación de los niveles de atención dividida entre los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado.	55

Resumen

El objetivo de la presente investigación fue determinar el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima 2016. La investigación fue de tipo aplicada, de nivel explicativo y el diseño utilizado fue cuasi experimental. La población fueron los alumnos del tercer grado de educación primaria, el muestreo fue no probabilístico con una muestra de 20 alumnos de tercer grado A y 20 alumnos de la sección B, de la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau - Lima 2016.

Para la recolección de los datos se utilizó el test de "Percepción de diferencias" (habitualmente conocido con el nombre de "caras") tiene su origen en los estudios de Thurstone sobre la estructura factorial de la inteligencia, para la variable dependiente; se realizó la confiabilidad del instrumento mediante la prueba KR-20, con un resultado de 0.918 interpretándose como alta confiabilidad. El procesamiento de datos se realizó con el software SPSS.

Se realizó el análisis inferencial de la investigación donde se utilizó las pruebas no paramétricas U de Mann Whitney = 65,500 con los valores se contrastó las hipótesis de la investigación, obteniendo resultados de un $p=0.000$ ($p<0.05$), interpretándose como que existe efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima 2016, después de aplicado el programa, con el cual se rechazan las hipótesis nulas, por lo tanto se aprecia que existe influencia de la variable independiente en la dependiente.

Palabras claves: Programa, actividades lúdicas, atención y concentración

Abstract

The objective of the present investigation was to determine the effect of play activities on attention and concentration of primary students, Lima 2016. The research was applied type, with explanatory level and the design used was quasi experimental. The population was the students of the third grade of primary education, the sample was non - probabilistic with a sample of 20 third grade students A and 20 students of section B, of the educational institution Juan Jacobo Rousseau - LIMA 2016.

For data collection, the "Perception of Differences" test (commonly known as "faces") was used in Thurstone's studies on the factorial structure of intelligence, for the dependent variable; The reliability of the instrument was performed using the KR-20 test, it had a result 0.918, meaningful as a high reliability. The Data was processing and performed using SPSS software.

We performed the inferential analysis of the research where we used non-parametric tests U of Mann Whitney =65,500, with the values were checked the hypotheses of the research, obtaining results of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), interpreted as that exists Effect of play activities on attention and concentration of primary students, Lima 2016, after the program was applied, with which the null hypotheses are rejected, therefore we can see that there is influence of the independent variable in the dependent variable.

Keywords: Program, play activities, attention and concentration

I. Introducción

1.1 Antecedentes

Antecedentes internacionales

Pérez (2008), en la tesis de maestría titulada “Los juegos didácticos recreativos y su influencia en el desarrollo del razonamiento lógico-matemático en niños del sexto y séptimo año de educación básica de la escuela fiscal mixta Amemos al niño de la parroquia Eloy Alfaro de la ciudad de Manta, en el período lectivo 2007-2008”. Desarrolló la aplicación del razonamiento matemático, mediante juegos didácticos y estos van a permitir la comprender y resolver ejercicios matemáticos.

En esta tesis se utilizó el método cualitativo-cuantitativo, fue un trabajo de campo, explicativo y estadístico. Al concluir se emitieron las siguientes conclusiones: conocer la realidad de aula tanto de los alumnos como de los profesores y esto ayudará a saber cuál es el problema que existe en los problemas de aprendizaje en énfasis a las matemáticas. Este trabajo es una enseñanza permanente y debe ser parte integral en la enseñanza de los alumnos.

Este trabajo tiene la misión de ayudar a los profesores, brindándoles nuevas técnicas para que puedan desarrollar la creatividad y el pensamiento lógico en los alumnos.

Freire y Basurto (2008) realizó la tesis “Apoyo pedagógico para niños con dificultades de atención y concentración para mejorar sus procesos de aprendizaje en el aula, de la universidad tecnológica equinoccial en Quito Ecuador”, una investigación de tipo descriptivo y explicativo, la cual pretendió identificar las pautas que se deben tener en cuenta para lograr evitar el problema por la falta de concentración en los estudiantes y con ello poder analizar las causas que más sobresalen en los alumnos de las instituciones educativas de Quito; por esta razón, se llevó a cabo plantear estrategias que sean las más asertivas, que al ser descritas para hacer una propuesta pedagógica, se utilicen como material para apoyar a los profesores puedan utilizarlo al grupo de niños, se les da varios recursos y así permitirles que aprendan en forma autónoma y eficiente una serie de recursos que les pueda permitir aprender en forma independiente y eficiente, en la cual se concluyó entre otros aspectos, las

profesoras no saben muchas estrategias para aplicarlas en el salón de clases y así ayudar a los alumnos en el proceso de aprendizaje, por último a modo de resultado o aporte del proyecto se determinó que se observó un progreso en los estudiantes que presentaron inconvenientes en la atención y concentración con diversos ejercicios y actividades para un soporte adecuado.

Hidalgo y Romero (2011), en la tesis titulada " Los Juegos Tradicionales y la influencia que ejercen en los niños de quinto grado de la escuela primaria " Eloy Alfaro". Definieron como objetivo principal valorar los juegos en la formación de los niños. Su diseño es de base metodológica, participativa y con elementos teórico – práctico, considerando las necesidades de los alumnos. Al concluir, llegaron a la siguiente conclusión: Al incluir los juegos en las actividades de los alumnos, permitió rescatar valores y tradiciones lo cual influyó en su formación integral. La importancia de esta tesis es la formación de valores asociada al juego y así de este modo desarrollarse como personas. El juego es utilizado en el aprendizaje, los alumnos mientras juegan van aprendiendo nuevas cosas, a ser solidarios, refuerza el valor, respetan y sobretodo los ayuda a ser pacientes.

Aroca y Delgadillo (2014) realizó la tesis titulada, "La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del colegio americano de Ibagué". Esta tesis surgió a raíz de que se examinó a los niños del primer grado del Colegio Americano, donde se pudo observar que los alumnos presentan falta de atención, por ello se sugiere brindar estrategias lúdicas para que mejoren sus procesos de atención y ser aplicadas tanto en el hogar y en el salón de clases, logrando un aprendizaje más efectivo de los estudiantes. Unos de los instrumentos utilizados en este proceso fue el diario de campo, el cual se utilizó para anotar todas las observaciones realizadas en el aula, también se colocó las entrevistas, los cuestionarios y toda la documentación investigada.; los cuales permitieron conocer y contextualizar los entornos donde se desenvuelve el educando y así mismo poder abordar esta problemática con otro tipo de metodología que sea llamativa y de agrado para el estudiante como lo es la lúdica. Durante las diferentes intervenciones realizadas con los directivos sobre el papel que deben desempeñar desde el PEI para el mejoramiento de las

condiciones frente a la atención en los niños, se procuró siempre presentar el beneficio que contiene esta integración al currículo en pro del colegio y como parte de su oferta y la calidad educativa que se genera.

Franco, Yohandris, Gonzales, León, Muñoz, Rios y Urrego (2014) realizaron la tesis titulada “Influencia de la atención dispersa en el desempeño escolar”, el fin de esta investigación es entender desde la visión de los docentes la atención dispersa, cuyo problema es cuando los alumnos presentan una falta de concentración, no se preocupan por sus trabajos escolares y demasiada dificultad para seguir instrucciones, y así se ve perjudicado su aprendizaje lo cual los conlleva a tener un bajo rendimiento académico. Evidenciando así una de las mayores barreras del aprendizaje y lo cual afecta a los estudiantes del cuarto y quinto grado de primaria de las sedes rurales la Siberia y la floresta de la Escuela Normal Superior de Villahermosa. Por tal motivo se establecieron varios objetivos para guiar sus estudios, dando prioridad por conocer la problemática, descubrir por donde empezó, las causas y los efectos negativos que experimentan los alumnos con el propósito de proponer nuevas estrategias lúdico – pedagógicas para poder mejorar sus capacidades cognitivas y así también su atención y concentración. Para recolectar la información, se utilizó como instrumento la encuesta, entrevista a los alumnos, padres de familia y profesores, con la finalidad de conocer más sobre la problemática de la “atención dispersa” en los salones de clases. Se propuso desarrollar talleres para poder mejorar diferentes habilidades cognitivas en los estudiantes, se tuvieron que realizar varias visitas a los padres de familia para poder brindarles toda la información necesaria, asesorías y estrategias para que puedan utilizarlas en sus hijos, también se les brindo asesorías a los profesores sobre identificación y tratamiento psicopedagógico del TDAH desde las aulas donde se imparten las clases, se realizó ferias de ciencia, juegos mentales, etc. con el fin de mostrar las actividades lúdicas como una herramienta para contrarrestar la problemática en el aula, en estas actividades tanto los alumnos, profesores y padres de familia fueron involucrados. Después de realizar el trabajo, el grupo investigador tiene la gran satisfacción de concluir que los alumnos con déficit de atención mejoraron

su desempeño en las clases y los que no tenían déficit de atención se divirtieron con las actividades realizadas.

Antecedentes nacionales

Ríos (2014), en la tesis de maestría titulada “Efectos del programa de sicomotricidad jugando aprendo en la maduración de los niños de 5 años de la I.E.I.P Nuestra señora de los Ángeles Rímac 2013”. Su fin principal era poder conocer los efectos del programa de sicomotricidad frente a los alumnos del grupo control. La metodología utilizada fue científica y experimental. La muestra que se utilizó fue de 20 niños y eran del aula roja. Su instrumento fue recolectar todos los datos posibles y se llegó como conclusión: al aplicar el programa “Jugando aprendo”, causó efectos significativos en la comprensión de los alumnos del grupo experimental. También llegó la idea que el juego tiene una gran importancia, ya que involucra que los niños mejoren su atención y concentración.

Calderón y Anaya (2011), en la tesis titulada “Practica de juegos y aprendizaje significativos en los alumnos del nivel primario de la institución educativa nº 56106 del distrito de Yanaoca en la provincia de Canas de la región del Cusco”, los objetivos que presentaron fue aplicar el juego en el aprendizaje de los alumnos, explicar el tiempo que necesitan los profesores para mejorar las habilidades de cada alumno y determinar en qué momento el juego debe ser un referente en el aprendizaje significativo de los niños. La tesis fue descriptivo, causal y se llegó a la siguiente conclusión: los docentes deben incluir el juego de manera correcta, crear ambientes y así los alumnos puedan desarrollar sus capacidades de manera creativa y libre según la forma de ser (personalidad) de cada uno de ellos.

Pacheco (2014) realizó la tesis “Efectos del Plan de juego lógico en la capacidad para la resolución de problemas matemáticos en los alumnos del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 140 Santiago Antúñez de Mayolo en S.J.L en el año 2014”. La presente tesis tenía como objetivo principal determinar los efectos que causa el “Plan de juego lógico” para poder así resolver los problemas en los estudiantes del 1er grado de primaria en la Institución

Educativa Santiago Antúnez de Mayolo en S.J.L, 2014. Para comprobar su eficiencia, se llevó a cabo el desarrollo del programa de juegos lógicos sobre la variable resolución de problemas matemáticos. El tipo de investigación es aplicada, pues busca modificar las características de la variable resolución de problemas incrementando su nivel con el tratamiento sistemático de otra variable, programa de juego lógico. Es una investigación de diseño cuasi experimental, con una población de 74 niños y una muestra de 37 niños; el tipo de instrumento que se aplicó, es una prueba objetiva a cuya validez se sometió el criterio de jueces quienes emitieron su opinión; y la confiabilidad se determinó por Kuder Richardson. Las conclusiones indican que la aplicación del plan de juego lógico causó efectos significativos en la capacidad para resolver problemas matemáticos en los alumnos del 1er grado de primaria Institución Educativa N° 140 “Santiago Antúnez de Mayolo en San Juan de Lurigancho 2014. Esta conclusión llegó por la diferencia significativa en el puntaje de los alumnos del grupo experimental según el post test 40,5% en el nivel logrado, 59,5% en proceso y 0% inicio frente a los puntajes del grupo control 0% en el nivel logrado, 13,5 % en el nivel proceso y 86.5% en el nivel inicio según el test de (U-Mann-Whitney= 125,000 $z= 6,471$ *** $p=000<.05$).

Aliaga (2010), en la tesis titulada “Programa de juegos de razonamiento lógico para estimular las operaciones concretas en niños de segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Particular Rosa de Santa María de la ciudad de Huancayo”. La finalidad de esta tesis es desarrollar los juegos de razonamiento lógico para poder lograr animar las operaciones concretas en los alumnos. El método que utilizó fue científico, diseño pre experimental y tipo tecnológica aplicada. Se utilizó un grupo de 80 alumnos a los cuales se les dio una ficha técnica. Se llegó a las siguientes conclusiones: a través de la estadística se reconoció la mejoría en el desarrollo de las operaciones concretas gracias al factor cognoscitivo, Se estableció que a través de la estimulación los niños pueden mejorar su desarrollo intelectual y así se podrá desarrollar un programa para establecer y mejorar los aprendizajes.

1.2 Fundamentación científica técnica y humanística de la variable independiente Programa de las actividades lúdicas

Definición de programa.

Díaz (2009) se refirió que "el programa es realizado por el profesor responsable de dictar el curso (...), a partir del propio docente a través de su experiencia en el aula". (p.74).

Peréz y Merino (2012) consideraron que los programas que son educativos presentan diferentes características así estén en el mismo país. Cada institución educativa agrega lo que considera oportuno y necesario para la formación integral de los alumnos.

Teorías que fundamentan las actividades lúdicas.

Èmile Borel (1921) planteó cuestiones sobre la teoría del juego: ¿Para qué existen los juegos, cómo se pueden usar como estrategias para la enseñanza y de qué manera se puede buscar alguna estrategia? Su esfuerzo teórico estuvo orientado a buscar estrategias para un juego determinado

Piaget, en la teoría de la socialización, intenta manejar la interacción entre personas mediante la comunicación, de esta manera el niño va aprender a manejar sus emociones y expresará sus sentimientos, este hecho se va a concretar cuando empiece a compartir sus cosas y experiencias en el juego, y así podrá coordinar diferentes puntos de vista al momento de interactuar.

Actividades lúdicas.

Pacheco (2014) dijo que las actividades lúdicas están asociadas a la creatividad, solución de problemas, desarrollar el lenguaje y sociabilizar con diferentes personas. Tiene como función principal ayudar a desarrollar las capacidades motoras, sociales, mentales, emocionales y afectivas en los niños, estimula su interés para observar y explorar todo lo que le rodea. Gracias al juego van a descubrir una realidad y a través de este niños van a percibir un nuevo concepto sobre el mundo. Van a llegar a conocerse a sí mismos y lograrán formar su propia

personalidad. El juego constituye una base para desarrollar el aprendizaje en los alumnos y así poder lograr desarrollar sus capacidades para que así también repercute en su personalidad.

Objetivo del programa de actividades lúdicas.

El objetivo del programa fue que logran mejorar su nivel de atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima.2016

Fundamento del programa de actividades lúdicas.

Las estrategias pedagógicas y el juego

Jiménez (1994) muestra que el juego es un elemento de la didáctica y es fundamental como estrategia de aprendizaje, pues mediante este es donde los niños fomentan todo su aprendizaje significativo, concentración y atención en cualquier tema que se proponga desarrollar el docente, sin olvidar no dejar de lado la espontaneidad y la imaginación del niño que es lo que hace que sea un juego.

Establece que “no conocer estas realidades, no se puede lograr el proceso de enseñanza - aprendizaje, actualmente es negarnos a la experiencia cultural de los alumnos y las grandes posibilidades que tienen los juegos lúdicos como elementos la sociabilización en primaria y poder producir conocimiento” (Jiménez, 1994).

Además Vigotsky (1989) precisó en su teoría constructivista que el juego ayuda a los niños en su aprendizaje integral tanto social y cultural. Jugando con varios niños, comprenden lo que sucede en su entorno y así poder resolver problemas con o sin ayuda de otras personas sean adultos o niños de su misma edad. En el juego evolutivo se desatacan dos fases significativas: la primera, los niños de dos y tres años juegan con cosas que ya saben que son y que consiguen más rápido, la segunda fase es el juego socio dramático y es para los niños de tres y seis años. (p.98).

A través del juego los niños aprenden a sociabilizar con los demás niños de su entorno, los ayuda analizar y comprender la forma de ser de cada uno dependiendo de la edad en la que se encuentren.

Justificación del programa de actividades lúdicas.

La aplicación del presente programa se justifica porque está orientado a estimular y desarrollar su atención y concentración en los alumnos de ocho años. La atención y concentración son capacidades que permite el aprendizaje y con ello desarrollar integralmente a los niños.

El objetivo de proponer estrategias para la atención y la concentración ya que tiene que ver con el desarrollo de competencias, tal como lo promueve el Ministerio de Educación.

Este programa pedagógico de aula se da como una alternativa de solución a la problemática de incidencia en los niños de tercer grado, permitiendo así que los educandos logren aprender significativamente y mejoren sus procesos de aprendizaje, ya que son ellos los protagonistas del desarrollo de las actividades lúdico pedagógicas, manteniéndolos activos y participativos en clase para que ningún agente exterior los distraiga, y esto permitirá que día a día se optimicen la atención en el niño, viéndose beneficiados los padres de familia, compañeros de clase, docentes y el colegio en general.

Se realizaron 10 sesiones del programa actividades lúdicas para favorecer la atención y concentración de los estudiantes que se ha desarrollado con una serie de estrategias y actividades lúdicas.

Fundamentación científica técnica y humanística de la variable dependiente atención y concentración

Atención.

Definición. Marietan (1994) definió a la atención: “la atención y concentración está focalizada en la conciencia y es una actividad que demanda mucha energía,

y facilita el trabajo del proceso cognitivo"... "En conclusión, la atención es una manera eficaz para el aprendizaje ya que es necesaria en todos los procesos de enseñanza y es el encargado de los datos perceptuales en la conciencia". (p. 1).

Aviles (s/f) señaló: "la atención y concentración comprometen la objetividad del control por parte de organismos, de saber elegir cuales son los estímulos que se necesitan para poder controlar nuestros impulsos, por lo tanto siendo la atención algo mucho más que solo seleccionar, ya que va de la mano con la cantidad o la intensidad".

Para Aroca y Delgadillo (2014) indicaron:

Teniendo en cuenta que la atención y la concentración vienen a ser un proceso netamente casi indispensable para procesar las informaciones, la aceptación de la persona al medio que lo rodea y un proceso cognitivo que está a la par en gran medida a la percepción, se debe tratar de no sobrecargarnos de estímulos por rasgos físicos y la ubicación de las cosas a través de los campos visuales. Un punto de vista que nos permite tomar de referencia para poder manipular el nivel de atención hacia los aprendizajes es la motivación, así como tener las expectativas en la aplicación para poder realizar las actividades que logren desarrollar un buen aprendizaje. Existen tres clases de atención; atención selectiva o focalizada, es cuando nos concentramos en un estímulo o algún aspecto del mismo, ignorando los que no son significativos y entretienen para la tarea en curso. La atención dividida es la destreza para fijar la atención de un estímulo por un tiempo, la atención sostenida es cuando las personas fijan su atención en un estímulo durante tiempos prolongados. (p. 14).

Además, Aroca y Delgadillo (2014) indicaron: que la atención y la concentración es el proceso que desarrolla en general a las personas, por medio de este proceso; se puede tener un mejor control sobre la aptitud cognitiva, activar el organismo ante momentos que ya están planificados o aprendidos, asegurar un procesamiento que sea perceptivo adecuado a los estímulos sensoriales que más sobresalen, colocando todos los sentidos en expectativa y así se dé un desarrollo integral de los estudiantes, captando así el interés y lograr estimular las capacidades de asimilación por medio de los procesos sensoriales,

auditivos, visuales y perceptivos. En conclusión, es una habilidad que se inicia desde que somos infantes, el cual se trabaja y se mejora a lo largo del tiempo, perfeccionándose para el aprendizaje. Este elemento va a permitir enfocar toda la información que se les pueda brindar a los alumnos, sin dejar de lado los lugares que están cerca ya que estos influyen de tal manera que pueda proceder y aprender. Por ello es sumamente importante que el proceso se desarrolle con total eficacia desde muy pequeños, ya que desde esta etapa es donde se crean los hábitos para el aprendizaje y es cuando se dan las bases para su vida a futuro.

Santos (2008) comenzó la investigación sobre los principios de la atención y concentración en la psicología. Para el autor, la definición sobre atención y concentración es la función que tiene la mente y que no necesita de ninguna discusión, todos saben qué es la atención, ya que es la toma de posesión por parte nuestra mente, de uno entre los muchos simultáneamente posibles objetos o series de pensamientos. Focalización, concentración y conciencia van a constituir su esencia, por lo que el propuso 3 criterios de clasificar la atención y está referido a la parte sensorial o intelectual, por razón del interés que la causa: esta es inmediata y por tal razón es de manera controlada, por otro lado se definió que puede ser pasiva (refleja) o activa (voluntaria) (p 6).

Tabla 1

Criterios sobre la clasificación de la atención.

Criterios de clasificación	Tipos de atención
Mecanismos implicados	Selectiva –dividida- sostenida
Objeto al que dirigida la atención	Externa – interna
Modalidad sensorial implicada	Visual auditiva
Amplitud e intensidad con la que se atiende	Global- selectiva
Amplitud y control que ejerce	Concentrada – dispersa
Manifestaciones de los procesos tencionales	Abierta – encubierta
Grado de control voluntario	Voluntaria – involuntaria
Grado de procesamiento de la atención no atendida	Consiente - inconsciente

Reátegui (1999) describió: “la atención y concentración es el proceso discriminativo y complejo y siempre está en todo el proceso cognitivo, además es responsable de codificar información y poder asignar los recursos para que pueda permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas que son externas”

Otros autores consideran que la atención y concentración es un mecanismo, porque se pone en marcha los procesos que pueden intervenir para desarrollar la información, participa y llega a facilitar el trabajo de todos los procesos cognitivos, regulando y ejerciendo un control sobre cada uno de ellos” (García, 1997; Rosselló, 1998; Ruiz-Vargas, 1987).

Rubenstein (1982) investigó que la atención y concentración modifica la estructura en los procesos psicológicos, haciendo que estos procesos puedan parecer como actividades orientadas para ciertos procesos, lo que se puede producir de acuerdo a los contenidos en las actividades ya planteadas que

pueden guiar al desarrollo de los procesos psíquicos, siendo la atención una de las facetas en los procesos psicológicos.

Características de la atención.

Amplitud

Formavil (s/f) indicó:

La amplitud es la cantidad de información que se puede recepcionar a la vez y al número de tareas que se puede realizar a la vez (es decir al mismo tiempo). También es de manera limitada y puede variar dependiendo de una serie de características como por ejemplo la información que se va a utilizar para atender, el grado de dificultad de los deberes y el nivel que se tiene para realizar la práctica. Cuando hay más de cuatro a nueve tareas, ya es necesario utilizar otros recursos para la atención.

Actividad:

Formavil (s/f) indicó: “La atención es un aumento en la actividad del sistema nervioso e intelectual de los estudiantes. (p. 15)

Selectividad:

Formavil (s/f) indicó:

La palabra selectividad se define al tipo de estímulos o deberes que se van a realizar. Para seleccionar la tarea que se va a realizar, depende mucho de la limitación de la amplitud, y se puede realizar tanto cualitativo (es decir según el tipo de estímulos o tareas) o cuantitativo (es decir, el número de estímulos o tareas). La atención puede ser selectiva, porque está limitada por la cantidad de información que una persona pueda retener. Esta característica hace que se organicen jerarquías, prioridades, filtrando la información con lo que es más importante o relevante.

Intensidad

Formavil (s/f) indicó “Es la capacidad que se necesita para prestar atención a un elemento o tarea. Está vinculado con los niveles de alerta y vigilancia, pero no siempre es perseverante. (p.16)

El desplazamiento (shifting): Es considerado que es un perseverante cambio que realiza la atención cuando las personas deben de prestar atención a diferentes deberes o concentrarse para realizar diferentes deberes o tareas o también procesar 2 o más actividades al mismo tiempo. El control según autores como Tudela (1992), explica que una de las funciones que más sobresale de la atención es el control, ya que tiene como característica principal que la gran parte de las actividades responden a ciertos objetos, requieren respuestas concretas.

Atender es un proceso que está organizado de una manera lógica y responde a objetivos ya marcados por las personas. En la acción formativa, los conocimientos sobre el aprendizaje que van a tener los estudiantes va a favorecer el proceso selectivo y organizativo de la atención. Ruiz-Vargas (1993), desarrolla diversos modelos para controlar la atención y considera que la palabra control significa que hay que guiar el pensamiento y las acciones hacia una meta establecida. La atención es una herramienta para adaptarse a cualquier lugar.

