



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Programa “Jugando aprendo” para mejorar la atención en niños de 5 años de la Institución  
Educativa del nivel inicial N° 209-Trujillo, 2019”

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**Licenciada en Educación Inicial**

**AUTORA:**

Br. Linares Borjas, Kristhine Elizabeth (ORCID: 0000-0001-6481-5987)

**ASESORAS:**

Dra. Doris Donatila Lara Malca (ORCID: 0000-0002-9782-3227)

Mg. Elva Ayme Castillo Montoro (ORCID: 0000-0001-9227-5658)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**TRUJILLO - PERÚ**

**2019**

## **DEDICATORIA**

A dios, por darme la oportunidad de haber cumplido uno de mis grandes sueños, quien me ha dado las fuerzas necesarias para poder afrontar este gran reto.

A mis padres por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, a mi familia por haber estado conmigo constantemente apoyándome y acompañándome a lo largo de toda mi carrera.

A mi hija que ha sido mi motor, mí soporte y mi compañía durante todo el periodo de estudio.

Kristhine

## AGRADECIMIENTO

Doy mi más sincero agradecimiento:

A la universidad César Vallejo por la posibilidad de poder enriquecer mi quehacer profesional, en donde me he topado con grandes maestros que han dejado una huella en mí, por su gran labor profesional.

A mis asesoras, a la Dra. Doris Lara Malca y a la Mg. Elva Aymé Castillo Montoro, quienes me han orientado acertadamente con sus valiosos conocimientos en la labor investigativa.

A la Institución educativa N°209 Santa Ana, en especial a los estudiantes del nivel preescolar del aula verde, quienes se vincularon activamente durante la realización del proyecto y a la maestra encargada de aula por apoyo brindado.

Por último a todas aquellas personas que de una u otra forma contribuyeron para que este proyecto pueda culminarse satisfactoriamente.

Kristhine

## **PÁGINA DEL JURADO**

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Kristhine Elizabeth Linares Borjas estudiante del curso de Desarrollo de tesis de la escuela de Educación inicial de la universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 75730925, con la tesis titulada:

PROGRAMA “JUGANDO APRENDO” PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL N° 209-TRUJILLO, 2019”

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en las tesis se constituirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falseados), plagio (información sin citar a autores), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, 21 de julio del 2019

Linares Borjas, Kristhine Elizabeth

DNI N° 75730925



# ÍNDICE

Carátula .....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Página del jurado .....	iv
Declaratoria de autenticidad .....	v
Índice .....	vi
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT .....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MÉTODO.....	11
2.1. Tipo y diseño de investigación .....	11
2.2. Operacionalización de variables .....	11
2.3. Población y muestra .....	15
2.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	16
2.5. Procedimiento.....	16
2.6. Método de análisis de datos.....	16
2.7. Aspectos éticos .....	17
III. RESULTADOS .....	18
IV. DISCUSIÓN .....	23
V. CONCLUSIONES .....	25
VI. RECOMENDACIONES .....	26
REFERENCIAS.....	27
ANEXOS .....	31

## RESUMEN

La presente investigación titulada PROGRAMA “JUGANDO APRENDO” PARA MEJORAR LA ATENCIÓN DE NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL EN LA I.E. N° 209 SANTA ANA – TRUJILLO – 2019, tiene por finalidad determinar en qué medida el programa “JUGANDO APRENDO” mejora la atención de los niños y niñas de 5 años de la I.E. “Santa Ana” del nivel inicial, quienes manifestaron dificultades para mantener la atención durante la mañana pedagógica.

La investigación es de tipo pre experimental y diseño experimental.

La población estuvo constituida por 88 niñas y niños de 5 años de la institución educativa N° 209 Santa Ana. Trujillo – 2019. La muestra estuvo integrada por 29 niños, fue de tipo pre experimental no aleatorizado.

Se aplicó un instrumento a la muestra el cual fue, la guía de observación, se utilizó el software estadístico SPSS, para la prueba de la validez se basó en el método a juicio de expertos, consistió en una evaluación sistemática para determinar la medición de las variables que se esperan medir en las dimensiones de amplitud, intensidad, oscilamineto y control.

Y para obtener la confiabilidad se utilizó la prueba estadística de Alfa de Cronbach obteniendo una  $r= 0.868$  es decir presenta una alta confiabilidad.

Los resultados que obtuve fueron a través de la prueba de Wilcoxon, puesto que la significancia igual 0.000 es menor que 0.05 entonces podemos concluir que rechazamos  $H_0$ , por lo tanto, aceptamos  $H_1$  y podemos decir que el programa “jugando Aprendo” si mejora la atención de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 209 “Santa Ana”

En conclusión, el presente trabajo permitió aceptar la hipótesis de investigación y rechazar la hipótesis nula.

Palabras claves: Atención, Programa, juegos, estrategias y lúdica.

## ABSTRACT

This study, “JUGANDO APRENDO” PROGRAM FOR IMPROVING ATTENTION LEVELS OF 5 YEAR-OLD CHILDREN IN THE NURSERY-SCHOOL CLASSROOMS OF EDUCATIONAL INSTITUTION NUMBER 209, TRUJILLO – 2019, had the objective of determining how the “JUGANDO APRENDO” program helps to improve attention levels of 5 year-old children in the nursery-school classrooms of the Educational Institution “Santa Ana”, who showed difficulties in maintaining their attention during the morning classes.

The research was pre-experimental and the design employed was experimental.

The population consisted of 88 children of 5 years old at the “Santa Ana” Educational Institution Trujillo-2019. The sample consisted of 29 children and the technique used was pre experimental, non-randomized.

An observation guide was applied to the sample as an instrument, the statistical software SPSS was also used. The validity test was based on the expert judgement method, which consisted of a systematic evaluation to determine the measurement of the variables in the dimensions of amplitude, intensity, oscillation and control. For obtaining the reliability the Cronbach Alpha test was employed, obtaining  $r = > 0.868$ , which represents a high reliability. The results obtained were through the Wilcoxon signed-rank test. Since the significance equal to 0.000 is less than 0.05 then we can conclude that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  accepted; therefore the “JUGANDO APRENDO” program does improve the attention level of 5 year-old children at the “Santa Ana” Educational Institution number 209.

In conclusion, the research hypothesis was accepted and the null hypothesis rejected.

Keywords: Attention, program, games, strategies and playful.



## I. INTRODUCCIÓN

Realidad problemática En primer lugar la atención es el agente que proporciona el ingreso de información al cerebro y retiene datos brindados, por lo tanto se puede decir que es fundamental en su aprendizaje. Ya que sin ella no se puede aprender, debido a que es la fuerza que promueve los procesos de enseñanza y hace que permanezcan concentrados en cada actividad. Guillen (2013), en su trabajo “la atención en el aula”. Rodríguez (2017), en su trabajo “la falta de atención es un intento de dar respuesta a un entorno sobrecargado de estímulos”, nos dice que son demasiados niños los que presentan dificultades para al centrar la atención para su aprendizaje. A través de la atención percibimos estímulos relevantes de nuestro entorno. Para poder captar la información completa del medio, la atención atiende a diferentes estímulos del ambiente que resultan llamativos y atrae el interés de nuestros hijos, siendo difícil mantenerla demasiado tiempo en algo concreto y menos aún si ese algo es poco atractivo. Hoy en día vivimos en un ambiente abrumado de estímulos, en donde la información a la que tienen acceso los niños es más alta a la que se tenía en el pasado. De esta manera al querer procesar toda la información que puede ser importante, es donde aparece la falta de atención. Por otro lado Benites (2018), nos dice que al ver descender el nivel de atención en el nivel preescolar, se encuentra como característica principal la carencia de estrategias apropiadas por las docentes para que permanezca la atención durante la realización de las actividades dentro del aula, originando con ello carencia de atención, y se plantean así como objetivo general el poder mejorar el grado de atención de los niños, utilizando diversas estrategias y materiales educativos de manera eficaz en el desarrollo de las sesiones. Esta sugerencia se plantea para poder dar la solución a la problemática. La atención es indispensable durante las actividades de las personas por lo que es fundamental estimularla a través de diversas estrategias como emplear material pedagógico, siendo representativo en la enseñanza, de tal manera como el evaluar los acuerdos de convivencias que ayude a la permanencia de la atención de los niños durante las actividades pedagógicas. A partir de lo observado en la institución educativa n°209 Santa Ana, ubicada en Trujillo, dentro del aula verde con niños de 5 años , se ha visualizado que tienden a distraerse con mucha facilidad y su nivel de atención es baja en comparación de las otras aulas. Es por ello que por medio del programa, utilizando diversos juegos y estrategias lúdicas, se ayudará a