Cuando se habla sobre la atención, también se debe de conocer que su nivel es elevado cuando recién se va al iniciar una actividad y va a comenzar a bajar su intensidad cuando las personas ya adquieren un control sobre las actividades que va a realizar, ahí se va automatizando el proceso y capta más la atención sólo ante posibles fallos o algún problema que se diera en el camino de la actividad. Varias de esas características son una base de los diferentes enunciados que se han realizado sobre la atención.

Tipos de atención

Falta De Atención Y Atención Dispersa

López y Sevilla (2002) dicen "el mundo que nos rodea es sumamente complejo y su mayor característica es la gran información a la que se debe responder, en ocasiones de forma simultánea. En estas circunstancias, el ambiente nos exige responder a una sola parte de la información, es decir solo escuchar lo que dice la televisión o solo estudiar y tener que responder a la misma vez a todas las demandas que se encuentran en el ambiente, pero la capacidad es limitada y no siempre se puede llegar a responder adecuadamente a las demandas del lugar donde se encuentra.

Así como la atención es un proceso que es netamente psicológico se sabe que está implicado directamente en los mecanismos de selección, distribución y mantenimiento de las actividades psicológicas. Para que estos mecanismos de atención sean eficaces se debe poner en funcionamiento diversas estrategias que reciben el nombre de estrategias atencionales, enfatizando otra dimensión de la atención a saber, el hecho de que esto es una habilidad o capacidad que es registrada por cada persona que la tiene. Con atención dispersa los estudiantes se distraen con mayor facilidad por estimulaciones que se dan en el entorno de forma casi simultánea. Es como tratar de estar alertas de todo cuanto pasa alrededor de ellos sin perder ningún detalle. (p.18).

Dolores (2009) detalló “ la atención no es un fenómeno que sea único ni que esté aislado en nuestro sistema cognitivo, sino que es multidimensional y en el que está implicado diversos procesos que se dan en diferentes niveles, por ejemplo de tipo conductual, fisiológico y cognitivo. Además, la atención está de la mano con una faceta que es variada, como por ejemplo cuando se selecciona la información, la competencia entre tareas, la capacidad para lograr llegar a concentrarnos en las actividades que son de una larga duración y la preparación para la acción. Este conjunto de aspectos en los que la atención está implicada hacen que su estudio no sea tarea fácil, sin embargo, a pesar de ser compleja su naturaleza es curioso aceptar que se trata de una noción muy corriente para el sentido común.” De hecho, si alguien nos pide que le prestemos atención entendemos perfectamente lo que está solicitando y solo depende de nuestra voluntad que accedamos o no a ello, por consiguiente, puede decirse que la atención es un acto deliberado, de manera que es potestativo de la persona atender a un evento si así lo desea o dejar de hacerlo si así lo decide.

Clasificación de atención

Bajo diferentes conceptos se han desarrollado diversas clasificaciones sobre la atención. García Sevilla (1997) y Rosselló (1997) desarrollaron, entre otros autores los diferentes tipos de atención:

Clasificación realizada en función del objeto al cual va dirigida la atención:

(a) La atención interna se dirige a nuestros propios procesos y representaciones mentales, (b) La atención externa se refiere a los sucesos ambientales.

Clasificación realizada en función del grado de control que realiza el sujeto en el acto atencional: cuando la atención es involuntaria es cuando la información se comprende automáticamente y refleja algunos estímulos, cuando la atención es voluntaria es cuando las personas somos capaces de responder a diversos estímulos poco atractivos.

Clasificación relacionada con la modalidad sensorial de los estímulos y sus características.

La modalidad sobre la atención más estudiada son la visual y la auditiva, según Rosselló (1997) existen diferencias entre ambos tipos de atención, la cual destaca la información visual con la espacialidad y la auditiva con la temporalidad; estas diferencias desarrollan importantes diferencias en los modelos sobre la atención, según la modalidad o alguna otra base.

Clasificación realizada en función de los mecanismos implicados (selección, división o mantenimiento de la atención respectivamente).

Es uno de los mecanismos más utilizados, sus características son desarrolladas brevemente en los apartados siguientes.

Dimensiones de la variable atención y concentración.

Dimensión atención selectiva

Es un tipo de atención que se realiza cuando se almacena de forma selectiva un estímulo o algún aspecto, de una forma elaborada hacia otros tipos de estímulos.

Está vinculado con la capacidad de atención y esto es limitado, lo cual conlleva a seleccionar los estímulos. Para hacer la selección de la atención se puede dar de diversas formas según se presenten las tareas.

Cuando se selecciona la respuesta o el proceso que se va a realizar, lo primero es procesar la información. (Formavil, s/f, p.6)

Luria (1975) describió que la atención era un procedimiento para seleccionar la información que se necesita en el momento para así lograr consolidar los programas, estos programas son elegibles y su mantenimiento

debe ser permanente sobre los mismos. Luria describió que existen 2 tipos para definir la atención:

Atención involuntaria: esta atención es realizada por un impulso intenso, nuevo o algo interesante para las personas, esto equivale al reflejo de la orientación y este mecanismo es tan común entre las personas y los animales.

Atención voluntaria: en este tipo de atención se necesita concentración y sobretodo control ya que está relacionada con la tenacidad y consiste en seleccionar varios estímulos que están separadas de otros. Esta clase de atención es exclusivamente de las personas.

Dimensión atención sostenida

Se ven diversos movimientos que suelen ser interesantes pero que no son nuevos, pero la atención aunque no está muy concentrada en ese movimiento, no puede decirse que sea flotante. Cuando se encuentra algo que es interesante para, su acción trata de mantenerse y reproduce con placer gestos y encadenamientos de experiencias ya conocidas, con pequeñas grandes variaciones donde perfecciona los gestos. En algunos momentos este nivel de atención existe mucha continuidad en la acción pero no se abstrae del entorno y es fácilmente atraído por los acontecimientos que suceden en el entorno ambiental. (Lara, Tovar y Martínez, 2015).

Dimensión atención dividida

Este tipo de atención es cuando las personas necesitan atender al menos dos tareas a la vez. Su función principal es procesar las diversas fuentes de información que se pueden dar a la vez o cuando se hacen diferentes tareas simultáneamente. La mayoría de estudios realizados sobre la atención dividida se basan en las limitaciones de los recursos para la atención de los cuales el individuo dispone e investiga como aplicar los recursos cuando se deben de realizar diferentes tareas a la vez, la atención dividida se sitúa en las diferencias entre los procesos automáticos, controlados y las características de su funcionamiento.

Una de las aclaraciones sobre la distribución de recursos para la atención es cuando las personas deben estar atentos a más de una tarea, esto implica que

los procesos para controlar y los automáticos deben de ir en forma simultánea. (Formavil, s/f, p.7).

Schneider, Dumais y Shiffrin (1984), ellos dijeron que se basaron en las diferencias entre los procesos automáticos (PA) y los procesos controlados (PC) y estudiaron una serie de relaciones sobre la atención dividida, focalizada y las tareas que están siempre implicadas en la atención dividida y el rendimiento de estas.

Cuando se rinde una tarea siempre depende del grado de implicación de los PA y PC. El rendimiento varía según la práctica de la tarea a realizarse.

Cuando se realiza esta práctica se automatiza, las personas tienen más dificultad en innovar los movimientos o posiciones (Formavil, s/f, p.7).

Condiciones que estimulan la atención.

El estímulo es tener una intensidad que sea suficiente para lograr impresionar los centros sensoriales. Este estímulo deberá tener una determinada magnitud, por ejemplo cuando más aumenta la intensidad de los estímulos más va atraer la atención, pero dentro de ciertos parámetros. Repetir un estímulo mantiene activa nuestra atención, siempre que la repetición no se haga en forma arbitraria sino atendiendo a un determinado ritmo, lo que puede llegar a significar una variante que puede llegar provocar la curiosidad hacia un determinado estímulo. Cuando no hay estímulo también se puede activar la atención. La novedad, la variedad y la rareza de algunos estímulos, son otras condiciones importantes que llegan a estimular el sensorio. (Neurociencias , 2015).

Estrategias para orientar la atención de los alumnos.

Para los docentes puede resultar difícil llegar a captar la atención de sus alumnos durante las horas de clases, así que puede llegar a resultar una gran importancia y encontrar estrategias con la finalidad de mejorar la atención de clase de sus estudiantes. "Las estrategias son aquellos recursos que el docente puede llegar a utilizar para lograr mantener la atención de los alumnos durante una sesión de clases. En cuanto a los procesos para atender, estas son actividades que se deben desarrollar en cualquier momento del aprendizaje, en este sentido se debe colocar estrategias de tipo constructiva, ya que se pueden aplicar de una

manera continua para conocer los puntos en que los estudiantes deben centrar más su atención y concentración (García, 2013, p. 4).

Desarrollo de la atención en los niños.

Para la autora (Gómez, 2010) es muy importante el manejo que se le dé a la atención ya que mediante esta que logramos todos nuestros conocimientos pues es aquel proceso mediante el cual se puede adquirir una determinada información que luego podrá ser utilizada cuando sea necesaria. Este aprendizaje puede ir desde un concepto nuevo hasta la utilización de un instrumento. Sin embargo, para poder adquirir dicha información, necesitaremos prestar mucha atención a través de todos nuestros sentidos para luego poder procesarla y almacenarla a través de nuestra memoria. Es por esto y con relación que los autores a continuación se refieren a los diferentes ámbitos y componentes de la atención mediante el cual podemos llegar a mantener la atención.

Los autores (Magaz y Garcia, 2015) dijeron que la atención está considerada como un conjunto de procesos complejos, las personas somos más receptivos sobre las actividades que suceden en el ambiente y por tal motivo es el cambio de comportamiento. La atención no siempre asegura la recepción de estímulos, ni la ejecución de la misma, pero si no estuviera, no podríamos detectar ningún tipo de estímulo del ambiente ni activar los recursos que se necesitan para adaptarnos al medio que nos rodea.

Según García (1997), la atención es un mecanismo que está implicado directamente en la activación y su funcionamiento está de acuerdo al funcionamiento de los procesos y operaciones de selección, distribución y el mantenimiento de las actividades psicológicas. Según la ardua investigación sobre los mecanismos para la atención se definió que los procesos se deben iniciar y desarrollar de la mejor manera posible y deben encontrarse bajo un control voluntario y consciente del sujeto. Esto se debe a que las personas deben emplear estrategias para poder llevar un mejor control y modulación de su atención. No todas las personas tienen la misma habilidad para iniciar, dirigir, mantener y regular su atención, lo cual puede parecer que hay diferencias entre las personas, pero esto se puede mejorar mediante procesos de adiestramiento.

Se tiene entendido que hay diversas funciones en relación a la atención, como por ejemplo la selección focalizada, modulación acerca de la atención, cambios atencionales, distracción y la memoria, tales como la repetición, reversibilidad y codificación. (Parasuraman y Davies, 1984; Posner, 1978; Shiffrin, 1988). (Lara, Tovar y Martínez, 2015).

Componentes de la atención

Frente a los componentes atenciones (Martínez, 2013) sugiere que podemos encontrar los siguientes aspectos importantes para determinar qué tipo de atención presentan los niños en su etapa escolar, mencionando una serie de características específicas de la atención y como se presenta cuando se encuentra algunas dificultades. La palabra focalizar (focus) es la capacidad para atender a una sola tarea e ignorar a otros estímulos distractores. En consecuencia, cabe destacar que para el diseño del test se evaluó parcialmente la función para focalizar, se pudo comprobar la imposible práctica de tratar de hacerlo independientemente de la ejecución de tareas breves e inmediatas a mantener una actividad de manera activa durante un tiempo significativo sin dejar de lado el objeto destinado. Alternar (shift) es la capacidad de cambiar la forma de atención de un estímulo realmente complejo a otro de una manera más eficaz y flexible. Mirsky, por su parte después de diversos estudios desarrolla un cuarto tipo de habilidad que es la codificación. Codificar (encode) es cuando se tiene la capacidad de mantener informaciones solo por un tiempo breve , mientras se pueden realizar otras acciones cognitivas. (Lara, Tovar y Martínez, 2015).

Por último, Tatman (1992) y Tatman, Fantie y Mirsky, (1995), en sus diferentes estudios han acumulado diferentes evidencias donde afirman la existencia de un quinto factor o habilidad y este es la fiabilidad o estabilidad en la atención. La palabra estabilizar (stability) es cuando se tiene la capacidad para mantener con la misma energía el esfuerzo atencional durante un cierto tiempo. (Calderón, 2010).

1.3 Justificación

Justificación teórica

La presente investigación se justifica teóricamente porque beneficia a los estudiantes de tercer grado de primaria; de tal manera que ellos puedan mejorar, elevar o favorecer en forma positiva la atención y concentración, mejorando su calidad de vida.

Relevancia social.

Se presenta en la investigación una población de estudiantes del tercer grado y se produce una mejora en la atención y concentración de los niños; lo que significa un beneficio para la comunidad educativa y la sociedad.

La investigación se realizó con consentimiento de la Institución Educativa y de los padres de familia de los estudiantes del grupo experimental del tercer grado, se aplicó el programa mejoró, elevó o favoreció la atención y concentración en los estudiantes del grado mencionado.

Justificación práctica.

La siguiente investigación busca determinar en los alumnos del 3er grado de primaria, mejorar un problema real que se presenta constantemente en las aulas, que es la atención y concentración.

Por lo mencionado en la investigación, se presenta mucha carencia se observa que los niños con falta de atención, casi siempre y en un alto porcentaje tienen dificultades en áreas básicas como lo son, el lenguaje, la escritura y las matemáticas, áreas de difícil desarrollo y en el que los docentes presentan más fallas en el momento de hacer los aprendizajes más significativos y llamativos, sobre todo para los niños que lo presentan. Por esto es fundamental considerar la atención que evidencia en las aulas, pues es en el aprendizaje de los niños donde se ve afectado esto, la falta de atención en los niños puede llevar a la desconcentración en áreas básicas " aprendizaje y de rendimiento escolar. Hasta tal punto es así que se considera que ciertos problemas de atención, como una

escasa concentración, pueden llegar a pronosticar dificultades en la lectura, por ejemplo. (López y García, 2004)

Justificación metodológica

Los resultados obtenidos con la aplicación del Programa de actividades lúdicas, se ha conseguido beneficios para los estudiantes, por lo que es un aporte a tomar en consideración para lograr una mejora en la atención y concentración, buscando la participación de los estudiantes, que en conjunto irán mejorando sus habilidades, destrezas y capacidades, permitiéndoles favorecer la falta de atención y concentración de los estudiantes de tercer grado de primaria.

1.4 Formulación del problema

A nivel internacional, en Chile, Cardo en el 2005, señaló que los estudios señalaron que los niños en edad escolar, presentan a menudo problemas en la atención y concentración el cual llega desde un 3% hasta el 7%. Sin embargo, los constantes reportes de los docentes, llevan a pensar que dicho porcentaje fuera mayor o que las instituciones de educación primaria estén presentando dificultades importantes para poder integrar a estos estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, llegando a generar una tensión para el conjunto de la comunidad educativa. (Mineduc, 2008, p. 6).

A nivel nacional, el Minedu (2013) reportó que en la última década, se han incrementado los problemas de atención y de concentración y manera significativa. En los últimos datos que fueron procedentes del Centro de Control de Enfermedades (CDC) en EE.UU. en la población que va desde infantes hasta la juvenil, se demostró un gran incremento en los últimos años: de 4 de cada 1000 (1/250) en 2002; a 6,7 de cada 1000 (1/150) en 2007; y hasta 11 de cada 1000 habitantes (1/91) en 2009. Por lo general se detectaron que todo fue antes de los 3 primeros años de vida. (p. 10).

En la institución educativa Juan Jacobo Rousseau, se observan alumnos que se distraen muy a menudo, en estos alumnos esta condición es permanente y por tanto muy notoria. En los estudiantes se pudo observar que se aburren y no

captan la clase y en algunas ocasiones llegan a ponerse irritables, por lo tanto los profesores constantemente los deben de estar cambiando de sitio. Es decir, muchos de los aprendizajes previos muestra que la institución educativa espera de los alumnos en general con dificultades de atención, no las han logrado desarrollar y es por eso que la institución educativa es el lugar que más oportunidades les puede llegar a entregar para ser desarrollarlas.

La aplicación del programa sobre las actividades lúdicas en la atención y concentración de los estudiantes es súper importante; a medida que los alumnos van desarrollando las actividades los niños van a estar más atentos y concentrados, adquieren seguridad en sí mismos, son solidarios, se comunican con facilidad y así refuerzan su lenguaje ya prenden a ser tolerantes. Por ese motivo el juego no sólo se debe de utilizar en la hora de recreo, se debe de utilizar en cada momento que se necesite para reforzar sus aprendizajes.

En consecuencia, el programa de actividades lúdicas contribuyó en la mejora de la atención y concentración, son un gran soporte, pues brindan al estudiante la seguridad de llegar a tener la atención y concentración, empleando estrategias diferentes. De este modo las actividades lúdicas en un proceso placentero, agradable, gratificante y duradero, para el estudiante pues incitaron su participación espontánea, a lo largo de todas las sesiones en las se aplicó este plan.

Por lo antes mencionado se plantean los siguientes problemas de investigación:

Problema general.

¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en la atención y concentración de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016?

Problemas Específicos

Problema específico 1

¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración selectiva de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016?

Problema específico 2

¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración sostenida de de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016?

Problema específico 3

¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración dividida de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016?

1.5 Hipótesis

Hipótesis general.

Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en la atención y concentración de os estudiantes del 3er. grado de primaria de la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016

Hipótesis específicas.

Hipótesis específica 1

Las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración selectiva de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016

Hipótesis específica 2

Las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración sostenida de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016

Hipótesis específica 3

Las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración dividida de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016

1.6 Objetivos

Objetivo general.

Determinar el efecto de las actividades lúdicas en la atención y concentración de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016.

Objetivos específicos

Objetivo específico 1

Determinar el efecto de las actividades lúdicas en la atención y concentración selectiva de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016

Objetivo específico 2

Determinar el efecto de las actividades lúdicas en la atención y concentración sostenida de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016

Objetivo específico 3

Determinar el efecto de las actividades lúdicas en la atención y concentración dividida de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016.

II. Marco Metodológico

2.1 Variables

Definición conceptual de variables

Variable Dependiente: Atención y concentración

Aroca y Delgadillo (2014) describieron, que la atención es un proceso que se aplica en la vida de las personas y se puede llegar a ejercer un control sobre la capacidad cognitiva, activando el organismo ante situaciones novedosas y asegura un procesamiento que es perceptivo y adecuado a los estímulos sensoriales que sean más relevantes, detallando así todos los sentidos que estén en la expectativa para que se dé el desarrollo integral de los estudiantes y así poder lograr captar el interés para estimular su capacidad para asimilar por medio de los procesos sensoriales, auditivos, visuales y perceptivos. Por lo tanto se podría decir que a atención es un componente o capacidad que se potencializa en la infancia, el cual se debe trabajar y tratar de mejorar a lo largo del tiempo, logrando perfeccionarlo para así lograr un mejor aprendizaje. Este tipo de elementos nos permite captar la información que se puede brindar al escolar, sin dejar a un lado los lugares que le rodean, puesto que estos deben influir en su manera para proceder y aprender. Por esto es sumamente importante que este proceso se estimule con gran eficacia desde muy pequeños ya que es en esta edad es donde se crean los hábitos de estudio y se dan las bases para su vida futura.

2.2 Operacionalización de variables

Definición operacional

Variable Dependiente: atención y concentración

Conjunto de actividades para medir la variable dependiente, que tiene dimensiones de atención: selectiva, sostenida y dividida, medido con escala de medición dicotómica de calificación correcto e incorrecto.

Tabla 2

Matriz de operacionalización de la variable atención y concentración

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Atención selectiva	Percepción de diferencias	de 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16, 17,18,19,20	Nominal Correcto (1) Incorrecto (0)	Alto (14- 20) Medio (7-13) Bajo (0-6)
Atención sostenida	Percepción de diferencias	de 21,22,23,24,25,26 27,28,29,30,31,32 33,34,35,36,37,38, 39,40	Correcto (1) Incorrecto(0)	Alto (14- 20) Medio (7-13) Bajo (0-6)
Atención dividida	Percepción de diferencias	de 41,42,43,44,45,46,47,48, 49,50,51,52,53,54,55, 56,57,58,59,60	Correcto (1) Incorrecto(0)	Alto (14- 20) Medio (7-13) Bajo (0-6)
Total de la variable		1-60	Correcto (1) Incorrecto(0)	Alto (40- 60) Medio (20-39) Bajo (0-19)

Nota: Yela (2008)

2.3 Metodología

El método utilizado para la investigación fue el hipotético – deductivo.

Según Bernal en el 2010, señaló que “el método hipotético – deductivo consiste en el procedimiento de buscar las hipótesis lleguen a refutar o falsear las hipótesis encontradas, deduciendo de estas las conclusiones y que deben confrontarse a base de hechos” (p.60).

La investigación presentó un enfoque cuantitativo, donde se busca contractar las hipótesis presentadas en la investigación, utilizando la estadística.

2.4 Tipo de estudio

El alcance de la investigación es aplicado, de nivel explicativo. Hernández, Fernández y Baptista (2014) nos mencionan que una investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar.

2.5 Diseño

“Diseño, es la capacidad para crear una estrategia para poder lograr obtener la información que se necesita para encontrar lo que necesitamos investigar.” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 128).

El diseño que se utilizó fue cuasi experimental, “los experimentos pueden manipular los tratamientos, estímulos, influencias o intervenciones (denominadas variables independientes) para poder observar sus efectos sobre otras variables (que son las dependientes) en una situación de control” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.129).

Es decir, se utilizó el diseño cuasi experimental, que se encuentra dentro del experimental, consiste en la aplicación de una pre prueba y post prueba con un grupo de control y experimental, se finalizó con un análisis estadístico, descriptivo e inferencial de los puntajes obtenidos en dichas pruebas aplicadas, estos determinaron el nivel en que alcanzan los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Jacobo Rousseau.

Dicho diseño se diagrama con el siguiente esquema:

GE	O1	X	O2
GC	O3	—	O4

Donde:

X = Experimento: Aplicación del Programa actividades lúdicas

GE = Grupo experimental

GC = Grupo control

O1, O3 = Observación de entrada a cada grupo en forma simultánea.

O2, O4 = Observación de salida o nueva observación

2.6 Población, muestra y muestreo

Población

La investigación presenta una población que está constituida por los alumnos del 3er grado de primaria de la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau.

En el tercer grado se encuentran las aulas de sección A y B.

Muestra

“Como definición, la muestra es un pequeño grupo de la población que se está interesada a investigar, sobre los cuales se deben recolectar datos y estos definirse siempre con precisión, y deberá representar a la población” (Hernández, et al., 2014, p.173). Sin embargo esta investigación de tipo censo es la misma cantidad que la población, de acuerdo a como esta explicada en la tabla que está a continuación:

Tabla 3

Distribución de la población de estudio

Grado Educación Primaria	Población
3er grado A – Grupo Control	20
3er grado B – Grupo Experimental	20
Total	40

2.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la investigación la información que fue recolectada se hizo mediante la técnica psicométrica.

Instrumento: Instrumento utilizado para medir el nivel de atención y concentración fue el Test de Caras, en el pre y post test para el grupo control y experimental

Ficha técnica:

Nombre : Percepción de diferencias (Caras)

Autor : L.L. Thurstone

Reelaboración y adaptación española: M. Yela

Administración : Individual y colectiva

Duración : Tres minutos

Aplicación : De seis a siete años en adelante, sobre todo a niveles bajo de cultura, incluso analfabetos.

Significación : Evaluación de la aptitud para percibir, rápida y correctamente, semejanzas y diferencias y patrones estimulantes parcialmente ordenados.

Tipificación : Baremos de escolares (varones y mujeres)

La escala y el índice para este instrumento fue el siguiente:

Correcto (1)

Incorrecto (0)

Tabla 4

Escalas y baremos de la variable dependiente atención y concentración

General	Cuantitativo			Cualitativo
	Dim 1	Dim 2	Dim 3	
40 – 60	14– 20	14– 20	14– 20	Alto
20 – 39	7 – 13	7 – 13	7 – 13	Medio
0 – 19	0 – 6	0 – 6	0 – 6	Bajo

Validación y confiabilidad del instrumento

El instrumento adaptado en la investigación para evaluar la variable dependiente siguió los requerimientos necesarios para su validez y confiabilidad.

Validez

“La palabra validez, se refiere al grado en que el instrumento mide realmente la variable que pretende medir”, (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.200).