los pequeños de 5 años del salón verde a incrementar su nivel de atención y así poder elevar su rendimiento académico. Por medio de estas estrategias se lleva a cabo la elaboración de un programa el cual permitirá a los niños desenvolverse libremente y mejorar su atención a través de juegos de mesa. Trabajos previos A nivel internacional; Castellar, Gonzales & Santana (2015), “las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre teresa de Calcuta”, el presente trabajo es de investigación descriptiva. El método de investigación empleado es cuantitativo ya que se recauda y se estudian cifras sobre variables; asimismo es justa, deductiva y está destinado entorno a la conclusión debido a las cifras siendo sólidas y repetibles, el análisis comenzó con la recaudación de documentación referente a las actividades lúdicas empleadas por las maestras durante el desarrollo de enseñanza aprendizaje. En donde su muestra estuvo conformada por 5 maestras. Teniendo como propósito poder definir la magnitud que tiene las actividades lúdicas como táctica en la pedagogía en el incremento de las dimensiones y competencias de nuestros infantes del instituto Madre Teresa de Calcuta de la ciudad de Cartagena de Indias (Colombia); teniendo en cuenta que mediante el juego, el niño es estimulado para que pueda desarrollar su aprendizaje; puesto que ellos disfrutaban del juego como algo natural y placentero. Cama & Javier (2016), “influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años, de la institución educativa parroquial ave maría, del distrito de Cayma. Año 2015.”, la presente investigación es descriptiva, debido a que el presente trabajo tiene como propósito clasificar, estudiar y especificar principalmente las situaciones por las que pasan los niños, y se ha considerado a 2 docentes y 49 niños de 4 años. Su muestra es de tipo censal. Tiene como finalidad aportar ideas para dar solución al problema utilizando el juego como proceso pedagógico, desarrollando así varios talleres permitiendo motivar la atención en los niños mediante juegos educativos. A nivel Local; Angulo & Montenegro (2017), “Influencia de los talleres musicales en el desarrollo de la atención y concentración en los niños de 4 años del jardín de niños n° 215 de la ciudad de Trujillo en el año 2014”, el presente trabajo es de investigación cuasi – experimental, donde su grupo experimental ha sido conformado por el aula amarilla de 4 años, siendo su totalidad 28 niños. Y su grupo control conformado por el aula crema de 4 años, conformado 27 niños en total. Teniendo como propósito comprender y especificar el papel que cumple los talleres musicales dentro del jardín, donde dichos talleres musicales favorecieron en poder estar más cerca a los niños,