Tabla 5

Validez de la variable: atención y concentración

Nombre	Test de Percepción de diferencias-CARAS
Autores	Thurstone y Yela
Objetivo	Explorar o medir las aptitudes perceptivas-imaginativas, basado en los principios de semejanzas y diferencias.
Baremación	Baremos de escolares (varones y mujeres) y de profesionales (varones y mujeres).Puntuación directa transformada en centiles.
Adaptación peruana	Delgado e integrantes de la promoción de maestría en problemas de aprendizaje (2004). Universidad Ricardo Palma (Lima-Perú).
Forma de aplicación	Individual o colectiva
Tiempo de aplicación	Tres minutos

Confiabilidad de los instrumentos

La confiabilidad del instrumento para esta investigación se realizó mediante una prueba de confiabilidad KR-20, estimando así su consistencia.

Para establecer la confiabilidad del instrumento, se aplicó la prueba piloto a una muestra de 30 alumnos, que no son parte de la muestra de esta investigación, que presentaban características similares a la población de la investigación. Obtenido los puntajes totales de lo aplicado, se calcula con la fórmula KR-20 para el resultado de la confiabilidad del instrumento que mide el nivel atención y concentración.

Fórmula KR-20

Se aplicó KR- 20:
$$\text{Confiabilidad} = \frac{60}{60-1} \left[1 - \frac{10.7}{176} \right] = (60/59) (1 - 0,6) =$$

$(1,02) (0,9) = 0,918$

En la formula se consideraron las 60 preguntas para arribar a la interpretación: La fiabilidad de la variable atención y concentración tiene una confiabilidad muy alta con 0,918 puntos.

2.8 Método de análisis de datos

Para la recolección y procesamiento de datos obtenidos en la investigación se utilizó el sistema SPSS, versión 23 así como diferentes tablas y figuras al mostrar los logros obtenidos en el análisis descriptivo del presente trabajo.

Para el análisis inferencial de la investigación en la cual contrastamos las hipótesis donde se utilizaron las pruebas no paramétricas U de Mann Whitney.

La prueba U de Mann Whitney, es una alternativa basada en procedimientos en caso de tamaños muestrales desiguales y proporciona tablas para poder usar el procedimiento en muestras pequeñas, creado por Mann y Whitney en 1947.

2.9 Consideraciones éticas

Se tuvieron las consideraciones éticas y se presentó la solicitud a la Dirección de la Institución Educativa Jacobo Rousseau, para contar con el permiso consentido necesario de este modo poder aplicar el programa; así también considerar el permiso brindado por los padres de familia del grupo de estudio, para la aplicación del instrumento y programa, pues se aplicó a estudiantes de tercer grado, que son niños menores de edad.

III. Resultados

Descripción de resultados

Descripción del efecto del programa en la atención y concentración

Tabla 6

Descripción de los puntajes de atención y concentración del pre y post test en estudiantes de tercer grado

		Niveles de atención y concentración				Total
		Bajo	Medio	Alto		
Grupo control	Pre	fi	7	9	4	20
		% fi	35%	45%	10%	100
	Post	fi	0	13	7	20
		% fi	0.0%	65%	35%	100
Grupo experimental	Pre	fi	2	16	2	20
		% fi	10%	80%	10%	100
	Post	fi	0	0	20	20
		% fi	0.0%	0.0%	100.0%	100

La Tabla 6 permite observar los niveles de atención y concentración antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos. En este sentido, cabe precisar que previo a la aplicación del programa el pre test del grupo control obtuvo un 35% de nivel bajo, el 45% nivel medio y 10% de nivel alto, el pos test del grupo control, el 65% se encuentra en el nivel medio y el 35% tiene nivel alto; en cuanto al grupo experimental, el pre test presenta un 10% de nivel bajo, el 80% un nivel y el 10% un nivel alto y en el post test se observa que el 100% tienen un nivel alto de atención y concentración en estudiantes de tercer grado.

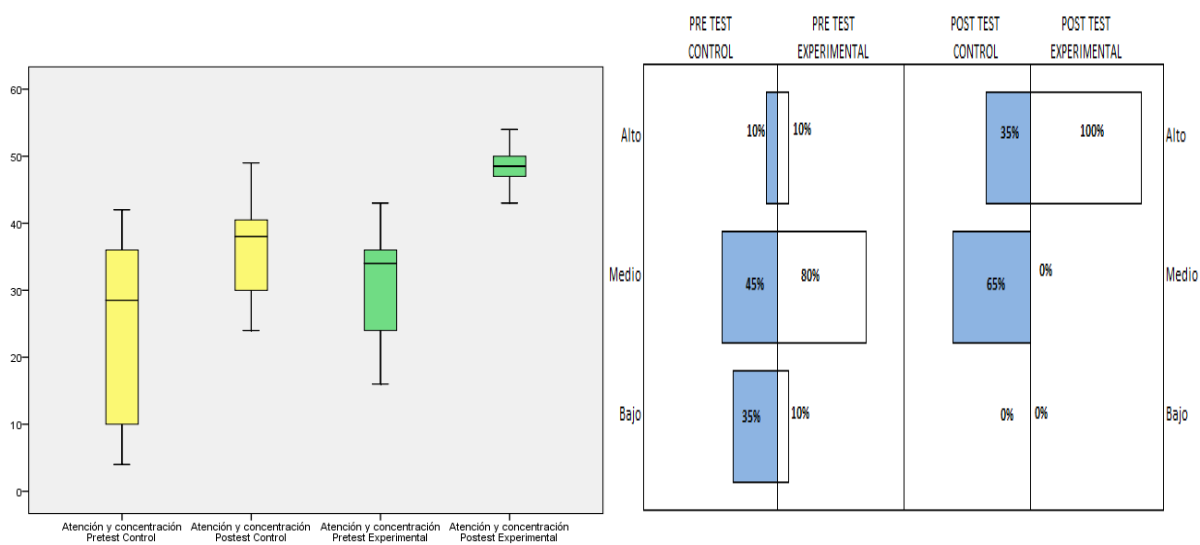


Figura 1. Comparación de los niveles de atención y concentración entre los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado

La Figura 1 permite comparar y aseverar que los niveles de atención y concentración entre los resultados del pre y post test en estudiantes grupo control son marcadamente diferentes, así mientras que en el pre test control evidencia una mediana de 28.50 en cambio en el post test grupo control muestra una mediana de 38; por otro lado, en el pre test experimental evidencia una mediana de 34 en cambio en el post test grupo experimental muestra una mediana de 48.50.

Tabla 7

Descripción cualitativa de los puntajes de atención selectiva los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado

		Niveles de atención selectiva				Total
		Bajo	Medio	Alto		
Grupo control	Pre	fi	7	11	2	20
		% fi	35%	55%	10%	100
	Post	fi	1	13	6	20
		% fi	5%	65%	30%	100
Grupo experimental	Pre	fi	3	15	2	20
		% fi	15%	75%	10%	100
	Post	fi	0	1	19	20
		% fi	0.0%	5%	95.0%	100

La Tabla 7 permite observar los niveles de atención selectiva antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos. En este sentido, cabe precisar que previo a la aplicación del programa el pre test del grupo control obtuvo un 35% de nivel bajo, el 55% nivel medio y 10% de nivel alto, el pos test del grupo control, el el 5% presenta un nivel bajo, el 65% se encuentra en el nivel medio y el 6% tiene nivel alto; en cuanto al grupo experimental, el pre test presenta un 15% de nivel bajo, el 75% un nivel medio y el 10% un nivel alto y en el post test se observa que el 5% presentó un nivel medio y el 95% tienen un nivel alto de atención selectiva en estudiantes de tercer grado.

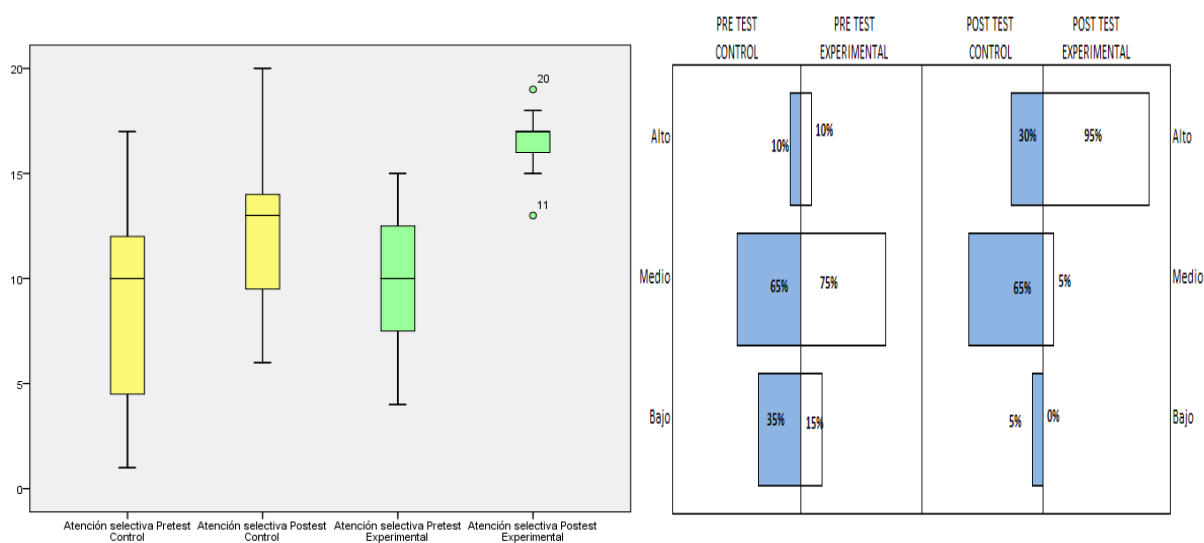


Figura 2. Comparación de los niveles de atención selectiva entre los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado

La Figura 2 permite comparar y aseverar que los niveles de atención selectiva entre los resultados del pre y post test en estudiantes grupo control entre las condiciones pre test y pos test son marcadamente diferentes, así mientras que en el pre test control evidencia una mediana de 10 en cambio en el post test grupo control muestra una mediana de 13; por otro lado, en el pre test experimental evidencia una mediana de 10 en cambio en el post test grupo experimental muestra una mediana de 17.

Tabla 8

Descripción cualitativa de los puntajes de atención sostenida los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado

		Niveles de atención sostenida				
		Bajo	Medio	Alto	Total	
Grupo control	Pre	fi	8	9	3	20
		% fi	40%	45%	15%	100
	Post	fi	0	16	4	20
		% fi	0.0%	80%	20%	100
Grupo experimental	Pre	fi	4	10	6	20
		% fi	20%	50%	30%	100
	Post	fi	0	2	18	20
		% fi	0.0%	5%	95.0%	100

La Tabla 8 permite observar los niveles de atención sostenida antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos. En este sentido, cabe precisar que previo a la aplicación del programa el pre test del grupo control obtuvo un 40% de nivel bajo, el 45% nivel medio y 15% de nivel alto, el pos test del grupo control, el 80% presenta un nivel medio y el 20% tiene nivel alto; en cuanto al grupo experimental, el pre test presenta un 20% de nivel bajo, el 50% un nivel medio y el 30% un nivel alto y en el post test se observa que el 5% presentó un nivel medio y el 90% tienen un nivel alto de atención sostenida en estudiantes de tercer grado.

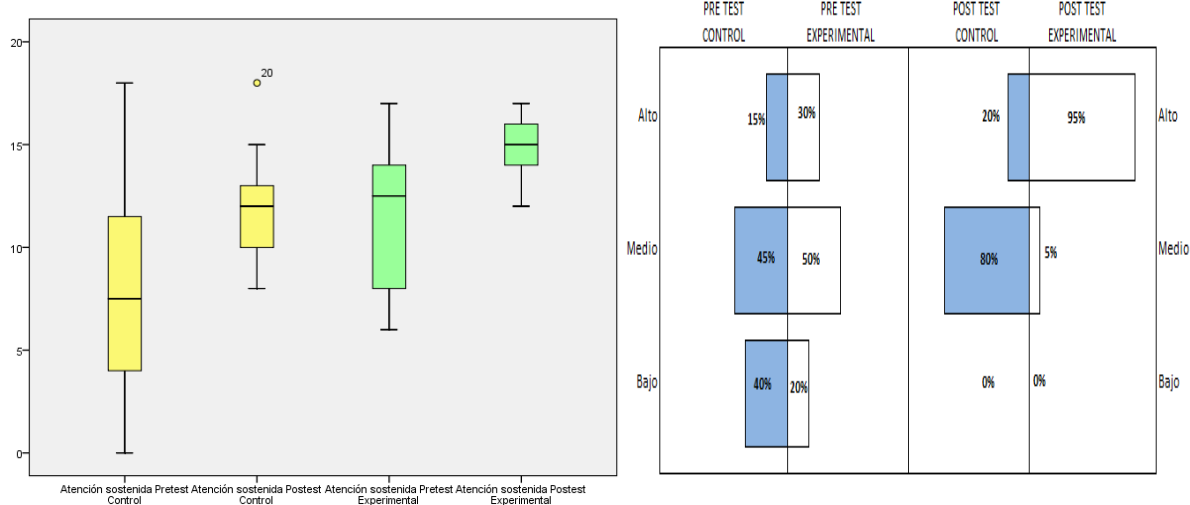


Figura 3. Comparación de los niveles de atención sostenida entre los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado

La Figura 3 permite comparar y aseverar que los niveles de atención sostenida entre los resultados del pre y post test en estudiantes grupo control entre las condiciones pre test y pos test son marcadamente diferentes, así mientras que en el pre test control evidencia una mediana de 7.5 en cambio en el post test grupo control muestra una mediana de 12; por otro lado, en el pre test experimental evidencia una mediana de 12.5 en cambio en el post test grupo experimental muestra una mediana de 15.

Tabla 9

Descripción cualitativa de los puntajes de atención dividida los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado

		Niveles de atención dividida				
		Bajo	Medio	Alto	Total	
Grupo control	Pre	fi	7	10	3	20
		% fi	35%	50%	15%	100
	Post	fi	0	13	7	20
		% fi	0.0%	65%	35%	100
Grupo experimental	Pre	fi	3	15	2	20
		% fi	15%	75%	10%	100
	Post	fi	0	1	19	20
		% fi	0.0%	5%	95%	100

La Tabla 9 permite observar los niveles de atención dividida antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos. En este sentido, cabe precisar que previo a la aplicación del programa el pre test del grupo control obtuvo un 35% de nivel bajo, el 50% nivel medio y 15% de nivel alto, el pos test del grupo control, el 65% se encuentra en el nivel medio y el 35% tiene nivel alto; en cuanto al grupo experimental, el pre test presenta un 15% de nivel bajo, el 75% un nivel medio y el 10% un nivel alto y en el post test se observa que el 5% presentó un nivel medio y el 95% tienen un nivel alto de atención dividida en estudiantes de tercer grado.

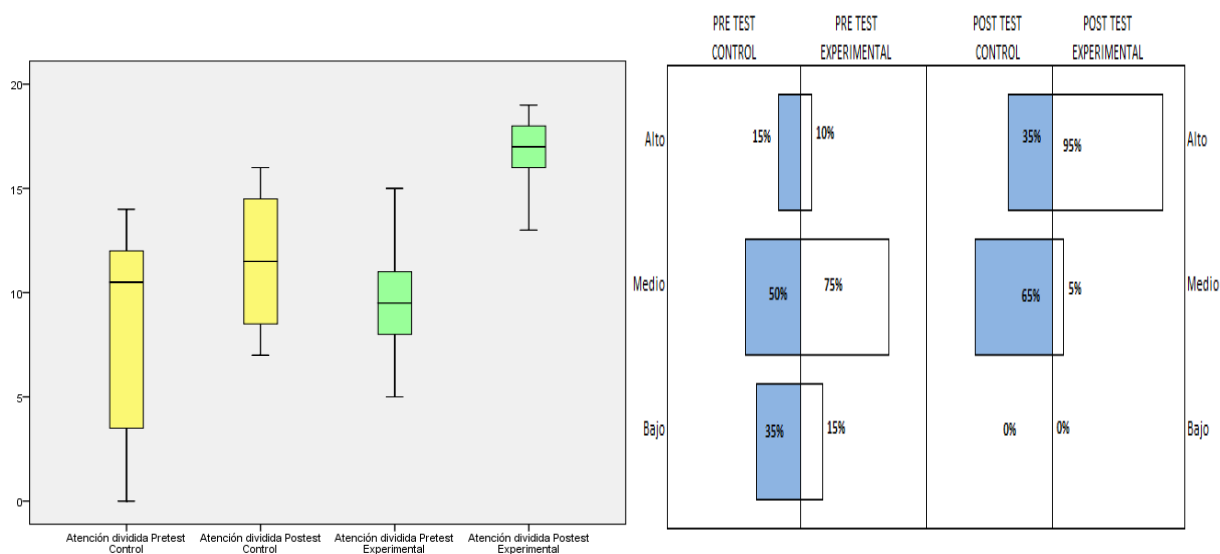


Figura 4. Comparación de los niveles de atención dividida entre los resultados del pre y post test en estudiantes de tercer grado

La Figura 4 permite comparar y aseverar que los niveles de atención dividida entre los resultados del pre y post test en estudiantes grupo control entre las condiciones pre test y pos test son marcadamente diferentes, así mientras que en el pre test control evidencia una mediana de 10.5 en cambio en el post test grupo control muestra una mediana de 11.5; por otro lado, en el pre test experimental evidencia una mediana de 9.5 en cambio en el post test grupo experimental muestra una mediana de 17.

Determinación de la normalidad de datos

Tabla 10

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk			
	Estadístico	Estadístico	gl	Sig.
Atención y concentración Pretest	,179	,909	40	,003
Atención y concentración Postest	,172	,918	40	,007

En la prueba presentada de bondad de ajuste o prueba de normalidad, se puede observar que los valores obtenidos en la significancia son iguales a ,000 y $p < ,05$ estableciendo que los puntajes obtenidos de la variable dependiente corresponden a una distribución no normal, indicando que para la contrastación de hipótesis general y específicas se aplicó la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney.

Contrastación de hipótesis

Hipótesis general de investigación

Ho: Las actividades lúdicas no tienen efecto significativo en la atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima.2016

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

H₁: Las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima.2016

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Tabla 11

Prueba U de Mann Whitney para la atención y concentración antes de aplicar el programa.

Fase de Pretest						
Grupos	Muestra		Estadísticos		Prueba	p valor
	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney	Sig. Asintótica	
Control	20	18.38	367.50	U = 157.500	p = .250	
Experimental	20	22.62	452.50	Z = -1.151		
	40			$Z_c = -1.51 < Z_t = -1.96$	$p = .250 > p = .05$	

De los resultados y valores hallados se pueden notar en la tabla en la fase de pretest, al comparar el valor de la $Z_t = -1.96 < Z_c = -1.15$, se encontró que el valor $p = .250 > 0.05$, lo que significa se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna; entonces, en la fase de pretest, tanto el grupo de control como el grupo experimental, evidencian homogeneidad en sus puntuaciones categóricas en la atención y concentración de los estudiantes de tercero de primaria de la institución educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima 2016. Por tanto, en la fase de pretest no existen diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas del grupo de control y el grupo experimental, es decir son similares u homogéneos.

Tabla 12

Prueba U Mann Whitney para la atención y concentración después de aplicar el programa

Fase de Postest						
Grupos	Muestra		Estadísticos		Prueba	p valor
	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney	Sig. Asintótica	
Control	20	11.15	223.00	U = 13.000	p = .000	
Experimental	20	29.85	597.50	Z = -5.067		
	40			$Z_c = -5.067 < Z_t = -1.96$	$p = .05 > p = .000$	

De los resultados y valores obtenidos se pueden notar en la tabla de la fase de post test, que el valor de $Z_c = -5.067$ es menor que $Z_t = -1.96$ y el $p = .000$ menor al $p = .05$ (nivel crítico) lo que significa rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, entonces las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración de estudiantes de tercero de primaria de la institución

educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima 2016. Por tanto, en la fase de postest si existen diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas del grupo de control y el grupo experimental, diferencias que solo puede deberse a la aplicación de actividades lúdicas.

Hipótesis Específicas

Hipótesis específica 1

Ho: Las actividades lúdicas no tienen efecto significativo en la atención y concentración selectiva de estudiantes de primaria, Lima.2016

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

H₁ : Las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración selectiva de estudiantes de primaria, Lima.2016

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Tabla 13

Prueba U de Mann Whitney para la atención selectiva antes de aplicar el programa.

Fase de Pretest					
Grupos	Muestra	Estadísticos		Prueba	p valor
	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney	Sig. Asintótica
Control	20	19.00	380.00	U = 170.000	p = .415
Experimental	20	22.00	440.00	Z = -.816	
	40			Z _c = -.816 < Z _t = -1.96	p = .415 > p = .05

De los resultados y valores hallados se pueden notar en la tabla en la fase de pretest, al comparar el valor de la $Z_t = -1.96 < Z_c = -0.816$, se encontró que el valor $p = .415 > 0.05$, lo que significa se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna; entonces, en la fase de pretest, tanto el grupo de control como el grupo experimental, evidencian homogeneidad o similitud en sus puntuaciones categóricas en la atención selectiva de los estudiantes de tercero de primaria de la institución educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima 2016. Por tanto, en la fase de pretest no existen diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas del grupo de control y el grupo experimental, es decir son similares u

homogéneas.

Tabla 14

Prueba U Mann Whitney para la atención selectiva después de aplicar el programa

Fase de Postest						
Grupos	Muestra		Estadísticos		Prueba	p valor
	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney	Sig. Asintótica	
Control	20	13.78	275.50	U = 65.500	p = .000	
Experimental	20	27.23	544.50	Z = -3.667		
	40			Z _c = - 3.667 < Z _t = -1.96	p = .05 > p = .000	

De los resultados y valores obtenidos se pueden notar en la tabla de la fase de post test, que el valor de $Z_c = -3.667$ es menor que $Z_t = -1.96$ y el $p = .000$ menor al $p = .05$ (nivel crítico) lo que significa rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, entonces las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención selectiva de estudiantes de tercero de primaria de la institución educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima 2016. Por tanto, en la fase de postest si existen diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas del grupo de control y el grupo experimental, diferencias que solo puede deberse a la aplicación de actividades lúdicas.

Hipótesis específica 2

Ho: Las actividades lúdicas no tienen efecto significativo en la atención sostenida de estudiantes de primaria, Lima.2016

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

H₁ : Las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración selectiva de estudiantes de primaria, Lima.2016

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Tabla 15

Prueba U de Mann Whitney para la atención sostenida antes de aplicar el programa.

Fase de Pretest					
Grupos	Muestra	Estadísticos		Prueba	p valor
	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney	Sig. Asintótica
Control	20	20.85	417.00	U = 193.000	p = .849
Experimental	20	20.15	403.00	Z = -1.91	
	40			Z _c = - 1.96 < Z _t = -1.91	p = .849 > p = .05

De los resultados y valores hallados se pueden notar en la tabla en la fase de pretest, al comparar el valor de la $Z_t = - 1.96 < Z_c = -1.91$, se encontró que el valor $p = .250 > 0.05$, lo que significa se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna; entonces, en la fase de pretest, tanto el grupo de control como el grupo experimental, evidencian homogeneidad en sus puntuaciones categóricas en la atención sostenida de los estudiantes de tercero de primaria de la institución educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima 2016. Por tanto, en la fase de pretest no existen diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas del grupo de control y el grupo experimental, es decir son similares u homogéneos.

Tabla 16

Prueba U de Mann Whitney para la atención sostenida después de aplicar el programa

Fase de Postest					
Grupos	Muestra	Estadísticos		Prueba	p valor
	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney	Sig. Asintótica
Control	20	13.13	262.50	U = 52.500	p = .000
Experimental	20	27.88	557.50	Z = -4.024	
	40			Z _c = - 4.024 < Z _t = -1.96	p = .05 > p = .000

De los resultados y valores obtenidos se pueden notar en la tabla de la fase de post test, que el valor de $Z_c = -4.024$ es menor que $Z_t = - 1.96$ y el $p=.000$ menor al $p = .05$ (nivel crítico) lo que significa rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, entonces las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención sostenida de estudiantes de tercero de primaria de la institución

educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima 2016. Por tanto, en la fase de postest si existen diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas del grupo de control y el grupo experimental, diferencias que solo puede deberse a la aplicación de actividades lúdicas.

Hipótesis específica 3

Ho: Las actividades lúdicas no tienen efecto significativo en la atención dividida de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

H₁: Las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención dividida de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima.2016

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Tabla 17

Prueba U de Mann Whitney para la atención dividida antes de aplicar el programa.

Fase de Pretest						
Grupos	Muestra		Estadísticos		Prueba	p valor
	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney	Sig. Asintótica	
Control	20	20.28	405.50	U = 195.500	p = .903	
Experimental	20	20.73	414.50	Z = -.122		
	40			Z _c = - 1.96 < Z _t = -.122	p = .903 > p = .05	

De los resultados y valores hallados se pueden notar en la tabla en la fase de pretest, al comparar el valor de la $Z_t = - 1.96 < Z_c = -.122$, se encontró que el valor $p = .903 > 0.05$, lo que significa se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna; entonces, en la fase de pretest, tanto el grupo de control como el grupo experimental, evidencian homogeneidad en sus puntuaciones categóricas en la atención dividida de los estudiantes de tercero de primaria de la institución educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima 2016. Por tanto, en la fase de pretest no existen diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas del grupo de control y el grupo experimental, es decir son similares u homogéneas.

Tabla 18

Prueba U de Mann Whitney para la atención dividida después de aplicar el programa

Fase de Postest					
Grupos	Muestra	Estadísticos		Prueba	p valor
	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney	Sig. Asintótica
Control	20	11.38	227.50	U = 17.500	p = .000
Experimental	20	29.63	592.50	Z = -4.976	
	40			$Z_c = -4.976 < Z_t = -1.96$	$p = .05 > p = .000$

De los resultados y valores obtenidos se pueden notar en la tabla de la fase de post test, que el valor de $Z_c = -4.976$ es menor que $Z_t = -1.96$ y el $p = .000$ menor al $p = .05$ (nivel crítico) lo que significa rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, entonces las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención dividida de estudiantes de tercero de primaria de la institución educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima 2016. Por tanto, en la fase de postest si existen diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas del grupo de control y el grupo experimental, diferencias que solo puede deberse a la aplicación de actividades lúdicas.

IV. Discusión

Discusión

La esta tesis se investigó el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de los alumnos del 3er. grado de primaria de la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima. 2016

En la hipótesis general se pudo comprobar que al aplicar este programa de las actividades lúdicas en atención y concentración en alumnos de primaria, Lima. 2016 y tienen efectos significativos, debido a que los valores inferenciales que se muestran en la tabla del post test, el valor de la z_c se encuentra muy por encima del nivel crítico $z_c < - 1,96$ y el $p=0,000$ menor al $\alpha 0,05$ lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se debe de aceptar la hipótesis alterna, entonces las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración de estudiantes de tercero de primaria, Lima. 2016. Coincidiendo con la tesis de Pérez (2008), es un trabajo investigativo se quiso pretender aportar una posibilidad para que los docentes de la instituciones apliquen nuevas y fabulosas técnicas al enseñar matemáticas con la utilización de juegos didácticos, aportando y concediendo con ello al desarrollo del razonamiento, la creatividad y sobre todo el pensamiento lógico. Coincidiendo además, Freire y Basurto (2008) quienes llevaron a cabo un estudio sobre el planeamiento de estrategias que sean adecuadas y que al ser involucradas en una propuesta pedagógica sea un material de apoyo para los docentes y así poder aplicarlo en el grupo de alumnos, brindándoles una serie de recursos que sean compensatorios y que les permitan aprender en forma individual y eficiente, en la cual se concluyó entre otros aspectos ya que a los docentes se les pudo percibir que tienen poco conocimiento sobre estrategias pedagógicas adecuadas y que se pueden aplicar en el aula como apoyo a los alumnos para así favorecer en ellos el desarrollo de los procesos de aprendizaje cognitivo, por último a modo de resultado o aporte del proyecto se observó gran mejoría en los niños que presentaron las dificultades en atención y concentración con ejercicios y actividades de apoyo cien por ciento adecuados.

Hidalgo y Romero (2011), establecieron sobre la importancia de la lúdica como parte de la formación de los valores en el desarrollo de la persona. Es un

recurso para lograr un aprendizaje indispensable pues facilita todo tipo de actividades. La lúdica es una actividad innata y básica en el proceso estudiantil. Jugando se refuerza los valores, como por ejemplo la solidaridad ya que poco a poco se va aprendiendo a ser paciente y así respetar que cada cosa tiene su tiempo.

Por otro lado, Ríos (2014), desarrolló el “Programa de psicomotricidad “Jugando aprendo” utilizando como instrumento la recolección de datos. Llegando a las siguientes conclusiones: La aplicación sistemática del programa de psicomotricidad “Jugando Aprendo” causó grandes efectos significativos en la comprensión de los alumnos de 5 años del grupo experimental de la Institución Educativa Particular Parroquia Nuestra señora de los Ángeles en el Rímac - 2013.

Esta investigación también afirmó que la idea para aplicar un programa que involucra las actividades lúdicas se tiene gran significatividad en la comprensión de los alumnos, dimensión que se considera básica, al igual que las otras trabajadas en la presente tesis con la capacidad de mejorar la atención y concentración de los alumnos.

Respecto a la primera hipótesis específica, se pudo comprobar que con la aplicación del programa de las actividades lúdicas tienen efectos significativos, debido a que los valores inferenciales que se muestran en la tabla del post test, el valor de la z_c se encuentra por encima del nivel crítico $z_c < - 1,96$ y el $p=0,000$ menor al $\alpha 0,05$ lo que significa rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración selectiva de estudiantes de tercero de primaria, Lima 2016.

Coincidiendo con definición de Está relacionada con la capacidad limitada del propio acto atencional, que conlleva a la selección de estímulos. La selección atencional se puede dar de dos formas selección de la información o de los estímulos que se presentan. Selección de la respuesta y/o del proceso que se va a realizar. Se realiza una vez procesada la información previa. (Formavil, s/f, p.6)

Respecto a la segunda hipótesis específica, de la que se pudo comprobar con la aplicación del programa de las actividades lúdicas tienen efectos significativos, debido a que los valores inferenciales que se muestran en la siguiente tabla del post test, el valor de la z_c se encuentra muy por encima del nivel crítico $z_c < - 1,96$ y el $p=0,000$ menor al $\alpha 0,05$ lo que significa rechazar la hipótesis nula y aceptar la nueva hipótesis alterna, las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración sostenida de estudiantes de tercero de primaria, Lima 2016 Coincidiendo con la definición de se ven varios movimientos que son interesantes pero que no son nuevos, pero la atención aunque no está muy concentrada, no puede decirse que deba de ser flotante.

Cuando encuentra algo interesante para él, su acción siempre se mantiene, reproduce con placer varios gestos y encadenamientos de experiencias conocidas, con pequeñas variaciones, perfecciona los gestos. En momentos con este nivel de atención es muy continuo que la acción, pero no se sale del entorno que es rápidamente atraído por los acontecimientos intercurrentes que suceden a su alrededor. (Lara, Tovar y Martínez, 2015).

Respecto a la tercera hipótesis específica, de se pudo comprobar que con la aplicación del programa de las actividades lúdicas tienen efectos significativos, debido a que los valores inferenciales que se muestran en la tabla del post test, el valor de la z_c se encuentra por encima del nivel crítico $z_c < - 1,96$ y el $p=0,000$ menor al $\alpha 0,05$ lo que significa rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración dividida de estudiantes de tercero de primaria, Lima 2016 coincidiendo con la definición sobre el tipo de atención, el cual las personas van a darle importancia por lo menos a dos estímulos o tareas a la vez. Es un tipo de atención, cuya principal función es interpretar diferentes fuentes de información que se van a dar a la vez o diferentes tareas simultáneamente. Casi todos los estudios relacionados sobre la atención dividida se trata sobre las limitaciones de los recursos sobre la atención, de los cuales colocan a la persona y la investigan cómo aplicaría los recursos cuando tenga que hacer muchas tareas a la vez. Una de las posibles justificaciones de esta optimización de recursos que necesita la atención dividida la encontramos en las diferencias entre procesos automáticos y

procesos controlados y en las características de cómo funcionan. Otra explicación es cuando se distribuyen los recursos de atención, cuando las personas deben de estar atentas a más de una tarea, se fundamenta en el estudio de grado de implicación de los procesos controlados y de los procesos automáticos en cada una de las tareas simultáneas. (Formavil, s/f, p.7).

V. Conclusiones

Conclusiones

Primera:

De acuerdo a las evidencias estadísticas, las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima 2016; asimismo el $p=0.000$, y el nivel de significancia es $p<0.05$; por lo que las actividades lúdicas mejoran la atención y concentración de los estudiantes.

Segunda:

De acuerdo a las evidencias estadísticas, las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración selectiva de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima 2016 asimismo el $p=0.000$, y el nivel de significancia es $p<0.05$; por lo que las actividades lúdicas mejoran la atención y concentración selectiva de los estudiantes.

Tercera:

De acuerdo a las evidencias estadísticas, las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración sostenida de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima 2016 asimismo el $p=0.000$, y el nivel de significancia es $p<0.05$; por lo que las actividades lúdicas mejoran la atención y concentración sostenida de los estudiantes.

Cuarta:

De acuerdo a las evidencias estadísticas, las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración dividida de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima 2016 asimismo el $p=0.000$, y el nivel de significancia es $p<0.05$; por lo que las actividades lúdicas mejoran la atención y concentración dividida de los estudiantes.

VI. Recomendaciones

Recomendaciones

Primera:

A los directivos, maestros de la Institución educativa, realizar talleres donde los alumnos logren reflejar sus estímulos y ser capaces de responder a diversos estímulos.

Segunda:

Los maestros deben realizar las actividades propuestas por el programa presentado y hacer de sus sesiones de clase más interesantes, incluir varios estímulos para que los alumnos tengan un control de sus actos.

Tercera:

Realizar con los docentes, capacitaciones permanentes donde se busquen recursos para elevar los niveles de concentración a través de nuevas experiencias.

Cuarta:

Capacitar a los padres de familia con el fin de proponer recursos para buscar que los alumnos puedan mejorar su nivel de atención y puedan lograr que realicen de dos a más tareas al mismo tiempo, y así elevar su nivel de atención dividida a través de actividades lúdicas.

VII. Referencias

Referencias

- Aliaga, A. (2010). *Programa de juegos de razonamiento lógico para estimular las operaciones concretas* en niños de segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Particular Rosa de Santa María
- Aroca, M. y Delgadillo, D. (2014). *La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del colegio americano de Ibagué.* Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1416/1/RIUT-JCDA-spa-2015>
- Bisquerra , R. (1989). *Métodos de la Investigación Educativa*. Madrid, España: Ediciones CEAC, S. A.
- Calderón, T, y Anaya, U. (2011). *Practica de juegos y aprendizaje significativos en los alumnos del nivel primario de la institución educativa nº 56106 del distrito de Yanaoca, provincia de canas .*(Tesis de magister), Universidad Nacional de San Antonio Abad, Cuzco, Perú.
- Bernal. (2010) *Metodología de la investigación*. Universidad de la Sabana, Colombia.
- Borel, È. (1934) *Sur quelques points de la théorie des fonctions*
- Calderón, N. (2010). *Lenguaje, Atención y aprendizaje*. Costa Rica: Heredia.
- Calero, M. (1998). *Educación jugando*. Lima .Perú: San Marcos
- Carretero, M.(1993).*Constructivismo y educación*. Madrid. España. Editorial EDELVIVES.
- Córdoba M. (2012). *Procesos cognitivos básicos según género de estudiantes del cuarto grado de primaria de una institución educativa de ventanilla* (Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola, Lima-Perú).

- Condemarin, M. (2000). Estrategias de enseñanza para activar los esquemas cognitivos. *Revista en Lectura y Vida* 21(2)
- Díaz (2009), "Enseñar con apoyo de las TIC: competencias tecnológicas y formación docente", en F. Díaz Barriga, G. Hernández y M. A. Rigo (comps)"Aprender y enseñar con Tic en educación superior, contribuciones del socioconstructivismo" en México, UNAM.
- Defior, C. (2000). *Las dificultades del aprendizaje: Un enfoque cognitivo*. Madrid, España: ALJIBE
- Dolores, C. (2009). *La atención*. Madrid.
- Formavil. (s/f). *La atención: Activando el aprendizaje*. Recuperado de <http://formavil.es/modulo3.pdf>
- Franco, I., Yohandris, P., Gonzales, C., León, J., Muñoz, J., Rios, Y. y Urrego, L. (2014). *Influencia de la atención dispersa en el desempeño escolar*. Recuperado de <http://sijugandoandomiatencionvoymejorando.blogspot.pe/>
- Freire y Basurto (2008). *Apoyo pedagógico para niños con dificultades de atención y concentración para mejorar sus procesos de aprendizaje en el aula*. (Tesis de maestría), universidad tecnológica equinoccial en Quito Ecuador.
- García. (1997) *Psicología de la Atención*. Madrid.
- García, E. (2013). *Estrategias de aprendizaje y sus particularidades*, Universidad central, Cuba. *Revista iberoamericana*.
- Gómez, D. (2007). *Didáctica o dirección del aprendizaje*. Bogotá: Magisterio
- Gómez. (2010). *Crianza positiva*. Obtenido de <http://crianzapositiva.org/2010/10/desarrollo-de-la-atencion-en-los-ninos/>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6° ed.). México: McGraw-Hill.

Hidalgo, P. y Romero, G. (2011) *Los Juegos Tradicionales y la influencia que ejercen en los niños de quinto grado de la escuela primaria Eloy Alfaro*. (Tesis de Magíster), Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Cuba.

Jiménez, C. (1994). *Juego y Cultura*. Risaralda Colombia: Risaralda cultura.

Lara, L., Tovar, L. y Martínez, L. (2013). *Aprendizaje significativo y atención en niños y niñas del grado primero del colegio Rodrigo Lara Bonilla*. Recuperado de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/584/1/LaraOtaloraLizeth.pdf>

Lopez, C., & Garcia, J. (2004). *Problemas de atención en el niño*. Madrid España.

López – Sevilla. (2002). *Manual de Psicología de la atención*. Madrid.

Luria (1975). (Citado por *Formadores ocupacionales de Aviles*. [Versión pdf] Recuperado de <http://formavil.es/modulo3.pdf>

Magaz y Garcia (2015). *Emav*. Obtenido de <http://www.gac.com.es/editorial/INFO/Manuales/emavMANU.pdf>

Marietan, H. (1994). *Atención y memoria*. Obtenido de http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/ATENCIONYMEMORIA_1156.pdf

Minedu (2013). *Guía para la atención educativa de niños y jóvenes con trastorno espectro autista. TEA*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/05-bibliografia-para-ebe/5-guia-para-la-atencion-de-estudiantscon-trastorno-del-espectro-autista.pdf>

Mineduc (2008). *Guía de apoyo técnico pedagógico*. Recuperado de <http://especial.mineduc.cl/wpcontent/uploads/sites/31/2016/08/GuiaAtencion.pdf>

Neurociencias (2015). *Neurociencias* 2. Recuperado de <http://neurociencias2.tripod.com/id1.html>

Martínez. (2013). *Manual de atención en etapa escolar*. Madrid:

Pacheco, T. (2014). *Efectos del "Plan de juego lógico" en la capacidad de resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del 1er grado de educación primaria de la I.E N° 140 Santiago Antúnez de Mayolo S.J.L-2014*. (Tesis de magister), Universidad César Vallejo.

Parasuraman, R., y Davies, D. R. (Ed.) (1984). *Varieties of Attention*. London: Academic Press.

Piaget, J. (1975). *Biología y conocimiento*. México: Siglo XXI.

Piaget ,J. (1978) Citado por Richmond. Introducción a Piaget.

Pérez, E. (2008). *Los juegos didácticos recreativos y su influencia en el desarrollo del razonamiento lógico-matemático en niños del sexto y séptimo año de educación básica de la escuela fiscal mixta "amemos al niño" de la parroquia Eloy Alfaro de la ciudad de manta, en el período lectivo 2007-2008"*. (Tesis de Magíster), Universidad Tecnológica Equinoccial UTE, Colombia.

Pérez y Merino. (2010) Publicado en el 2013. Actualizado:2015. *Definición de programa educativo*. España.

Posner. (1978). *Attention and cognitive control*. En R. Solso (Ed.), *Information processing and cognition. The Loyola Symposium*. Hillsdale, N.J.: Erlbaum.

Reategui, N. (1999) *Metacognición. Estrategias para la construcción del conocimiento*. Lima, CEDUM.

- Ríos, F. (2014). *Efectos del programa de sicomotricidad jugando aprendo en la maduración de los niños de 5 años de la I.E.I.P Nuestra señora de los Ángeles Rímac 2013*. (Tesis de magister), Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Rivilla, M. (2009). *Didáctica General*. Madrid España: Pearson Education
- Rosselló (1998) *Psicología de la atención*. Madrid.
- Ruiz-Vargas. (1987). *La atención*. Recuperado de <http://www.psicopedagogia.com/atencion>
- Ruiz-Vargas. (1993). *Atención y control: Modelos y problemas para una integración teórica*. *Revista de Psicología General y Aplicada*
- Sánchez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje través del complemento lúdico*. Recuperado de <http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>
- Santos, J. (2008). *Aproximación a los problemas de atención en la edad escolar a partir de la evaluación neuropsicológica y su relación con el trastorno de aprendizaje del cálculo. Orientación de programas de intervención educativa*. (Tesis doctoral), Universidad de León, León-España.
- Shiffrin. (1988). *Controlled and automatic human information processing: I. Detection, search, and attention*. *Psychological Review*.
- Schneider, W., Dumais, S. T, & Shiffrin, R. M. (1984). *Automatic and controlled processing and attention*. In R. Parasuraman, R. Davis, & J. Beatty (Eds.), *Varieties attention*. New \brk: Academic Press.
- Tatman (1992) *La atención en niños y adolescentes*. España.

Tatman, Fantie y Mirsky (1995) *Clínica del campus American University*. Estados Unidos

Tudela, P. (1992). *Atención*. En J. Mayor & J. L. Pinillos (Eds.) *Tratado de Psicología General*. Vol. 3. *Atención y Percepción*. Madrid: Alhambra.

Vigotsky, L. S. (1989): *Fundamentos de Defectología, Obras Completas, Tomo V, Ed. Pueblo y Educación*, Ciudad de la Habana, Cuba.

Anexos

Anexo 1: Artículo científico

1. TÍTULO

Efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima.2016

2. AUTOR

Br. Graciela Pamela Zavala Villanueva

Correo electrónico: pamelazavalav@hotmail.com

Universidad César Vallejo – Lima Norte

3. RESUMEN

Esta investigación propone determinar el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima 2016. La investigación fue de tipo aplicada, de nivel explicativo y el diseño utilizado fue cuasi experimental. La población que se utilizó fueron alumnos del tercer grado de educación primaria, el muestreo fue no probabilístico con una muestra de 20 alumnos de tercer grado A y 20 alumnos de la sección B. Para recolectar los datos se utilizó el test de “Percepción de diferencias” (habitualmente conocido con el nombre de “caras”), para la variable dependiente; se realizó la confiabilidad del instrumento mediante la prueba KR-20, con un resultado de 0.918 interpretándose como alta confiabilidad. Se realizó el análisis inferencial, donde se utilizó las pruebas no paramétricas U de Mann Whitney = 65,500 con los valores y se contrastó las hipótesis de la investigación, obteniendo resultados de un $p=0.000$ ($p<0.05$), interpretándose: que existe efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima 2016, después de aplicado el programa, con el cual se rechazan las hipótesis nulas, por lo tanto se aprecia que existe influencia de la variable independiente en la dependiente.

4. PALABRAS CLAVE

Programa, actividades lúdicas, atención y concentración.

5. ABSTRACT

This research proposes to determine the effect of ludic activities on attention and concentration of primary students, Lima 2016. The research was applied type, explanatory level and the design used was quasi experimental. The population that was used were students of the third grade of primary education, sampling was non-probabilistic with a sample of 20 third grade students A and 20 students of section B. To collect the data was used the test of "Perception of differences "(Commonly known as" faces "), for the dependent variable; The reliability of the instrument was performed using the KR-20 test, with a result of 0.918 interpreted as high reliability. We performed the inferential analysis, where we used the non-parametric U test of Mann Whitney = 65,500 with the values and tested the hypotheses of the investigation, obtaining results of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), interpreting: that there is an effect of The leisure activities in attention and concentration of primary students, Lima 2016, after applying the program, with which we reject the null hypotheses, therefore we can see that there is influence of the independent variable in the dependent.

6. KEYWORDS

Program, play activities, attention and concentration.

7. INTRODUCCIÓN

La aplicación del presente programa se justifica porque está orientado a estimular y desarrollar su atención y concentración en los alumnos de ocho años. La atención y concentración son capacidades que permite el aprendizaje y con ello desarrollar integralmente a los niños. El objetivo de proponer estrategias para la atención y la concentración ya que tiene que ver con el desarrollo de competencias, tal como lo promueve el Ministerio de Educación.

Este programa pedagógico de aula se da como una alternativa de solución a la problemática de incidencia en los niños de tercer grado, permitiendo así que los educandos logren aprender significativamente y mejoren sus procesos de aprendizaje, ya que son ellos los protagonista del desarrollo de las actividades lúdico pedagógicas, manteniéndolos activos y participativos en clase para que

ningún agente exterior los distraiga, y esto permitirá que día a día se optimicen la atención en el niño, viéndose beneficiados los padres de familia, compañeros de clase, docentes y el colegio en general.

Para los docentes puede resultar difícil llegar a captar la atención de sus alumnos durante las horas de clases, así que puede llegar a resultar una gran importancia y encontrar estrategias con la finalidad de mejorar la atención de clase de sus estudiantes. “Las estrategias son aquellos recursos que el docente puede llegar a utilizar para lograr mantener la atención de los alumnos durante una sesión de clases. En cuanto a los procesos para atender, estas son actividades que se deben desarrollar en cualquier momento del aprendizaje, en este sentido se debe colocar estrategias de tipo constructiva, ya que se pueden aplicar de una manera continua para conocer los puntos en que los estudiantes deben centrar más su atención y concentración (García, 2013, p. 4).

A nivel internacional, en Chile, Cardo en el 2005, señaló en sus estudios, que los niños en edad escolar, presentan a menudo problemas en la atención y concentración el cual llega desde un 3% hasta el 7%. Sin embargo, los constantes reportes de los docentes, llevan a pensar que dicho porcentaje fuera mayor o que las instituciones de educación primaria estén presentando dificultades importantes para poder integrar a estos estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, llegando a generar una tensión para el conjunto de la comunidad educativa. (Mineduc, 2008, p. 6).

A nivel nacional, el Minedu (2013) reportó que en la última década, se han incrementado los problemas de atención y de concentración y manera significativa. En los últimos datos que fueron procedentes del Centro de Control de Enfermedades (CDC) en EE.UU. en la población que va desde infantes hasta la juvenil, se demostró un gran incremento en los últimos años: de 4 de cada 1000 (1/250) en 2002; a 6,7 de cada 1000 (1/150) en 2007; y hasta 11 de cada 1000 habitantes (1/91) en 2009. Por lo general se detectaron que todo fue antes de los 3 primeros años de vida. (p. 10).

8. METODOLOGÍA

El método utilizado para la investigación fue el hipotético – deductivo.

Según Bernal en el 2010, señaló que “el método hipotético – deductivo consiste en que el procedimiento de buscar las hipótesis llega a refutar o falsear las hipótesis encontradas, deduciendo de estas las conclusiones y que deben confrontarse a base de hechos” (p.60). La investigación presentó un enfoque cuantitativo, donde se busca contractar las hipótesis presentadas en la investigación, utilizando la estadística.

9. RESULTADOS

		Niveles de atención y concentración			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Grupo control	Pre	7	9	4	20
	fi	35%	45%	10%	100
	Post	0	13	7	20
	% fi	0.0%	65%	35%	100
Grupo experimental	Pre	2	16	2	20
	fi	10%	80%	10%	100
	Post	0	0	20	20
	% fi	0.0%	0.0%	100.0%	100

La tabla nos permite observar los niveles de atención y concentración antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos. En este sentido, cabe precisar que previo a la aplicación del programa el pre test del grupo control obtuvo un 35% de nivel bajo, el 45% nivel medio y 10% de nivel alto, el pos test del grupo control, el 65% se encuentra en el nivel medio y el 35% tiene nivel alto; en cuanto al grupo experimental, el pre test presenta un 10% de nivel bajo, el 80% un nivel y el 10% un nivel alto y en el post test se observa que el 100% tienen un nivel alto de atención y concentración en estudiantes de tercer grado.

10. DISCUSIÓN

La esta tesis se investigó el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de los alumnos del 3er. grado de primaria de la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima. 2016

En la hipótesis general se pudo comprobar que al aplicar este programa de las actividades lúdicas en atención y concentración en alumnos de primaria, Lima. 2016 y tienen efectos significativos, debido a que los valores inferenciales que se muestran en la tabla del post test, el valor de la z_c se encuentra muy por encima del nivel crítico $z_c < - 1,96$ y el $p=0,000$ menor al $\alpha 0,05$ lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se debe de aceptar la hipótesis alterna, entonces las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración de estudiantes de tercero de primaria, Lima. 2016. Coincidiendo con la tesis de Pérez (2008), es un trabajo investigativo se quiso pretender aportar una posibilidad para que los docentes de la instituciones apliquen nuevas y fabulosas técnicas al enseñar matemáticas con la utilización de juegos didácticos, aportando y concediendo con ello al desarrollo del razonamiento, la creatividad y sobre todo el pensamiento lógico. Coincidiendo además, Freire y Basurto (2008) quienes llevaron a cabo un estudio sobre el planeamiento de estrategias que sean adecuadas y que al ser involucradas en una propuesta pedagógica sea un material de apoyo para los docentes y así poder aplicarlo en el grupo de alumnos, brindándoles una serie de recursos que sean compensatorios y que les permitan aprender en forma individual y eficiente, en la cual se concluyó entre otros aspectos ya que a los docentes se les pudo percibir que tienen poco conocimiento sobre estrategias pedagógicas adecuadas y que se pueden aplicar en el aula como apoyo a los alumnos para así favorecer en ellos el desarrollo de los procesos de aprendizaje cognitivo, por último a modo de resultado o aporte del proyecto se observó gran mejoría en los niños que presentaron las dificultades en atención y concentración con ejercicios y actividades de apoyo cien por ciento adecuados.

11. CONCLUSIONES

De acuerdo a las evidencias estadísticas, las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración de estudiantes del 3er. grado de primaria, en la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau, Lima 2016; asimismo el $p=0.000$, y el nivel de significancia es $p<0.05$; por lo que las actividades lúdicas mejoran la atención y concentración de los estudiantes.

12. REFERENCIAS

García, E. (2013). *Estrategias de aprendizaje y sus particularidades*, Universidad central, Cuba. Revista iberoamericana.

Minedu (2013). *Guía para la atención educativa de niños y jóvenes con trastorno espectro autista. TEA.* Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/05-bibliografia-para-ebe/5-guia-para-la-atencion-de-estudiantscon-trastorno-del-espectro-autista.pdf>



Mineduc (2008). *Guía de apoyo técnico pedagógico.* Recuperado de <http://especial.mineduc.cl/wpcontent/uploads/sites/31/2016/08/GuiaAtencion.pdf>

13. RECONOCIMIENTOS

Expreso mi reconocimiento a los estudiantes, docentes, asesores de la investigación, e institución educativa “Juan Jacobo Rousseau” que ayudaron para la culminación de este trabajo de investigación.

Anexo 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO : Efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima.2016		TESISTA : Br. Graciela Pamela Zavala Villanueva					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p>Problema principal: ¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima 2016?</p> <p>Problema secundarios:</p> <p>¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración selectiva de estudiantes de primaria, Lima 2016?</p> <p>¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración sostenida de estudiantes de primaria, Lima 2016?</p> <p>¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración dividida de estudiantes de primaria, Lima 2016?</p>	<p>Objetivo general: Determinar el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima 2016</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración selectiva de estudiantes de primaria, Lima 2016</p> <p>Determinar el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración sostenida de estudiantes de primaria, Lima 2016</p> <p>Determinar el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración dividida de estudiantes de primaria, Lima 2016</p>	<p>Hipótesis general: Las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima 2016</p> <p>Hipótesis específicas: Las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración selectiva de estudiantes de primaria, Lima 2016</p> <p>Las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración sostenida de estudiantes de primaria, Lima 2016</p> <p>Las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la atención y concentración dividida de estudiantes de primaria, Lima 2016</p>	VARIABLE DEPENDIENTE ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN				
			DIMENSION	INDICADORES	ITEMS	ESCALAS Y VALORES	NIVELES Y RANGO
			Atención Selectiva	Percepción de diferentes	1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,	CORRECTO (1) INCORRECTO (0)	Alto Medio Bajo
			Atención Sostenida		21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40		
Atención Dividida	41,42,43,44,45,46,47,48,49,51,52,53,54,55,56,57,58,59,60						

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR
<p>TIPO: Aplicada (Sierra, 2008) con un nivel o alcance explicativo (Hernández, et al., 2014)</p> <p>DISEÑO: Experimental, de clase cuasi experimental (Hernández, et al., 2014)</p> <p>MÉTODO: Hipotético deductivo, con un enfoque cuantitativo.</p>	<p>POBLACIÓN: La población estará constituida por alumnos de tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau.</p> <p>TIPO DE MUESTREO: No probabilístico por conveniencia</p> <p>TAMAÑO DE MUESTRA: La muestra estará constituida por un grupo experimental de 20 alumnos y un grupo de control de 20 alumnos de tercero de primaria de la Institución Educativa.</p>	<p>Variable independiente: Programa juegos lúdicos Autor: Graciela Pamela Zavala V. Año: 2016</p> <p>Variable dependiente:</p> <p>Técnica: Encuesta Instrumento: Percepción de diferencias (Caras) Autor: L.L. Thurstone Adaptación: Reelaboración y adaptación española: M. Yela</p> <p>Ámbito de Aplicación: Forma de Administración:</p>	<p>DESCRIPTIVA: Tablas de frecuencias y porcentajes, figuras con cajas y bigotes</p> <p>INFERENCIAL: U de Mann Whitney para probar la hipótesis.</p> <p>DE PRUEBA: Se realizará la prueba de normalidad SHAPIRO WILK o Kolmogorov Smirnov, donde:</p> <p style="text-align: right;"> $P < .05$  NO PARAMÉTRICO $P > .05$  PARAMÉTRICO </p>

Anexo 3: Instrumento

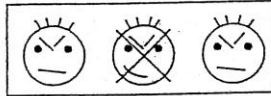
TEST DE PERCEPCION DE DIFERENCIAS (Caras)

PD	
PC	
PT	
GN	

Apellidos y nombre: Edad: Sexo:
 Empresa: Categoría:
 Centro de enseñanza: Curso:

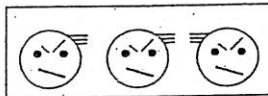
INSTRUCCIONES

Observe la siguiente fila de caras. Una de las caras es distinta a las otras. La cara que es distinta está marcada.



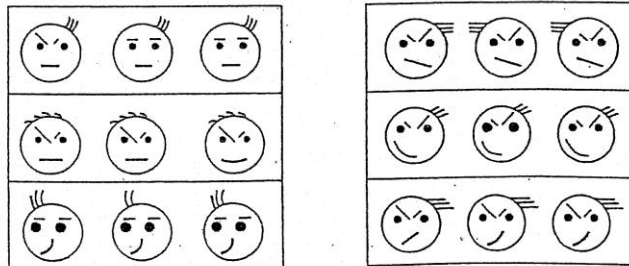
¿Ve Ud. El motivo por el cual la cara del medio está marcada? La boca es la parte distinta.

A continuación hay otra fila de caras. Mírelas y marque la que es diferente de las otras.



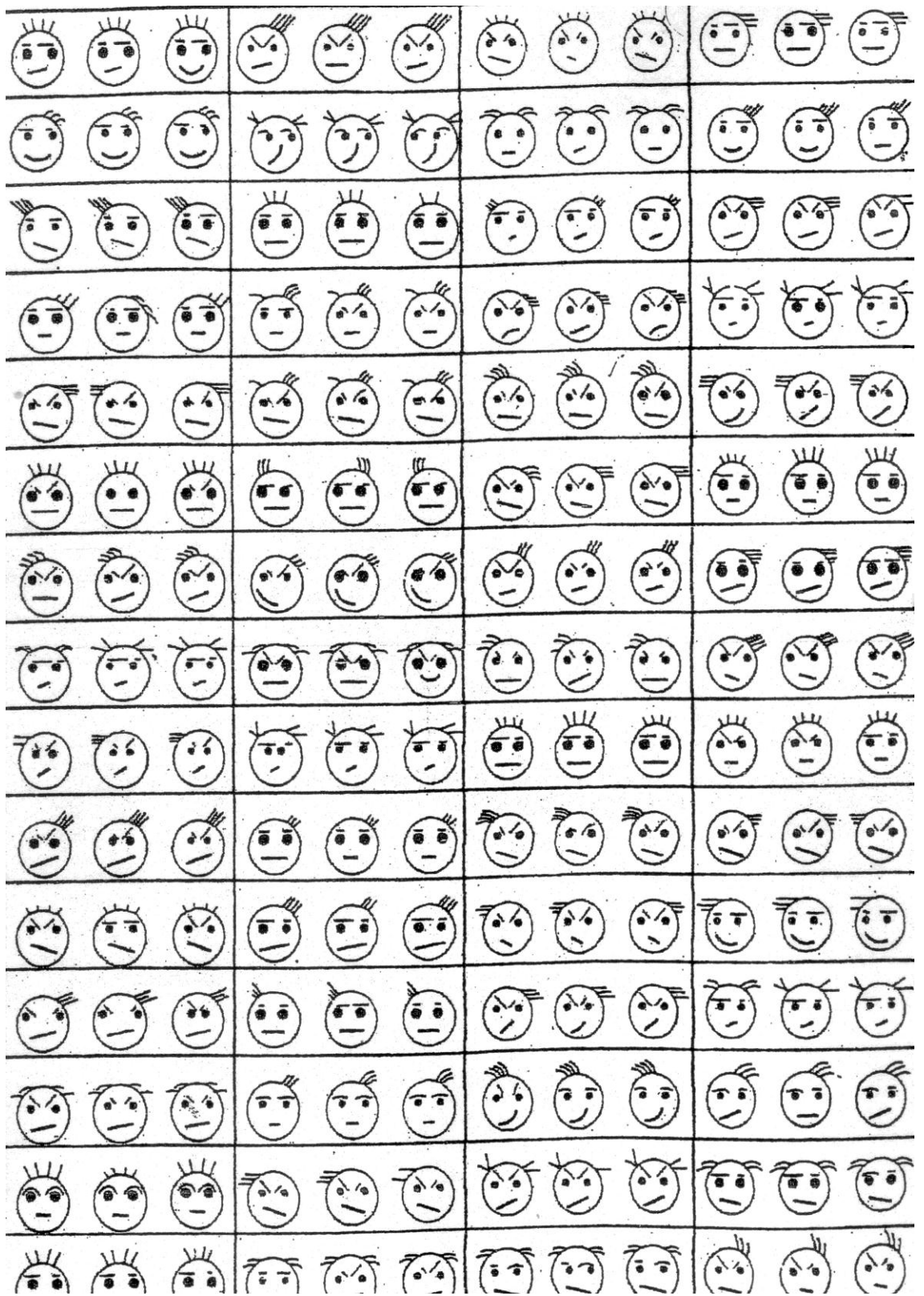
Deberá haber marcado la última cara.

A continuación encontrará otros dibujos parecidos para practicar. En cada fila de tres figuras, marque la cara que es distinta de las otras.



Cuando se le indique, vuelva la hoja y marque las restantes caras en la misma forma. Trabaje rápidamente, pero trate de no cometer equivocaciones.

ESPERE LA SEÑAL DE COMIENZO



Anexo 4: Permiso de la institución donde se aplicó el estudio

Lima, 19 de abril de 2017

Sra. Matilde Villanueva Quiroga

Directora de la Institución Educativa Particular Juan Jacobo Rousseau

De mi mayor consideración:

Yo, **Graciela Pamela Zavala Villanueva** con DNI N°44650474 con domicilio en **Unidad Vecinal del Rímac Block 37 dpto. 203**, estudiante del Programa de **Maestría en Problemas de Aprendizaje** de la escuela de Postgrado de la **Universidad César Vallejo**, desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

“Efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima.2016”

En este sentido, solicito a su digna persona otorgarme el permiso y brindar las facilidades a fin de poder desarrollar el trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Con este motivo, le saluda atentamente,



Graciela Pamela Zavala Villanueva
DNI 44650474

Carta de consentimiento



I.E.P. "JUAN JACOBO ROUSSEAU"
INICIAL - PRIMARIA - SECUNDARIA
R.D.R.Nº02891-2013 DRELM
R.D.R.Nº02904-2012 DRELM

Lima, 20 de abril de 2017

Sra. Matilde Villanueva Quiroga

Directora de la Institución Educativa Particular Juan Jacobo Rousseau

Presente.-

Tengo el agrado de dirigirme a usted, con la finalidad de hacer de su conocimiento que la Srta. **Graciela Pamela Zavala Villanueva** con DNI **Nº44650474**, estudiante del Programa de **Maestría en Problemas de Aprendizaje** de la escuela de Postgrado de la **Universidad César Vallejo**, desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis): **"Efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima.2016"**, ha sido admitida para poder realizar su trabajo de investigación en nuestra Institución Educativa Particular Juan Jacobo Rousseau, teniendo como fechas desde el lunes 24 de abril hasta que culmine su trabajo en las aulas de 3er grado de primaria A y B, previa coordinación con las docentes de cada aula, sin interrumpir las horas de clases y autorización de los padres de familia.

Atentamente,

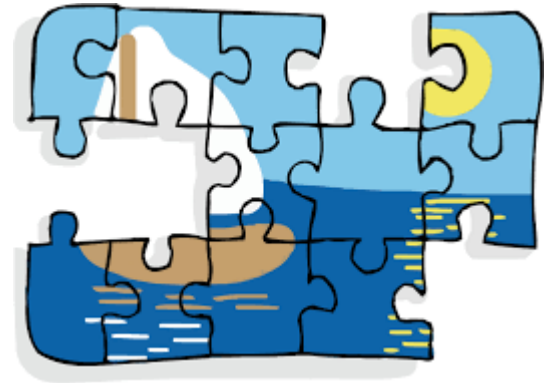
Matilde Villanueva Quiroga
Directora de la I.E.P. Juan Jacobo Rousseau

Calle Raúl Porras Barrenechea 294 - Rímac
Teléfono: 481 - 6401

atención y concentración

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	D1	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31	p32	p33	p34	p35	p36	p37	p38	p39	p40	D2	p41	p42	p43	p44	p45	p46	p47	p48	p49	p50	p51	p52	p53	p54	p55	p56	p57	p58	p59	p60	D3	Suma		
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	14	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	13	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	40						
2	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	13	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	13	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	12	38					
3	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	9	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	36
4	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	8	31		
5	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	8	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	11	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	9	28						
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	10	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	41			
7	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	10	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	10	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	11	31				
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	39			
9	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	9	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	35			
10	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	9	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	26			
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	13	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	12	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	39		
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	7	38			
13	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	13	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	9	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	7	29				
14	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	10	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	40					
15	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	13	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	42				
16	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	9	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	8	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7	24				
17	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	8	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	12	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	9	29					
18	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	14	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	15	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	15	44					
19	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	12	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	14	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	41				
20	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	49						

Anexo 6
PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS
“ATIENDO Y ME CONCENTRO”



AUTORA:

Bach. Graciela Pamela Zavala Villanueva

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR
JUAN JACOBO ROUSSEAU

RÍMAC – 2017

PRESENTACIÓN

El desarrollo integral de las niñas y niños exige que se favorezca en ellos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, para que se puedan desenvolver de manera efectiva en el complejo mundo sociocultural. En buena cuenta es promover en ellos, el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas que les permitan proporcionar alegría, placer, gozo, satisfacción, es decir adquieran confianza en sus desempeños que les permita apropiarse de forma pertinente de los aprendizajes fundamentales establecidos por el Ministerio de Educación.

Para lograr ello es importante la creatividad del docente, ya que su tarea es hacer que los estudiantes desarrollen sus competencias y capacidades. Por ello debe apelar a diversos recursos didácticos. De allí que uno de ellos sean las actividades lúdicas, porque se asume el juego desde un punto de vista didáctico con la finalidad de manipular y controlar la actividad de los niños y niñas, en los contextos escolares en donde se fomenta los aprendizajes a través del juego.

Con respecto a la lúdica Motta (2004) sostiene que es un procedimiento pedagógico en sí mismo. Y, como metodología genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas (p. 23). De manera que es una herramienta que permite a los sujetos compartir con otros, interacciones y experiencias vivenciales.

A partir de esta perspectiva, la lúdica adquiere sentido en la medida que se le dé direccionalidad para cumplir ciertos objetivos. En ese sentido, las actividades lúdicas planteadas en el presente programa están orientadas a desarrollar la atención y la concentración entre los niños y niñas, y una manera también de neutralizar distractores a la hora del desarrollo de actividades intelectuales.

Finalmente, lo que se pretende con las actividades lúdicas es desarrollar progresivamente en los niños y niñas de 8 años habilidades para la atención y concentración.

I. DATOS GENERALES

- 1.1. **Nombre del Programa** : “Atiendo y me concentro”
- 1.2. **Institución** : Juan Jacobo Rousseau
- 1.3. **Población beneficiaria** : Niños de 8 años
- 1.4. **Nivel de educación** : Primaria
- 1.5. **Fecha de Ejecución** : Abril – Mayo

II. ORGANIZACIÓN

- 2.1. **Nombre de la encargada** : Graciela Pamela Zavala Villanueva
- 2.2. **Supervisor** : Dr. Luis E. Garay Peña

III. JUSTIFICACIÓN

La aplicación del presente programa se justifica porque está orientado a estimular y desarrollar la atención y concentración en los estudiantes de 8 años. La atención y concentración son capacidades que permite el aprendizaje y con ello el desarrollo integral de los niños y las niñas.

El objetivo de promover el desarrollo de la atención y la concentración tiene que ver con el desarrollo de competencias, tal como lo promueve el Ministerio de Educación.

Sin embargo, para estimular su desarrollo es necesario aplicar actividades lúdicas para motivar y lograr resultados favorables entre los niños y niñas de 8 años, por ello que en el plano pedagógico el presente trabajo adquiere relevancia.

IV. MARCO TEÓRICO

El presente programa se basa en los aportes de Piaget. Para este teórico de la psicogenética, el juego forma parte de la inteligencia del niño, toda vez que

representa una forma funcional o reproductiva de asimilar la realidad en el curso evolutivo del desarrollo humano. Para ello Piaget estableció los estadios de desarrollo de la inteligencia en el niño, que se iniciaba con el período sensorio-motor, luego el período pre-operacional, sigue el período de operaciones concretas y el período de las operaciones formales. Para el caso que amerita el programa aplicado está centrado en el estado de las operaciones concretas (6 a 12 años). De allí que el juego sea un elemento importante, porque permite afianzar el desarrollo de las estructuras cognitivas del niño a través del proceso de asimilación y acomodación. La asimilación entendida como la relación que establece el niño con la realidad a través del juego y, la acomodación cuando a través del juego el niño aprende significativamente. Finalmente, el proceso de equilibrio, como resultado del conflicto cognitivo entre la asimilación y la acomodación

V. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general:

Desarrollar de manera progresiva las habilidades de atención y concentración en niños de 8 años de la institución educativa privada Juan Jacobo Rousseau del distrito de Rímac, 2017, a través de actividades lúdicas

5.2. Objetivos específicos:

Desarrollar la atención

Desarrollar la concentración

VI. METAS DE ATENCIÓN

El programa está dirigido a los niños y niñas de 8 años del aula de grupo experimental.

VII. ACTIVIDADES A DESARROLLAR

Se trata de actividades para mejorar y entrenar la atención mediante actividades y juegos, siendo las actividades significativas.

VIII. ESTRATEGIAS

Se utilizará una metodología de trabajo en equipo para desarrollar las actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades de atención y concentración en niños y niñas de 8 años de edad.

IX. RECURSOS

Humanos

Tesista Graciela Pamela Zavala Villanueva

Niños de 8 años

Personal de apoyo

Materiales

Útiles de escritorio

Fichas de trabajo

Financiamiento

El programa será autofinanciado

X. EVALUCIÓN

Será permanente y continua

XI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividades	Objetivo-Meta	Estrategia	Abril				Mayo	Documentos de verificación
			Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	
Sesión N° 1	Yo presto atención	Ejecutar la agudeza visual, psicomotora y auditiva de los participantes						Cronograma de programa, sesiones y actividades
Sesión N° 2	Enfoco mi atención	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas						Cronograma de programa, sesiones y actividades
Sesión N° 3	Pongo en práctica mis habilidades	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas						Cronograma de programa, sesiones y actividades
Sesión N° 4	Observo, escucho, aprendo	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas						Cronograma de programa, sesiones y actividades
Sesión N° 5	Creciendo y aprendiendo	Estimular la atención y concentración						Cronograma de programa, sesiones y actividades

		de los participantes mediante actividades lúdicas						
Sesión N° 6	Me divierto aprendiendo	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas						Cronograma de programa, sesiones y actividades
Sesión N° 7	Voy descubriendo mis habilidades	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas						Cronograma de programa, sesiones y actividades
Sesión N° 8	Mejoro mi concentración	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas						Cronograma de programa, sesiones y actividades
Sesión N° 9	Mi concentración me ayuda a crear	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas						Cronograma de programa, sesiones y actividades

Sesión N° 10	¡Jugando Aprendo!	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas						Cronograma de programa, sesiones y actividades
---------------------	--------------------------	--	--	--	--	--	--	---

N° de sesión	Nombre de la sesión	Objetivo de sesión	Actividades	Objetividad de actividad	Descripción de actividades	Tiempo	Medios y materiales
1	Yo presto atención	Ejercitar la agudeza visual, psicomotora y auditiva de los participantes	Dinámica de entrada: El bingo de presentación	Estimular la atención a través de la escucha activa, memoria de movimientos.	Los participantes forman un círculo, se les da indicaciones con una canción de realizar una serie.	45 minutos	Hojas de trabajo y útiles de escritorio.
			Actividad N° 1: ¿Iguales o diferentes?	Estimulación de la agudeza visual	Reconocer visualmente y resaltar la diferencia entre las imágenes		
			Actividad N° 2: Completar las sílabas	Ejercitar la actividad mental de los niños reconociendo verbos	Completar la sílaba que falta a las palabras que describen la acción en la imagen		
			Actividad N° 3: Descubre la imagen	Desarrollar habilidades de integración visual	Completar una imagen o un dibujo que está parcialmente borrado		

ACTIVIDAD N° 1

“¿iguales o diferentes?”





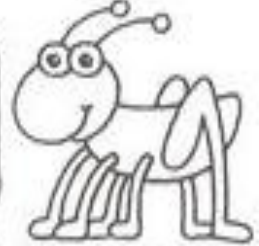
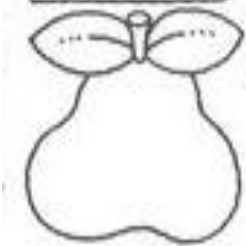


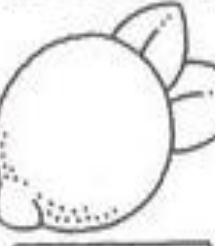

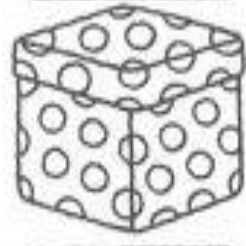



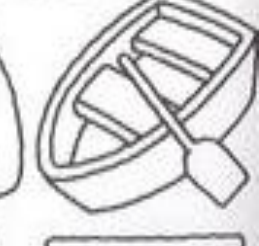
Encuentra las cinco diferencias y colorea los aviones.



ACTIVIDAD N° 2

“Completar las sílabas”

Completa cada cartel con la sílaba que falta para formar la palabra ilustrada:

				
TI _____	AU _____	PLU _____	DA _____	GRI _____
				
PE _____	GLO _____	BAR _____	LI _____	RO _____
				
CA _____	TA _____	HON _____	QUE _____	BO _____

ACTIVIDAD N° 3

Descubre la imagen:



N° de sesión	Nombre de la sesión	Objetivo de sesión	Actividades	Objetividad de actividad	Descripción de actividades	Tiempo	Medios y materiales
2	Enfoco mi atención	Ejercitar la agudeza visual, psicomotora y auditiva de los participantes	Dinámica de entrada: Canasta de la amistad	Estimular la atención visual, llevar un recuerdo grato de la actividad	Con la técnica de origami se enseña a los niños a hacer canastas de papel, luego se les pide que escriban una frase bonita para uno de sus compañeros	45 minutos	Hojas de trabajo y útiles de escritorio.
			Actividad N° 4: El duende y el búho	Desarrollar la concentración a través de lectura enfocadas en temas de cultura de valores	Leer atentamente una fábula, y responder a las preguntas de comprensión		
			Actividad N° 5: El juego de las sílabas locas	Ejercitar la actividad mental de los niños reconociendo sílabas	Ordenar de modo correcto las sílabas y descubrir la palabra correcta.		
			Actividad N° 6: ¿Quién soy?	Estimulación de la memoria de largo plazo	Reconocer visualmente y completar el nombre de la imagen		

ACTIVIDAD N° 4

Lee el siguiente cuento y contesta las preguntas:

El duende y el búho

Había una vez un duende que vivía en una seta de chocolate del bosque. Cerca de su casa pasaba un río de aguas azules y transparentes. Todas las mañanas el duende atravesaba el río para comprar comida en el mercado del bosque. Le gustaba mucho hablar con sus amigos, el oso carnicero, la nutria pescadera y el lobo panadero.

Un día el duende conoció a un nuevo animal del bosque que había viajado mucho por todo el mundo, era un búho muy sabio.

El duende y el búho se hicieron muy amigos y todos los días se reunían en la casa de chocolate para jugar al ajedrez.

Y colorín colorado este cuento se ha acabado, si quieres que te lo cuente otra vez cierra los ojos y cuenta hasta tres.

Autores: Teresa Briz Amate, Francisco Briz Amate

Te vamos a hacer unas preguntas sobre el cuento para ver si lo has entendido todo:

1. ¿Dónde vivía el duende?
 - a. En una seta de chocolate
 - b. En una seta de madera
 - c. En una seta de ladrillo
2. ¿Qué había cerca de su casa?
 - a. Un castillo
 - b. Un río de aguas azules
 - c. Un mar lleno de peces
3. ¿Dónde compraba el duende la comida?
 - a. En una tienda de pepita
 - b. En la guarida del lobo
 - c. En el mercado del bosque

4. ¿Qué animal era el panadero?
 - a. El búho
 - b. El elefante
 - c. El lobo

5. ¿Qué nuevo animal llegó al bosque?
 - a. Un lobo panadero
 - b. Un elefante de la India
 - c. Un búho sabio

Actividad N° 5

El juego de las sílabas locas

Ordena de modo apropiado las sílabas y descubre la palabra:



LE	PE	RA	PA
----	----	----	----

--	--	--	--

--



FO	NO	TE	LÉ
----	----	----	----

--	--	--	--

--

ACTIVIDAD N° 6

¿Quién soy?

Coloca en los casilleros vacíos las letras que formen los nombres de los niños:

O		G		E	
	U		I		C
R		L		S	
	N		D		R
E		S		R	
	U		I		N



→	J	R				
→	L			S		
→	A			O		↓
→	A					A
						A

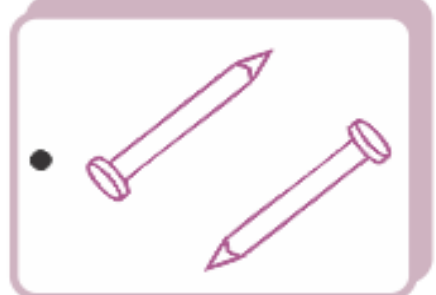


N° de sesión	Nombre de la sesión	Objetivo de sesión	Actividades	Objetividad de actividad	Descripción de actividades	Tiempo	Medios y materiales
3	Pongo en práctica mis habilidades	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas	Dinámica de entrada: Dos buenas noticias	Estimular la atención a través de la escucha activa, memoria de movimientos.	Recordar una buena noticia, los estudiantes deberán anotar en una hoja dos noticias más felices de sus vidas. Luego se sientan en círculo y comentan las noticias. Podrán opinar y formular preguntas.	45 minutos	Hojas de trabajo y útiles de escritorio.
			Actividad N° 7: Buscando la pareja	Ejercitar la memoria de largo plazo	Completar la sílaba que falta a las palabras que describen la acción en la imagen		
			Actividad N° 8: Busco diferencias	Desarrollar habilidades de integración visual	Completar una imagen o un dibujo que está parcialmente borrado		
			Actividad N° 9: Identificación del intruso	Desarrollar la concentración a través de imágenes	Observar atentamente las imágenes e identificar la que no forma part		

ACTIVIDAD N° 7

Buscando la pareja

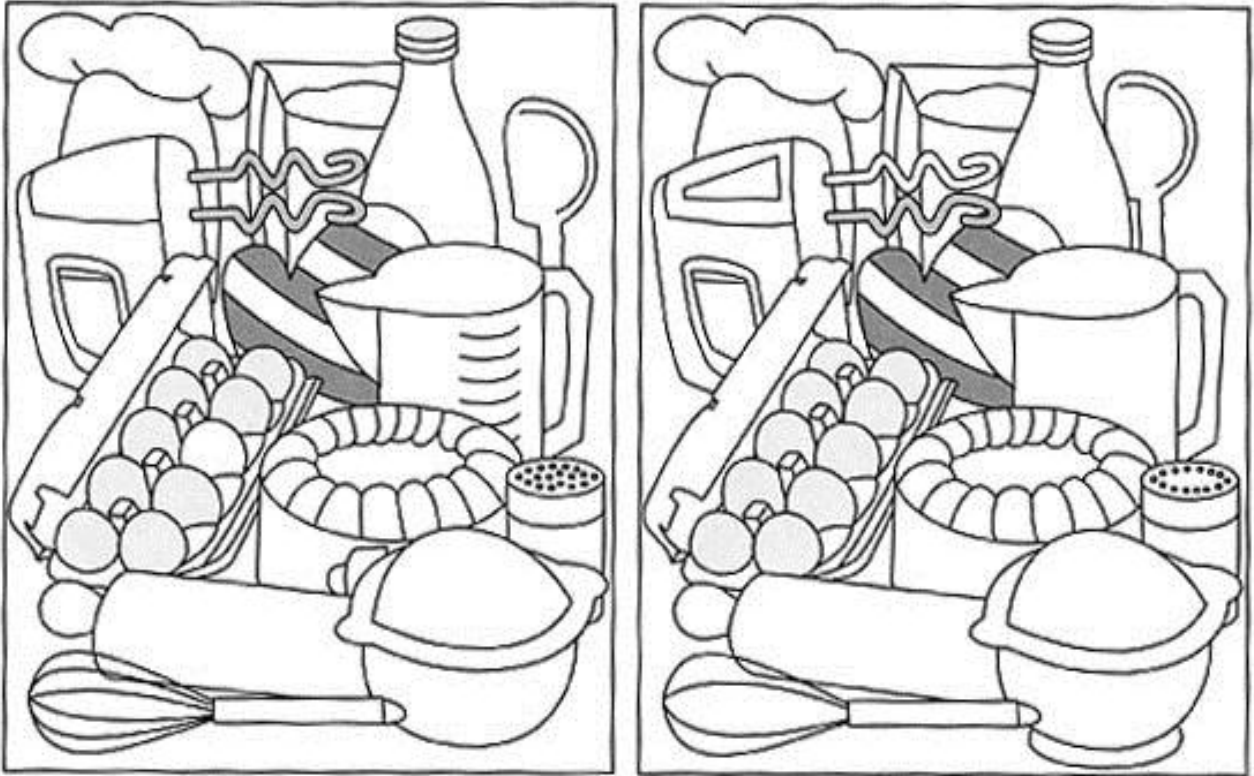
Relaciona cada imagen con su pareja:



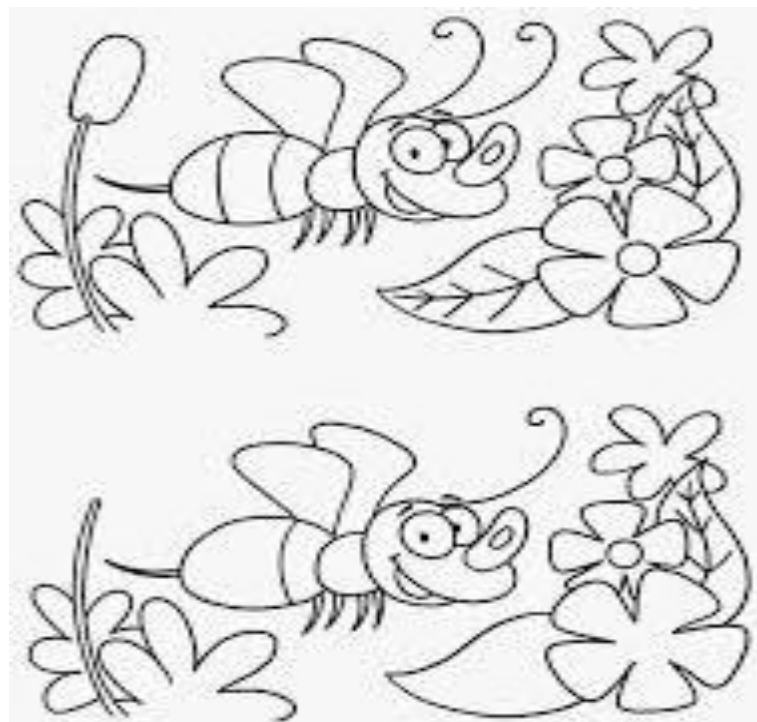
ACTIVIDAD N° 8

Busco diferencias

Encuentra las diferencias. Señálalas en el dibujo de la derecha.



Encuentra las 5 diferencias:



ACTIVIDAD N° 9

Identificación del intruso

De las cuatro imágenes hay una que no debería estar. Marque cual es:



N° de sesión	Nombre de la sesión	Objetivo de sesión	Actividades	Objetividad de actividad	Descripción de actividades	Tiempo	Medios y materiales
4	Observo, escucho, aprendo	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas	Dinámica de entrada: La estrella	Estimular la atención a través de la escucha activa, memoria de movimientos.	En una hoja se dibuja una estrella y en cada punta de la estrella coloque una palabra o número que sea importante en su vida. Luego se pegará la estrella en el pecho y el resto de compañeros deberá adivinar a qué hacen referencia	45 minutos	Hojas de trabajo y útiles de escritorio.
			Actividad N° 10: Unión de siluetas	Ejercitar la memoria de largo plazo	Establecer relaciones lógicas entre objetos.		
			Actividad N° 11: Letras y colores	Estimulación de la agudeza visual	Reconocer visualmente y colorear la imagen que corresponde a la letra inicial del nombre.		
			Actividad N° 12: Descubre la imagen	Desarrollar actividades de integración visual	Completar una imagen o un dibujo que está parcialmente borrado.		

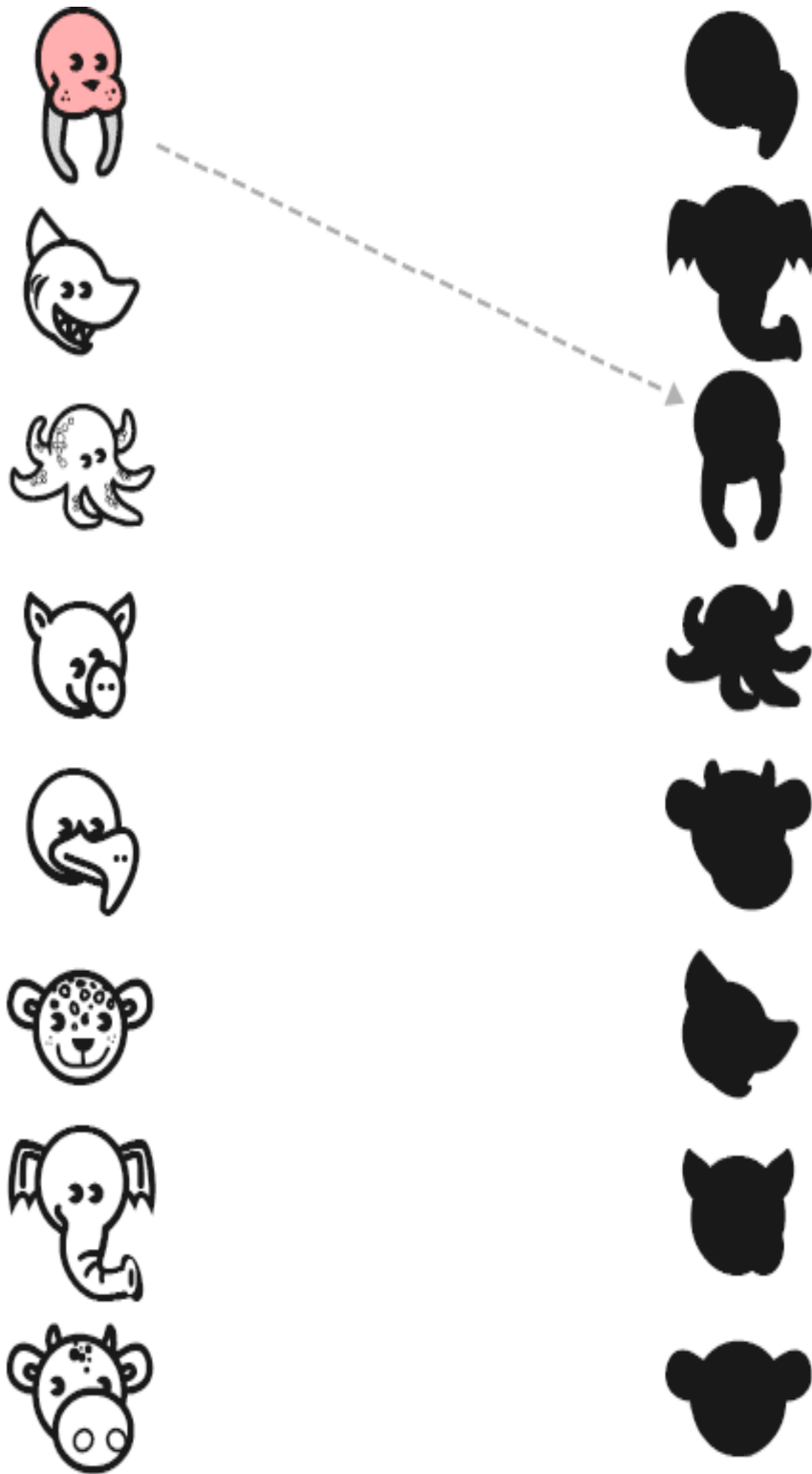
ACTIVIDAD N° 10

Unión de siluetas

Une cada uno de los dibujos con su silueta. Colorea los dibujos



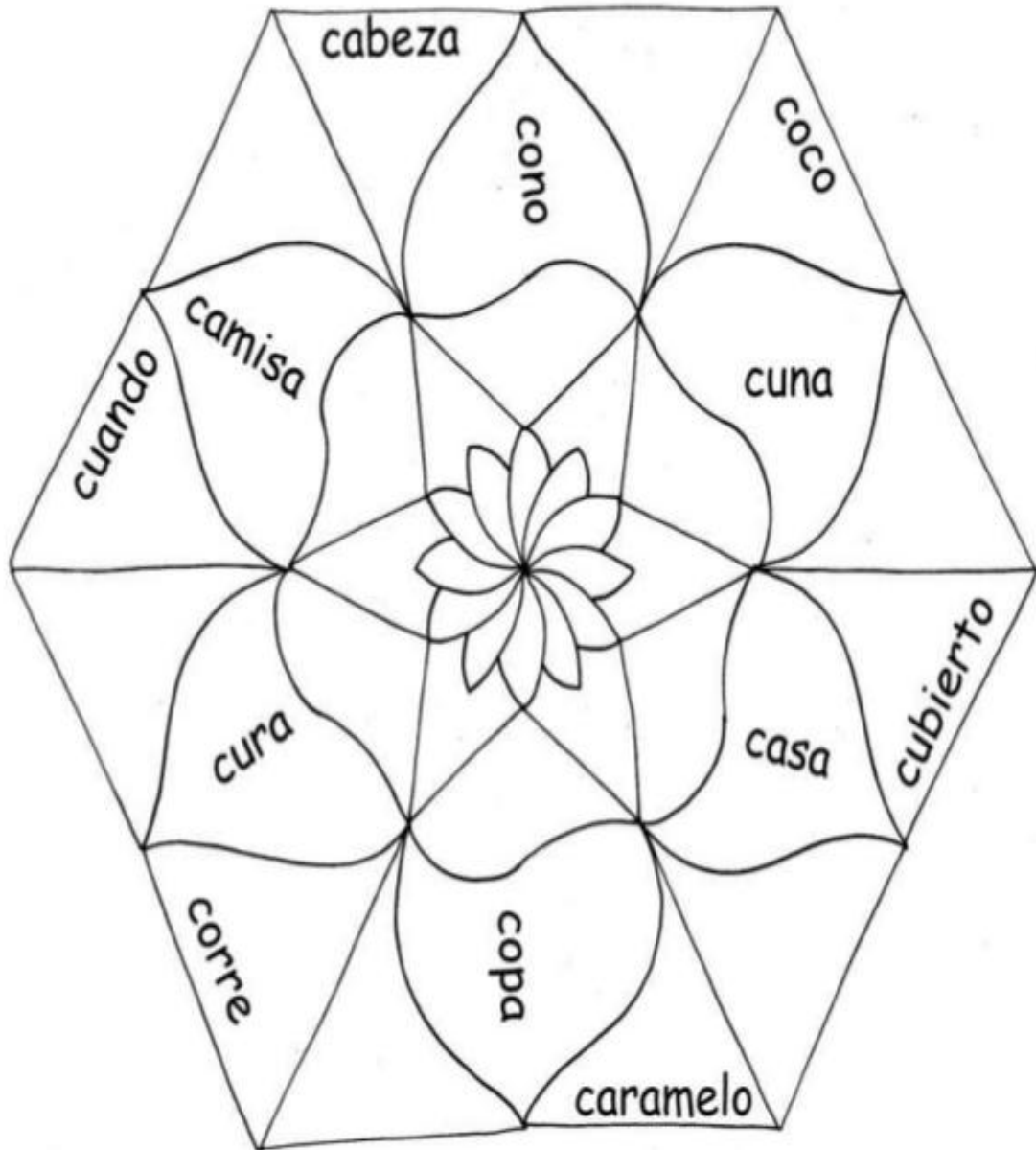
Une cada animal con su silueta y colorea los animales.






ACTIVIDAD N° 11

LETRAS Y COLORES

Colorea el mándala siguiendo el código de colores:

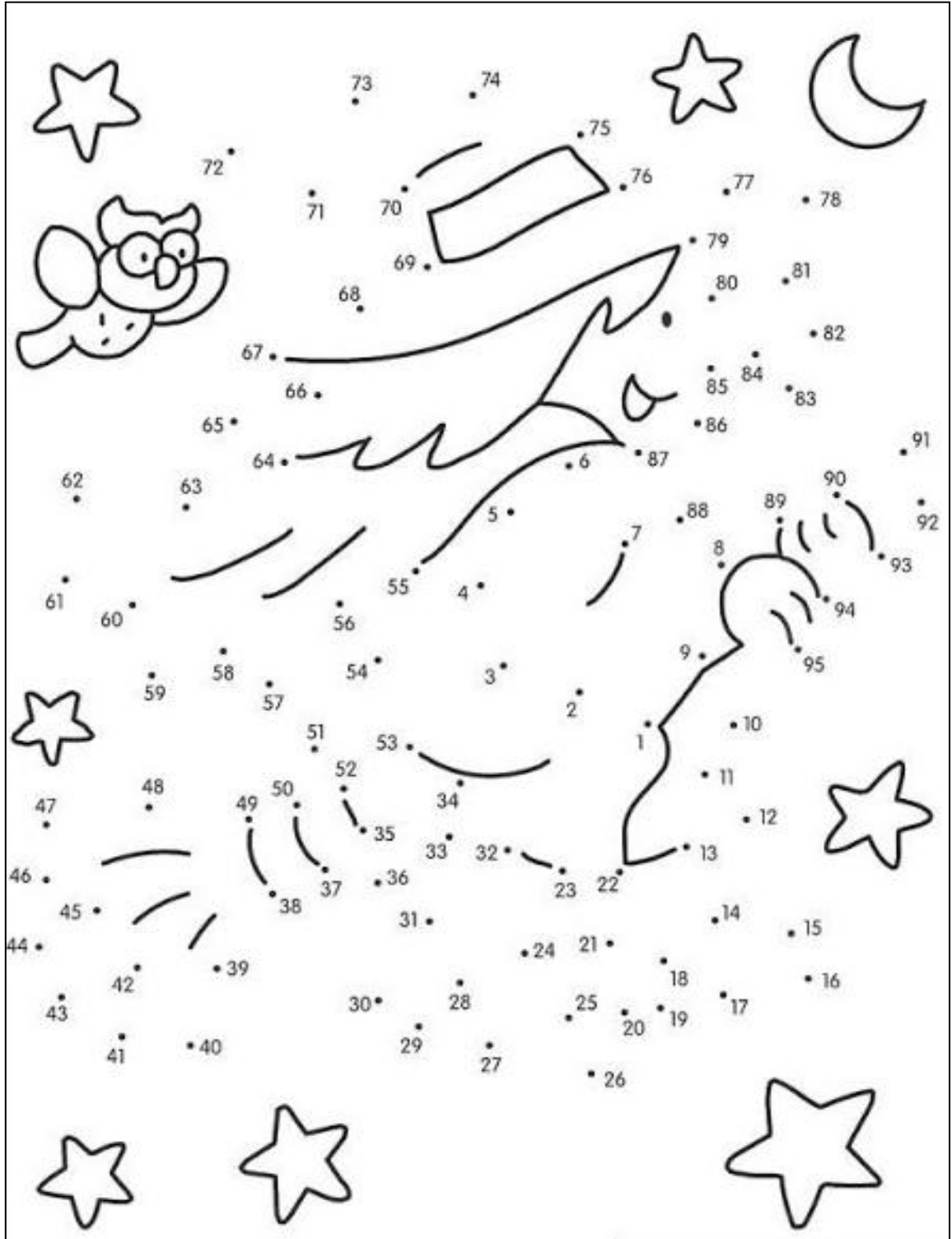


-  Palabras con el fonema ca- rojo
-  Palabras con el fonema co - violeta
-  Palabras con el fonema cu - amarillo

ACTIVIDAD N° 12

DESCUBRE LA IMAGEN

Sigue la secuencia y descubre la imagen:



N° de sesión	Nombre de la sesión	Objetivo de sesión	Actividades	Objetividad de actividad	Descripción de actividades	Tiempo	Medios y materiales
5	Creciendo y aprendiendo	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas	Dinámica de entrada: Mi carnero es así	Describir a los participantes, por su características personales	Los jugadores se colocan en círculo. Del lado de fuera, un jugador representará el dueño de los carneros. La persona descrita al darse cuenta sale en persecución del dueño del carnero, Si el dueño del carnero ocupa el lugar vacío dejado, el perseguidor será el nuevo dueño de los carneros.	45 minutos	Hojas de trabajo y útiles de escritorio.
			Actividad N° 13: Sopa de letras	Ejercitar la actividad mental de los niños y aprender nuevo vocabulario.	Encontrar las palabras que hay dentro de una combinación de letras.		
			Actividad N° 14: Había una vez	Desarrollar la concentración a través de lecturas enfocadas en temas de cultura de valores.	Leer atentamente una fábula, y responder a las preguntas de comprensión.		
			Actividad N° 15: Mandala	Establecer relaciones simétricas entre objetos.	Pintar de manera simétrica el objeto con variados colores.		

ACTIVIDAD N° 13

SOPA DE LETRAS

Busca las palabras en la
sopa de letras.



ANIMALES
BICICLETA
CARPA
CIRCO
MAGIA
MALABARISTA
NIÑOS
PAYASOS



A	J	T	M	Y	O	P	N
T	O	Z	S	O	Ñ	I	N
E	N	Z	D	M	X	X	S
L	B	O	C	A	V	O	P
C	W	N	F	L	S	A	J
I	O	T	D	A	P	N	R
C	R	C	Y	B	C	I	X
I	V	A	D	A	S	M	J
B	P	W	R	R	N	A	B
R	Y	P	W	I	I	L	D
H	A	Y	P	S	G	E	U
Q	G	E	G	T	L	S	Y
C	X	Z	Y	A	E	P	V
C	O	C	R	I	C	H	Q
V	D	C	M	A	G	I	A

Lee el siguiente cuento y contesta las preguntas:

EL ASNO Y EL HIELO

Era invierno, hacía mucho frío y todos los caminos estaban helados. El asno, que estaba cansado, no se encontraba con ganas para caminar hasta el establo.

—¡Ea, aquí me quedo, ya no quiero andar más! —se dijo, dejándose caer al suelo.

Un hambriento gorrioncillo fue a posarse cerca de su oreja y le dijo:

—Asno, buen amigo, ten cuidado; no estás en el camino, sino en un lago helado.

—¡Déjame, tengo sueño! Y con un largo bostezo, se quedó dormido. Poco a poco, el calor de su cuerpo comenzó a fundir el hielo hasta que, de pronto, se rompió con un gran chasquido.

El asno despertó al caer al agua y empezó a pedir socorro, pero nadie pudo ayudarlo, aunque el gorrioncillo quiso, pero no pudo.



1. ¿En qué época del año ocurrió esta historia del asno? Subraya la respuesta verdadera:
 - a. En primavera
 - b. En verano
 - c. En otoño
 - d. En invierno
2. ¿Por qué todos los caminos estaban helados? Subraya la respuesta verdadera:
 - a. Hacía frío
 - b. Estaba nevando
 - c. Estaba lloviendo
3. ¿Dónde se quedó dormido? Subraya la respuesta verdadera:
 - a. En el camino
 - b. En un lago helado
 - c. Debajo de un árbol
4. ¿Por qué le ocurrió eso al asno? Subraya la respuesta verdadera:
 - a. Porque fue caprichoso

- b. Porque fue perezoso
 - c. Porque fue dormilón
5. ¿Qué hacen los niños y niñas perezosos? Subraya la respuesta verdadera:
- a. Siempre se ríen
 - b. Son jugadores
 - c. No ayudan en casa
 - d. No hacen su trabajo en el colegio.

ACTIVIDAD N ° 15

MANDALA

Pinta de manera simétrica el mandala con variados colores:



N° de sesión	Nombre de la sesión	Objetivo de sesión	Actividades	Objetividad de actividad	Descripción de actividades	Tiempo	Medios y materiales
6	Me divierto aprendiendo	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas	Dinámica de entrada: Contando al revés	Estimular la atención de los participantes	Se les dice a los participantes que deberán contar del uno al cincuenta al revés, se les menciona que no pueden pronunciar el número dos, en su lugar se da un aplauso.	45 minutos	Hojas de trabajo y útiles de escritorio.
			Actividad N° 16: Había una vez	Desarrollar la concentración a través de lecturas enfocadas	Leer atentamente una fábula, y responder a las preguntas de comprensión.		
			Actividad N° 17: Contando estrellas	Desarrollar actividades de integración visual	Reconocer visualmente y numerar estrellas.		
			Actividad N° 18: Laberinto	Desarrollar habilidades grafomotrices y atencionales	Encontrar el camino correcto hacia la salida.		

ACTIVIDAD N° 16

LA HISTORIA DEL PERRITO CON EL HUESO

Érase una vez un perrito que encontró un hueso. Enseguida llegó un perro más grande, que le gruñó, le enseñó los dientes, lo miró con ojos amenazadores y le quitó el hueso. El perro grande quería comerse el hueso. Pero entonces llegó otro perro grande que también quería el hueso.



Los dos perros grandes se pelearon gruñendo, se enseñaron los dientes y se miraron con ojos amenazadores. Se movían en círculo alrededor del hueso y cada uno quería echarle la boca al otro. Entonces el perrito se metió entre los dos perros grandes, cogió el hueso y salió corriendo. Los dos perros grandes no se dieron cuenta de nada. Seguían corriendo en círculo, gruñendo, enseñándose los dientes y mirándose con ojos amenazadores, ¡Pero ya no había ningún hueso! Porque, a esas alturas, ya se lo había comido el perrito.

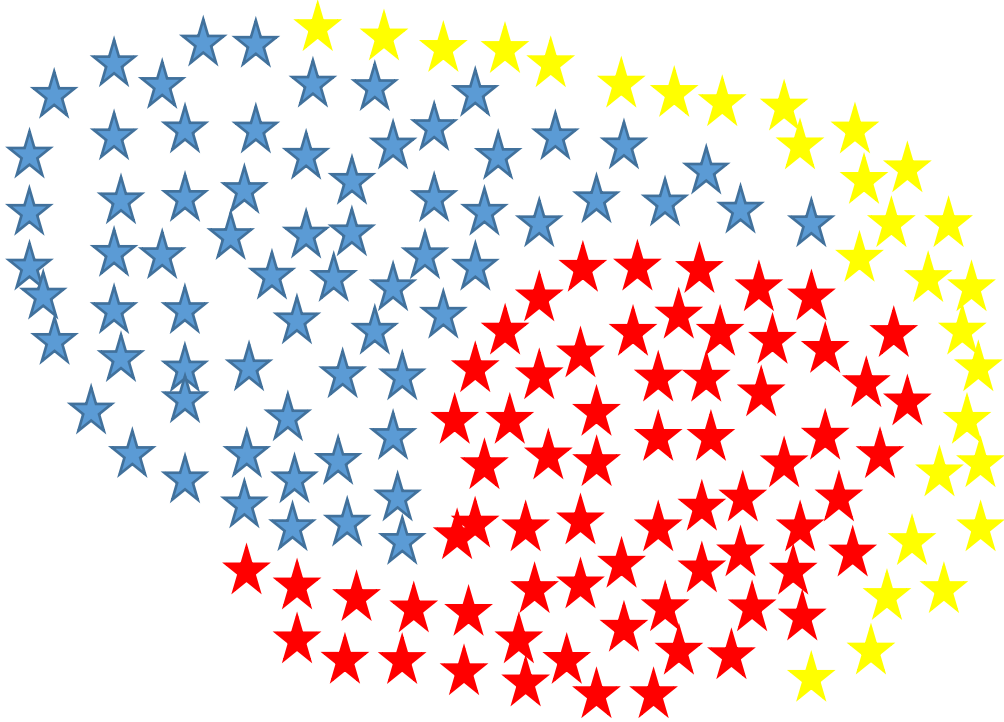
Comprueba si has comprendido:

1. ¿Qué encontró el perrito en esta historia? Subraya la respuesta verdadera.
 - a. Un coche
 - b. Un hueso
 - c. Un palo.
2. ¿Qué quería el perro más grande? Subraya la respuesta verdadera.
 - a. Comerse el hueso
 - b. Jugar con el perro
 - c. Pasear en el parque
3. ¿Qué ocurrió cuando llegó otro perro grande? Subraya la respuesta verdadera
 - a. Compartieron el hueso
 - b. Se retaron gruñendo
 - c. No hicieron nada los perros
4. ¿Cómo hay que resolver los conflictos? Subraya lo que tú harías.

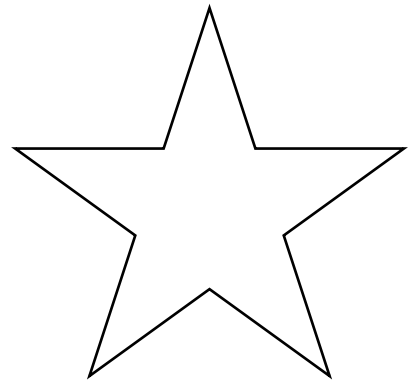
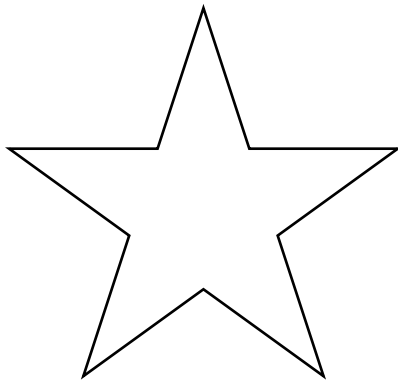
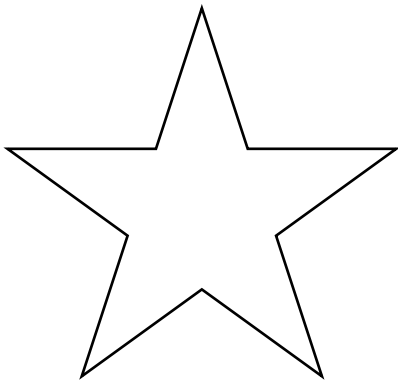
- a. Como quiera el más fuerte
 - b. Dialogando
 - c. Manteniendo la calma.
5. Ayuda a este perro encontrar lo que más le gusta:



ACTIVIDAD N° 17
CONTANDO ESTRELLAS

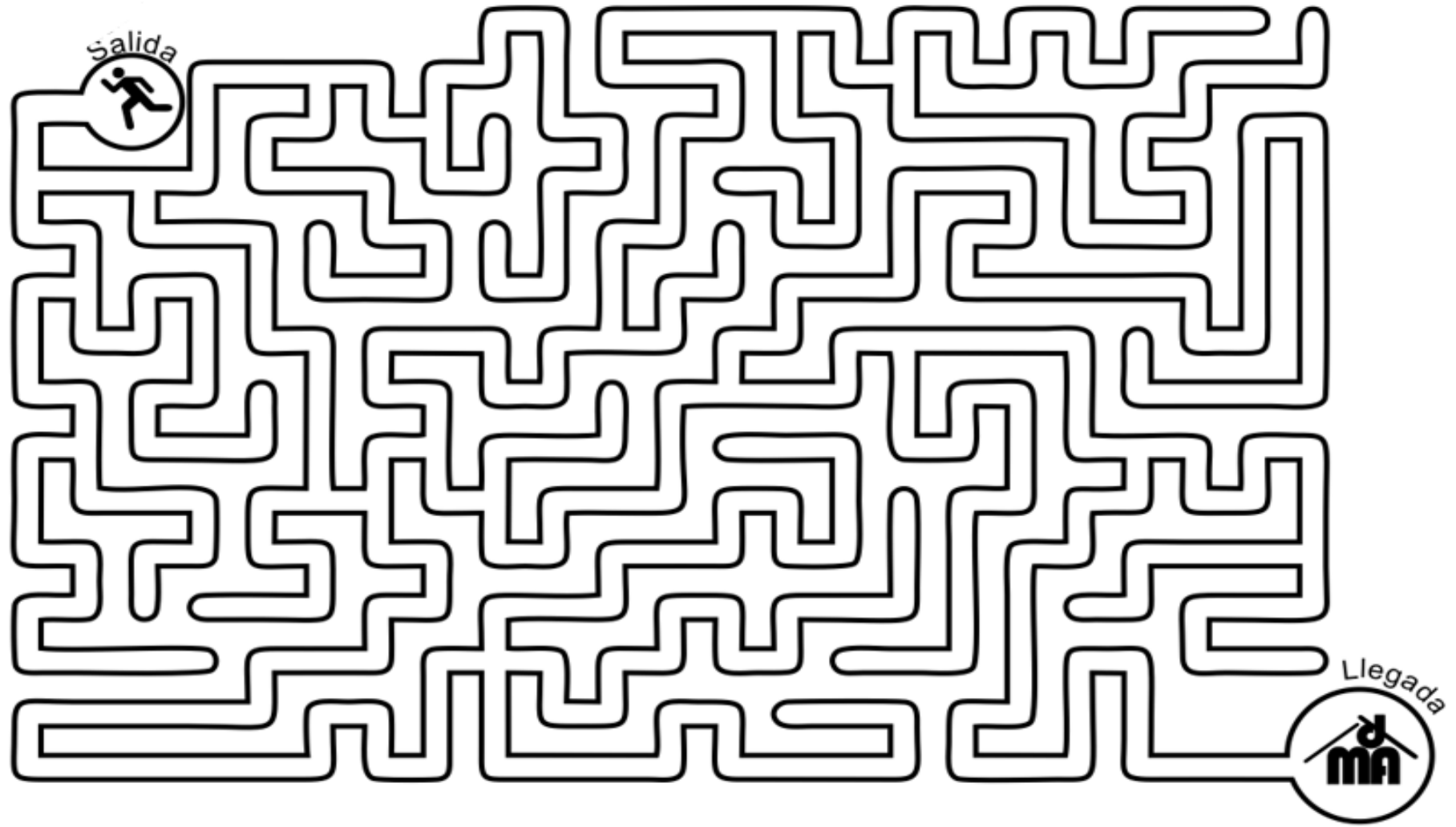


Coloca el número de mayor a menor y colorea la estrella con el color que corresponda:



ACTIVIDAD N° 18

LABERINTO



N° de sesión	Nombre de la sesión	Objetivo de sesión	Actividades	Objetividad de actividad	Descripción de actividades	Tiempo	Medios y materiales
7	Voy descubriendo mis habilidades	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas	Dinámica de entrada: Pedro llama a Juan	Estimular la atención a través de la escucha activa	Los participantes forman un círculo, uno de ellos comienza diciendo su nombre, el siguiente repite ese nombre y dice el suyo así sucesivamente hasta que el último participante mencione el nombre de todos y el suyo.	45 minutos	Hojas de trabajo y útiles de escritorio.
			Actividad N° 19: Cadena de silabas	Estimulación de la agudeza visual.	Reconocer visualmente y ordenar las silabas.		
			Actividad N° 20: Ordena y descubre los nombre	Desarrollar habilidades de agudeza visual	Ordenar las letras y descubrir el nombre de la imagen presentada.		
			Actividad N° 21: Letras y colores	Desarrollar habilidades de integración visual	Reconocer visualmente y colorear la letra que corresponde.		

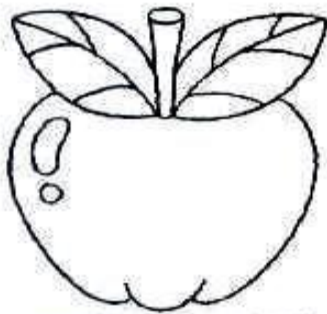
ACTIVIDAD N° 19

CADENA DE SILABAS

Ordena las sílabas para formar correctamente las palabras

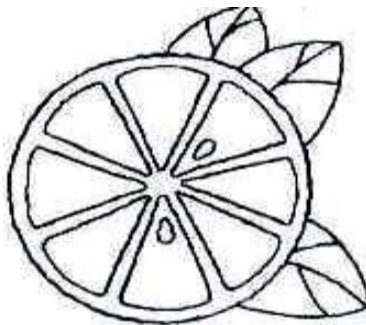
Lee en voz alta cada palabra formada

Colorea las imágenes



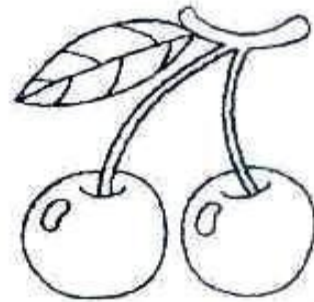
ZA MAN NA

--	--	--



JA NA RAN

--	--	--



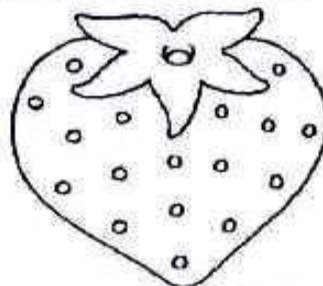
ZAS RE CE

--	--	--



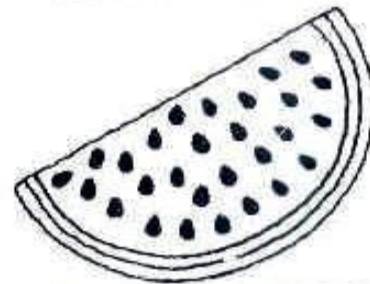
NA BA NA

--	--	--



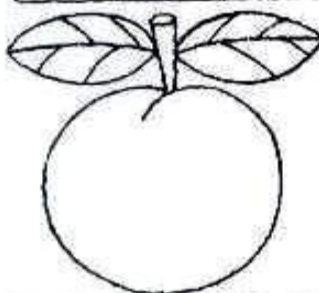
LLA TI FRU

--	--	--



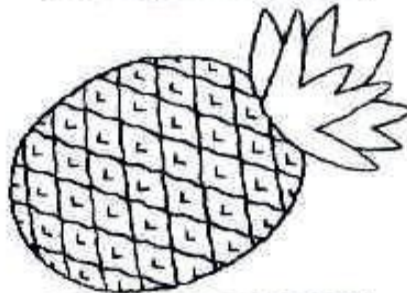
A DÍ SAN

--	--	--



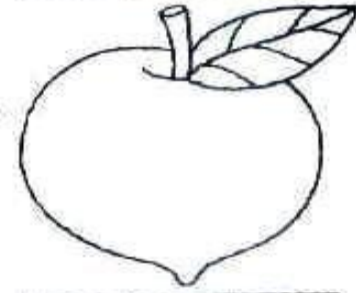
RUE CI LA

--	--	--



NA A NÁ

--	--	--



NO DU RAZ

--	--	--



SO YA PA

--	--	--



LA DO HE

--	--	--



JO CO NE

--	--	--



CA ÑE MU

--	--	--



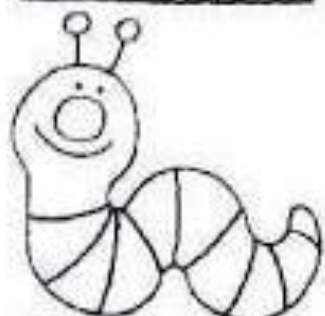
TE RE TÍ

--	--	--



RA TE TE

--	--	--



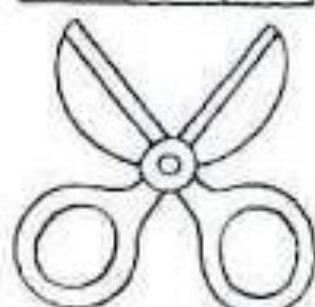
NO GU SA

--	--	--



TA CE MA

--	--	--





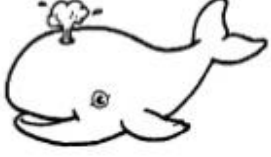






RA JE TI

--	--	--

ACTIVIDAD N° 20

ORDENA Y DESCUBRE LOS NOMBRE

Ordena las letras y forma el nombre correcto de los dibujos.

<input type="text"/>  o b l a r	<input type="text"/>  n i p i t o	<input type="text"/>  a a e l n l b
<input type="text"/>  a p s i v a	<input type="text"/>  l c o c a a r	<input type="text"/>  a l l e r t s e
<input type="text"/>  o g l l a	<input type="text"/>  t a p e l o	<input type="text"/>  o r t i n l l o

<div data-bbox="406 230 630 302" style="border: 1px solid black; width: 140px; height: 32px; margin-bottom: 10px;"></div>  <p data-bbox="335 616 590 672">o d e r c</p>	<div data-bbox="734 230 957 302" style="border: 1px solid black; width: 140px; height: 32px; margin-bottom: 10px;"></div>  <p data-bbox="686 627 957 683">m n ó i l</p>	<div data-bbox="1053 230 1276 302" style="border: 1px solid black; width: 140px; height: 32px; margin-bottom: 10px;"></div>  <p data-bbox="997 627 1332 683">a z n a n a m</p>
<div data-bbox="406 705 630 777" style="border: 1px solid black; width: 140px; height: 32px; margin-bottom: 10px;"></div>  <p data-bbox="319 1075 606 1131">o m e l c l a</p>	<div data-bbox="702 705 925 777" style="border: 1px solid black; width: 140px; height: 32px; margin-bottom: 10px;"></div>  <p data-bbox="646 1052 973 1108">q u e r a a t</p>	<div data-bbox="1061 705 1284 777" style="border: 1px solid black; width: 140px; height: 32px; margin-bottom: 10px;"></div>  <p data-bbox="1021 1075 1316 1131">o l g a e r</p>
<div data-bbox="391 1198 614 1270" style="border: 1px solid black; width: 140px; height: 32px; margin-bottom: 10px;"></div>  <p data-bbox="303 1512 622 1568">n ó r b b i e</p>	<div data-bbox="702 1198 925 1270" style="border: 1px solid black; width: 140px; height: 32px; margin-bottom: 10px;"></div>  <p data-bbox="646 1512 973 1568">c o l u m p i o</p>	<div data-bbox="1061 1198 1284 1270" style="border: 1px solid black; width: 140px; height: 32px; margin-bottom: 10px;"></div>  <p data-bbox="1005 1556 1332 1612">o l l a s c i t</p>

ACTIVIDAD N° 21
LETRAS Y COLORES

Colorea la quinta letra en rojo.

ESPEJO

Colorea la cuarta letra en azul.

BALLENA

Colorea la primera letra en verde.

ESPÍRITU

Colorea la segunda letra en amarillo

GALAXIA

N° de sesión	Nombre de la sesión	Objetivo de sesión	Actividades	Objetividad de actividad	Descripción de actividades	Tiempo	Medios y materiales
8	Mejoro mi concentración	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas	Dinámica de entrada: Director de la orquesta	Estimular la atención visual y la concentración en un trabajo	Los participantes forman un círculo, se les da instrucciones que repitan movimientos según su director de orquesta, mientras un participante que había sido seleccionado previamente adivina quién es el que dirige al grupo	45 minutos	Hojas de trabajo y útiles de escritorio.
			Actividad N° 22: Había una vez "La Señora Luna" Cuento	Desarrollar la concentración a través de lecturas enfocadas en temas de cultura de valores	Leer atentamente una fábula y responder a las preguntas de comprensión.		
			Actividad N° 23: Palabras cruzadas	Estimulación de la agudeza visual	Reconocer visualmente y completar el nombre de la imagen		
			Actividad N° 24: Descubriendo imágenes	Estimulación de la agudeza visual.	Reconocer visualmente y ordenar las imágenes		

ACTIVIDAD N° 22

HABÍA UNA VEZ

LA SEÑORA LUNA

La señora Luna

Sonríe en el cielo.

Se ha puesto pendientes,

bufanda y sombrero.

Preguntas de comprensión lectora

Literales

1. ¿Qué es la luna?
 - a. Una niña
 - b. Una mamá
 - c. Una señora
2. ¿Dónde está la luna?
 - a. En el agua
 - b. En el cielo
 - c. En la tierra
3. ¿Qué hace?
 - a. Se ha puesto gafas
 - b. Se ha puesto un collar
 - c. Se ha puesto pendientes

Inferenciales

4. ¿Cómo está la luna?
 - a. Está triste
 - b. Está contenta
 - c. Está enfadada

5. ¿Cómo es la luna?
 - a. Presumida
 - b. Alocada
 - c. Ordenada
6. ¿Qué título le pondrías?
 - a. La luna
 - b. El cielo

Valorativa

7. ¿Crees que la Luna hace bien poniéndose esas cosas?
 - a. Sí, porque así se siente mejor
 - b. No, porque los demás se van a burlar
 - c. Sí, porque debe hacerlo

CUENTO

Ordenar la viñeta de un cuento en el orden en que suceden

“Chispita era un pajarillo de colores que cantaba muy bien.

Un día los reyes del bosque lo vieron y lo llevaron a su palacio para regalárselo a su hija.

Lo metieron en una jaula de oro y

Chispita no era feliz.

Una noche de luna llena sus amigos la ratita y el búho la liberaron para que volviera al bosque.”

¿En qué orden sucedió? Escribe 1, 2 y 3



ACTIVIDAD N° 23
PALABRAS CRUZADAS

Coloca en la cruzada las palabras de la lista.



2 LETRAS

AS
HA
ÑU
OH

4 LETRAS

RUFO

7 LETRAS

RASGUÑO
ZURRAPA

6 LETRAS

RASCAR

3 LETRAS

ALA
AMO
TAU
TIA
ZAR

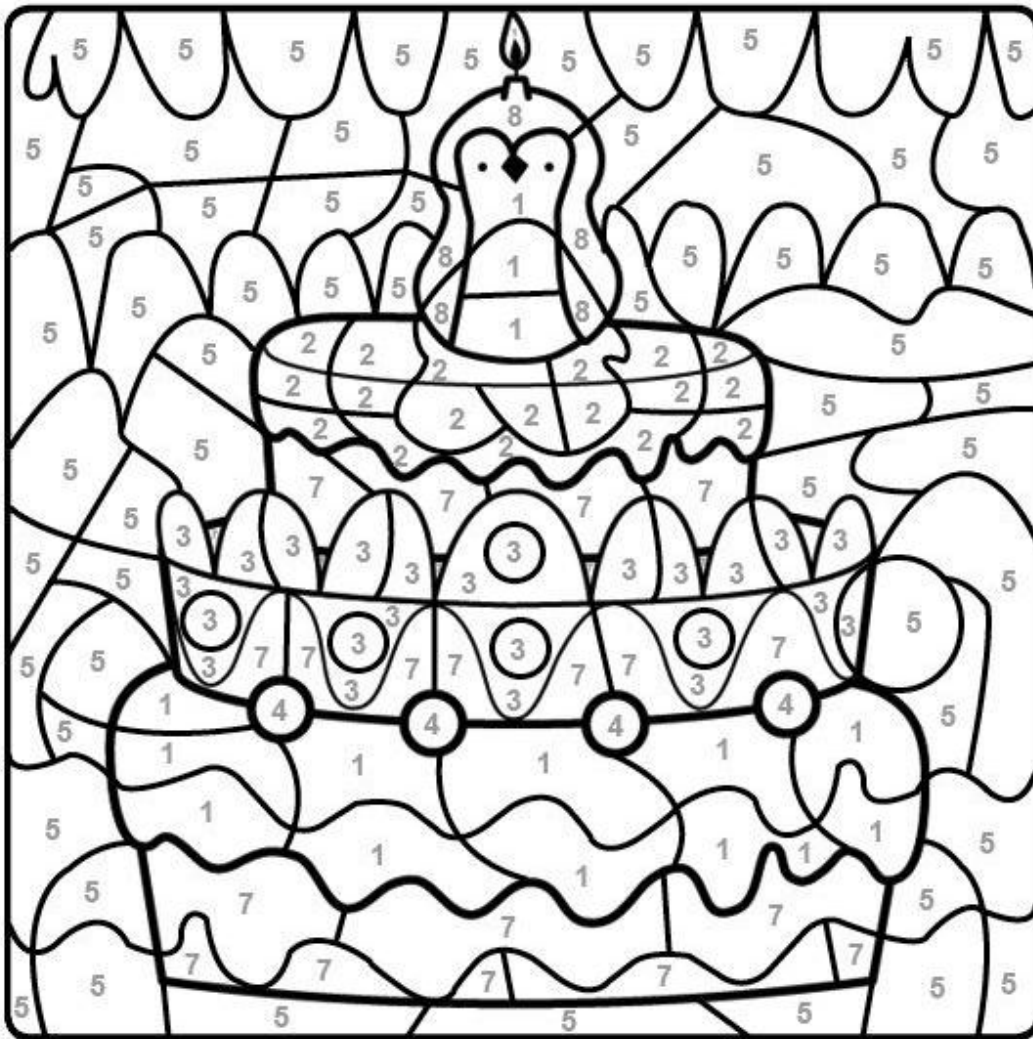
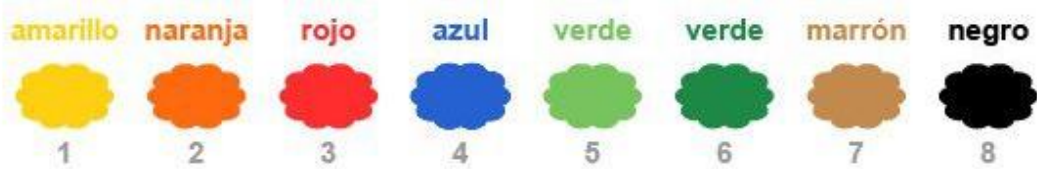


Z		R				A
				L		
R		S	C			
					U	
		U				
I					O	
A	M					A

ACTIVIDAD N° 24

DESCUBRIENDO IMÁGENES

Colorea siguiendo el código de color y verás lo que se esconde en esta imagen.

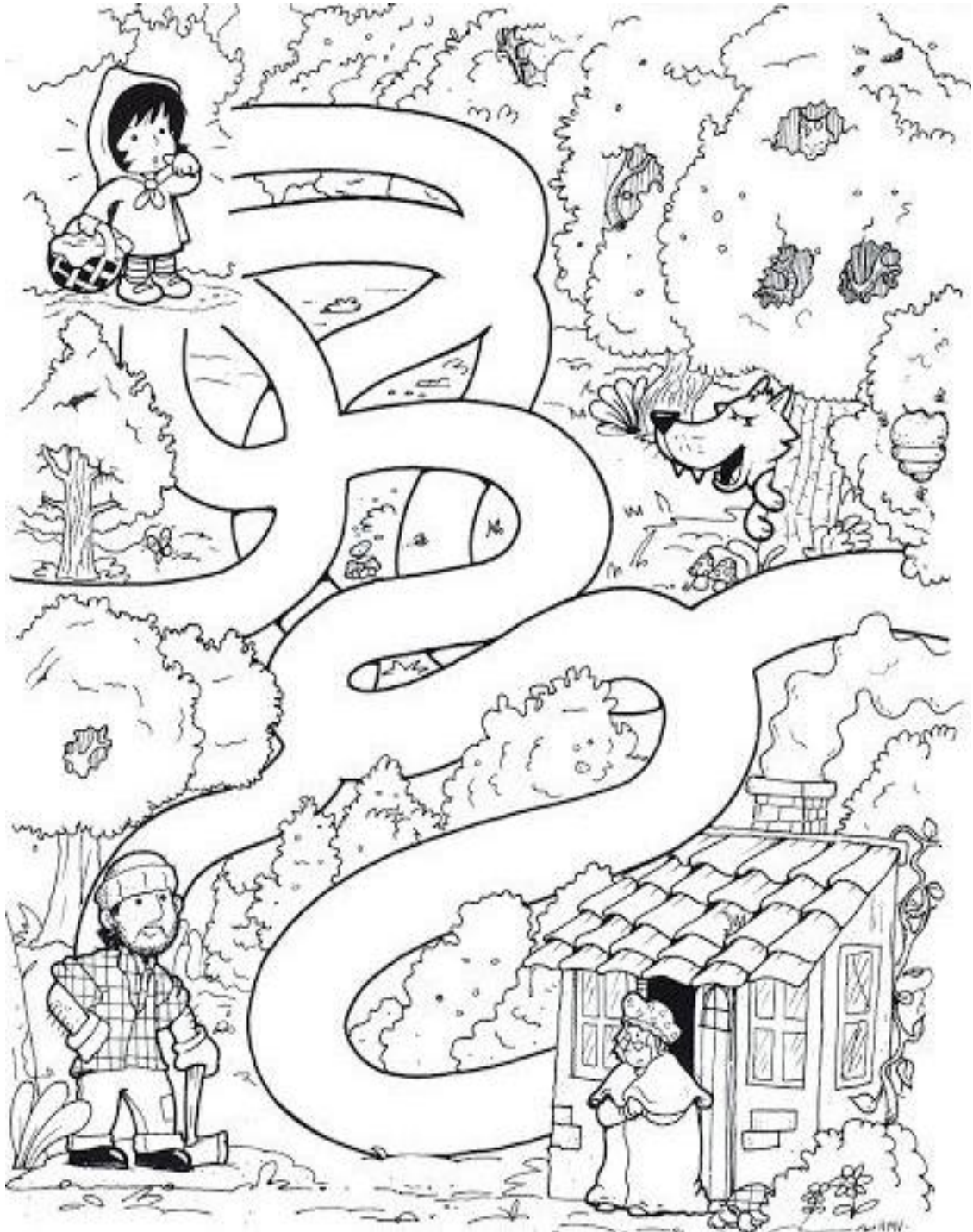


N° de sesión	Nombre de la sesión	Objetivo de sesión	Actividades	Objetividad de actividad	Descripción de actividades	Tiempo	Medios y materiales
9	Mi concentración me ayuda a crear	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas	<p>Dinámica de entrada:</p> <p>Párate, siéntate.</p>	Estimular la atención de los participantes	Se les cuenta una historia a los participantes, la cual contiene números, así la persona que tenga el número que se menciona tendrá que pararse	45 minutos	Hojas de trabajo y útiles de escritorio.
			<p>Actividad N° 25:</p> <p>Laberinto y crea una historia</p>	Desarrollar habilidades grafo-motrices y atencionales	Encontrar el camino correcto hacia la salida		
			<p>Actividad N° 26:</p> <p>Creando una historia</p>	Ejercitar la actividad mental de los niños y aprender nuevo vocabulario, crear cuentos	Crear una historia a partir de la visualización de imágenes		
			<p>Actividad N° 27:</p> <p>Laberinto</p>	Desarrollar habilidades grafomotrices y atencionales	Encontrar el camino correcto hacia la salida.		

ACTIVIDAD N° 25

LABERINTO

Resuelve el laberinto y crea una historia con los personajes



ACTIVIDAD N° 26

CREANDO UNA HISTORIA

Crea una historia a partir de las siguientes imágenes:

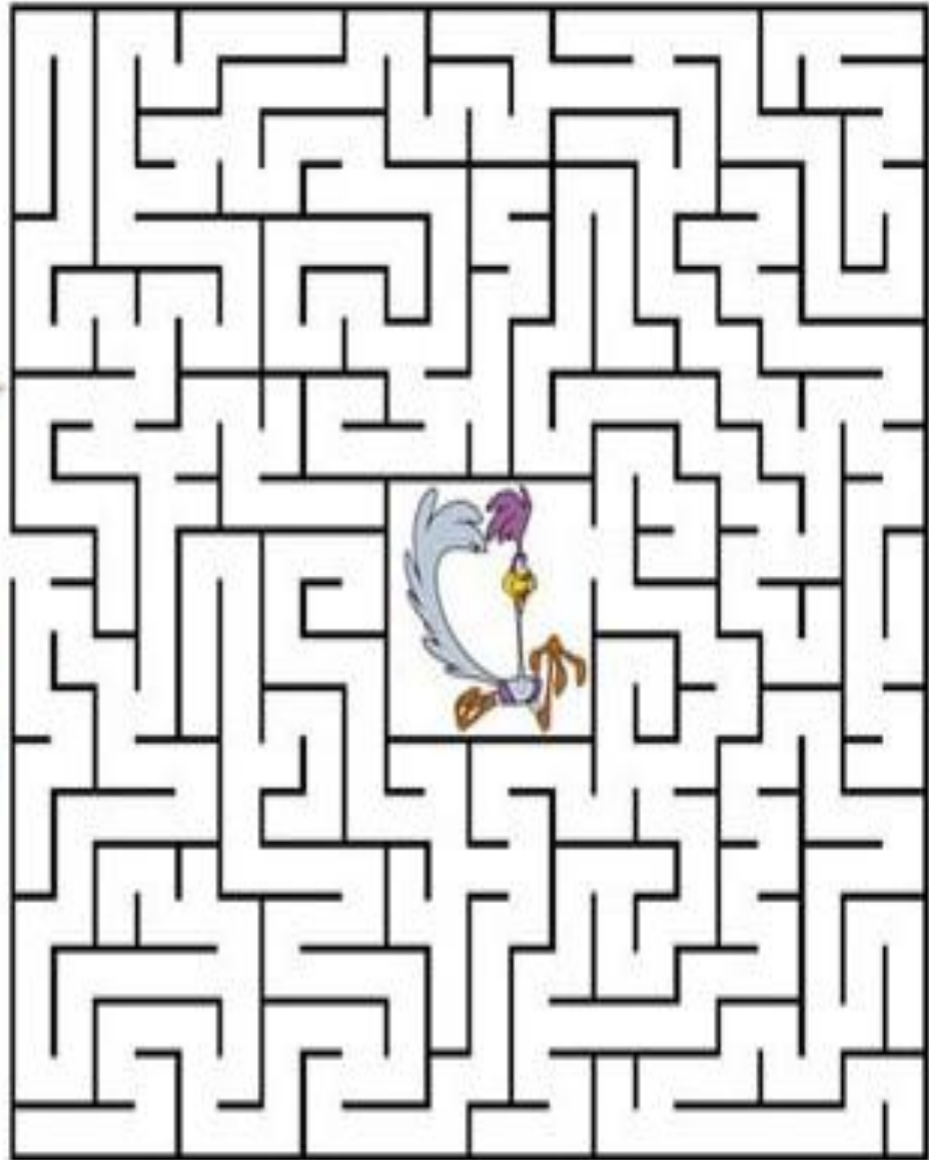
Colorea las imágenes:





ACTIVIDAD N° 27

LABERINTO

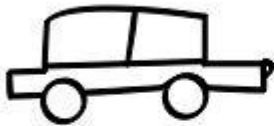


N° de sesión	Nombre de la sesión	Objetivo de sesión	Actividades	Objetividad de actividad	Descripción de actividades	Tiempo	Medios y materiales
10	¡Yo soy maravilloso!	Estimular la atención y concentración de los participantes mediante actividades lúdicas	Dinámica de entrada: Baby one, two, three	Estimular la atención a través de la escucha activa, memoria de movimiento	Los participantes forman un círculo, se les da indicaciones con una canción de realizar una serie de movimientos sucesivos, el que no los recuerda pierde.	45 minutos	Hojas de trabajo y útiles de escritorio.
			Actividad N° 28: Sopa de letras	Ejercitar la actividad mental de los niños y aprender nuevo vocabulario	Encontrar la palabra que hay dentro de una combinación de letras.		
			Actividad N° 29: Palabra escondida	Estimulación de la agudeza visual.	Reconocer visualmente y ordenar la palabra		
			Actividad N° 30 Ordena y descubre los nombre	Desarrollar habilidades de agudeza visual	Ordenar las letras y descubrir el nombre de la imagen presentada.		

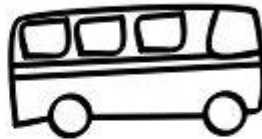
ACTIVIDAD N° 28

SOPA DE LETRAS

SOPA DE LETRAS: TRANSPORTES



COCHE



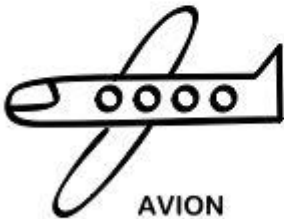
AUTOBUS



BARCO



BICICLETA



AVION



COHETE



TREN

A	C	T	C	O	C	H	E	S	B	E
S	O	F	E	I	B	R	O	M	I	S
C	H	B	L	C	V	P	N	I	C	X
T	E	L	T	R	E	N	O	S	I	R
I	T	S	R	E	N	A	S	G	C	G
O	E	U	A	L	O	G	C	S	L	L
Q	N	B	B	O	J	N	N	G	E	W
L	C	O	N	D	R	A	O	F	T	I
E	Ñ	T	I	C	B	I	I	P	A	A
A	M	U	A	V	D	R	V	S	N	T
R	O	A	B	O	P	B	A	R	C	O

ACTIVIDAD N° 29

PALABRAS ESCONDIDAS

Alguien ha desordenado estas palabras. ¿Serás capaz de adivinarlas?

I	L	L	T	E	B	E

C	N	I	F	A	A	O	C	I	N	L	P	I

A	R	J	T	E	A	T

U	S	G	E	S	O	R

E	I	O	N	P	S	N

S	O	G	T	A

I	D	T	R	E	O	C

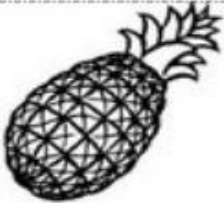



N	A	N	Z	F	A	S	I

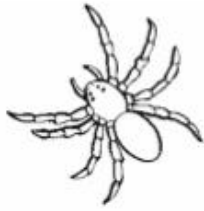
E	N	I	D	O	R

ACTIVIDAD N° 30

ORDENA Y DESCUBRE LOS NOMBRES

Ordena las letras y forma el nombre correcto de los dibujos:

 a i p ñ _____	 t a o p _____	 a t a l _____
 a a z t _____	 u a n l _____	 a s o v _____
 o s p a _____	 a a r a _____	 o c a b _____



a ñ a r a



t r a m a e s



r i m a p o s a



c o b a r



j e r a s t i



r a j i f a



e r j a



a g u j a



j a a c

Anexo 7: Print de resultado

Visible: 17 de 17 variables

	Atención_concentración_Pretest	Grupos	Atención_concentración_Postest	Atención_selectiva_Pretest	Atención_selectiva_Postest	Atención_sostenida_Pretest	Atención_sostenida_Postest	Atención_dividida_Pretest	Atención_dividida_Postest	PD_Atención_concentración_Pretest	PD_Atención_concentración_Postest	PD_Atención_selectiva_Pretest	PD_Atención_selectiva_Postest
1	2.00	.00	3.00	2.00	3.00	2.00	2.00	3.00	2.00	37.00	40.00	12.00	
2	2.00	.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	34.00	38.00	12.00	
3	3.00	.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	2.00	3.00	41.00	36.00	14.00	
4	1.00	.00	2.00	1.00	2.00	1.00	2.00	1.00	2.00	4.00	31.00	2.00	
5	2.00	.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	28.00	28.00	12.00	
6	1.00	.00	3.00	1.00	3.00	1.00	2.00	1.00	2.00	8.00	41.00	1.00	
7	3.00	.00	2.00	2.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	42.00	31.00	13.00	
8	1.00	.00	2.00	1.00	3.00	1.00	2.00	1.00	2.00	9.00	39.00	2.00	
9	1.00	.00	2.00	1.00	2.00	1.00	2.00	1.00	2.00	9.00	35.00	4.00	
10	1.00	.00	2.00	1.00	1.00	1.00	2.00	1.00	2.00	13.00	26.00	5.00	
11	1.00	.00	2.00	1.00	2.00	1.00	2.00	1.00	3.00	11.00	39.00	5.00	
12	1.00	.00	2.00	1.00	3.00	1.00	2.00	1.00	2.00	4.00	38.00	2.00	
13	3.00	.00	2.00	2.00	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00	41.00	29.00	11.00	
14	2.00	.00	3.00	2.00	2.00	2.00	3.00	2.00	3.00	35.00	40.00	11.00	
15	2.00	.00	3.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	32.00	42.00	10.00	
16	2.00	.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	2.00	29.00	24.00	7.00	
17	2.00	.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	35.00	29.00	12.00	
18	2.00	.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	25.00	44.00	10.00	
19	3.00	.00	3.00	3.00	2.00	2.00	3.00	2.00	3.00	41.00	41.00	17.00	
20	2.00	.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	22.00	49.00	7.00	
21	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	27.00	49.00	10.00	
22	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	22.00	50.00	10.00	

Vista de datos Vista de variables



Visible: 17 de 17 variables

	Atención_concentración_Pretest	Grupos	Atención_concentración_Postest	Atención_sel ectiva_Pretest	Atención_sel ectiva_Postest	Atención_sos tenida_Pretest	Atención_sos tenida_Postest	Atención_divi dida_Pretest	Atención_divi dida_Postest	PD_Atención _concentraci ón_Pretest	PD_Atención _concentraci ón_Postest	PD_Atención _selectiva_Pr etest	PD_sel
20	2.00	.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	22.00	49.00	7.00	
21	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	27.00	49.00	10.00	
22	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	1.00	3.00	2.00	3.00	23.00	50.00	10.00	
23	2.00	1.00	3.00	1.00	3.00	2.00	3.00	1.00	3.00	21.00	49.00	4.00	
24	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	30.00	50.00	8.00	
25	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	25.00	51.00	7.00	
26	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	36.00	46.00	9.00	
27	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	2.00	31.00	44.00	10.00	
28	1.00	1.00	3.00	1.00	3.00	1.00	3.00	1.00	3.00	16.00	52.00	5.00	
29	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	1.00	3.00	2.00	3.00	20.00	50.00	7.00	
30	2.00	1.00	3.00	3.00	3.00	2.00	2.00	2.00	3.00	36.00	43.00	14.00	
31	2.00	1.00	3.00	2.00	2.00	3.00	3.00	2.00	3.00	35.00	48.00	12.00	
32	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	36.00	51.00	13.00	
33	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	38.00	47.00	11.00	
34	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	35.00	48.00	11.00	
35	3.00	1.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	43.00	47.00	13.00	
36	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	34.00	48.00	11.00	
37	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00	3.00	37.00	47.00	13.00	
38	2.00	1.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	34.00	49.00	10.00	
39	3.00	1.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	41.00	47.00	15.00	
40	1.00	1.00	3.00	1.00	3.00	1.00	3.00	1.00	3.00	16.00	54.00	4.00	

Vista de datos

Vista de variables

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 17 de 17 variables

	Atención_selectiva_Posttest	Atencion_sostenida_Prestest	Atención_sostenida_Posttest	Atención_dividida_Prestest	Atención_dividida_Posttest	PD_Atención_concentración_Prestest	PD_Atención_concentración_Posttest	PD_Atención_selectiva_Prestest	PD_Atención_selectiva_Posttest	PD_Atención_sostenida_Prestest	PD_Atención_sostenida_Posttest	PD_Atención_dividida_Prestest	PD_Atención_dividida_Posttest	var	var	var
1	3.00	2.00	2.00	3.00	2.00	37.00	40.00	12.00	14.00	11.00	13.00	14.00	13.00			
2	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	34.00	38.00	12.00	13.00	10.00	13.00	12.00	12.00			
3	2.00	3.00	2.00	2.00	3.00	41.00	36.00	14.00	13.00	15.00	9.00	12.00	14.00			
4	2.00	1.00	2.00	1.00	2.00	4.00	31.00	2.00	12.00	10.00	11.00	2.00	8.00			
5	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	28.00	28.00	12.00	8.00	16.00	11.00	10.00	9.00			
6	3.00	1.00	2.00	1.00	2.00	8.00	41.00	1.00	20.00	13.00	10.00	4.00	11.00			
7	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	42.00	31.00	13.00	10.00	15.00	10.00	14.00	11.00			
8	3.00	1.00	2.00	1.00	2.00	9.00	39.00	2.00	19.00	14.00	12.00	3.00	8.00			
9	2.00	1.00	2.00	1.00	2.00	9.00	35.00	4.00	9.00	12.00	13.00	3.00	13.00			
10	1.00	1.00	2.00	1.00	2.00	13.00	26.00	5.00	6.00	14.00	9.00	4.00	11.00			
11	2.00	1.00	2.00	1.00	3.00	11.00	39.00	5.00	13.00	16.00	12.00	.00	14.00			
12	3.00	1.00	2.00	1.00	2.00	4.00	38.00	2.00	19.00	11.00	12.00	1.00	7.00			
13	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00	41.00	29.00	11.00	13.00	18.00	9.00	12.00	7.00			
14	2.00	2.00	3.00	2.00	3.00	35.00	40.00	11.00	10.00	12.00	15.00	12.00	15.00			
15	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	32.00	42.00	10.00	13.00	11.00	13.00	11.00	16.00			
16	2.00	2.00	2.00	3.00	2.00	29.00	24.00	7.00	9.00	8.00	8.00	14.00	7.00			
17	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	35.00	29.00	12.00	8.00	10.00	12.00	13.00	9.00			
18	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	25.00	44.00	10.00	14.00	7.00	15.00	8.00	15.00			
19	2.00	2.00	3.00	2.00	3.00	41.00	41.00	17.00	12.00	12.00	14.00	12.00	15.00			
20	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	22.00	49.00	7.00	15.00	7.00	18.00	8.00	16.00			
21	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	27.00	49.00	10.00	17.00	13.00	16.00	9.00	16.00			
22	2.00	1.00	2.00	1.00	2.00	22.00	40.00	10.00	17.00	12.00	15.00	7.00	10.00			

Vista de datos Vista de variables

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda														Visible: 17 de 17 variables		
	Atención selectiva_Posttest	Atencion sostenida_Prest	Atención sostenida_Posttest	Atención dividida_Prest	Atención dividida_Posttest	PD_Atención concentración_Prest	PD_Atención concentración_Posttest	PD_Atención selectiva_Prest	PD_Atención selectiva_Posttest	PD_Atención sostenida_Prest	PD_Atención sostenida_Posttest	PD_Atención dividida_Prest	PD_Atención dividida_Posttest	var	var	var
20	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	22.00	49.00	7.00	15.00	7.00	18.00	8.00	16.00			
21	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	27.00	49.00	10.00	17.00	13.00	16.00	9.00	16.00			
22	3.00	1.00	3.00	2.00	3.00	23.00	50.00	10.00	17.00	13.00	15.00	7.00	18.00			
23	3.00	2.00	3.00	1.00	3.00	21.00	49.00	4.00	17.00	9.00	14.00	5.00	18.00			
24	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	30.00	50.00	8.00	17.00	11.00	14.00	9.00	19.00			
25	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	25.00	51.00	7.00	18.00	11.00	15.00	9.00	18.00			
26	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	36.00	46.00	9.00	17.00	10.00	14.00	15.00	15.00			
27	3.00	2.00	3.00	2.00	2.00	31.00	44.00	10.00	17.00	10.00	14.00	13.00	13.00			
28	3.00	1.00	3.00	1.00	3.00	16.00	52.00	5.00	18.00	12.00	17.00	5.00	17.00			
29	3.00	1.00	3.00	2.00	3.00	20.00	50.00	7.00	16.00	13.00	17.00	7.00	17.00			
30	3.00	2.00	2.00	2.00	3.00	36.00	43.00	14.00	15.00	9.00	12.00	11.00	16.00			
31	2.00	3.00	3.00	2.00	3.00	35.00	48.00	12.00	13.00	12.00	17.00	9.00	18.00			
32	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	36.00	51.00	13.00	17.00	12.00	15.00	10.00	19.00			
33	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	38.00	47.00	11.00	16.00	9.00	15.00	10.00	16.00			
34	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	35.00	48.00	11.00	17.00	15.00	15.00	9.00	16.00			
35	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	43.00	47.00	13.00	16.00	13.00	14.00	14.00	17.00			
36	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	34.00	48.00	11.00	16.00	8.00	16.00	10.00	16.00			
37	3.00	2.00	2.00	2.00	3.00	37.00	47.00	13.00	16.00	12.00	13.00	11.00	18.00			
38	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	34.00	49.00	10.00	16.00	15.00	15.00	10.00	18.00			
39	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	41.00	47.00	15.00	15.00	14.00	16.00	11.00	16.00			
40	3.00	1.00	3.00	1.00	3.00	16.00	54.00	4.00	19.00	18.00	17.00	6.00	18.00			
41																