descubriendo así sus sentimientos reales, apoyándose en la música, ofreciéndoles la posibilidad de opinar libremente en el aula. En esta investigación se da a saber, que es indispensable ofrecerles un espacio propio para que ellos puedan expresarse sin ninguna limitación, siendo de utilidad para mejorar dentro del aula su nivel de atención y concentración. Luján (2015), “aplicación del programa de juegos FAMI para estimular la atención de los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 252 niño Jesús de la ciudad de Trujillo”. Este estudio demostró que aplicando el programa de juegos FAMI ayudó a estimular a pequeños de 4 años en su atención. En donde utilizó como su muestra a los niños del aula Libertad y Sinceridad de dicha institución; y contó con la participación de 52 niños con la edad de 3 y 4 años; y se utilizó el diseño cuasi experimental donde se constató en el grupo donde se empleó la variable independiente, presentaron la relación  $R=0.7207$  siendo altamente relevante, es así que, se constató que el grupo control mostró una correlación de 0.595, 0.587, 0.491, y 0.54 en relación a los niveles de atención; entonces se confirma la hipótesis planteada, al aplicar el programa de juegos FAMI de manera prolongada, se estimulará de manera relevante los niveles de atención en los pequeños en la edad de 4, de la institución educativa n° 252 Niño Jesús de la ciudad de Trujillo. Teorías relacionadas al tema, Atención, Romero & Callejas (2016), Considera que la atención en el ser humano es un desarrollo básico y propio en la dinámica de enseñanza, porque proporciona una creación de principios por medio de la elección de los distintos incentivos ambientales. Los rudimentos por los que hace constituyente el afán ayudan en el cambio de la fase cognitiva y distintas tareas, dominando las actividades dadas para sí mismo. Teniendo en cuenta que la atención se encuentra ligada al patrón en los distintos procesos básicos, siendo obligatorio semejar lo ya dicho por Jean Piaget el que detalla que el cambio atencional comienza en los primeros periodos de evolución, logrando habilidades y destrezas en la persona. La atención es un medio por el que nosotros podemos manejar las diferentes situaciones que pasan en nuestra vida durante la realización de determinadas acciones que consideramos puedan ser las más adecuadas. (Ballesteros, 2000). Cohen (1993), la atención es vista como un factor que debía tenerse en cuenta al evaluar la función cerebral pero de importancia limitada ya que influye en nuestros comportamientos y nuestras emociones. Luria (1975), La atención es un modo en el cual seleccionamos solo la información necesaria. Donde se pueden dar dos tipos de atención: Atención involuntaria; Es aquella que es

producida por un estímulo fuerte para la persona, y la atención voluntaria significa que la atención y control están relacionadas a esta acción. Características de la Atención; Amplitud, Describe a lo que podamos hacer de forma simultáneamente ya sea atender a la información y al mismo tiempo realizar las diversas tareas. Es restringido ya que va a depender de diversas modalidades como es el segmento de documentación que debe atender y su grado de inconvenientes en las tareas. Selectividad, Son los estímulos y se da tanto a nivel cualitativo como cuantitativo. La atención es selectiva porque la información que pueda procesar es limitada. Estableciendo así las prioridades, permitiendo dejar solo lo más importante. Intensidad, Es la mayor atención que podamos ponerle al cuerpo, siendo vinculada directamente con el grado de temor y acechanza, nunca es eterno. Oscilamiento, Para Añaños (1999) Hace referencia al permanente cambio que realizamos al momento de prestar atención en las diferentes tareas o el procesamiento de la información al mismo tiempo. Control, Para Tudela (1992), es sin duda una de las más importantes ya que define la universalidad de las actividades que giran a un objetivo y requiere soluciones precisas. Dentro de la escuela, el conocimiento del alumno va a facilitar el recurso selectivo y organizativo del interés. Tipos de Atención; García (1997) y Rosselló (1997) reconocen, estos tipos: Atención externa e interna, va en función del objetivo al cual se quiere dirigir la expectativa. En la interna nos refiere a sus propios procesos y gráficos mentales; y en la externa a los acontecimientos de todo su entorno. Atención voluntaria e involuntaria: va en función del grado de control que pueda realizar mientras presta atención. La atención involuntaria se capta automáticamente y en la atención voluntaria es en la cual podemos responder voluntariamente. Atención visual y auditiva, está conectado con los estímulos y sus características. Atención selectiva, dividida y sostenida: Es la selección realizada en función de todo lo que está implicado. Es una de las clasificaciones más utilizadas. Lúdica, Para Motta (2004) La enseñanza lúdica crea ambientes y momentos recreativos, provocando acciones y situaciones divertidas. Se distingue por dar la felicidad unipersonal. Para Winnicott (1994). Una de las primeras obligaciones del elemento lúdico, es la eficiencia de auto estatuto que le aporta a la psique. La iniciativa lúdica está en la imaginación y la voluntad, y sin embargo físicamente no se logró determinar, se puede localizar en una superficie de la ecuanimidad entre las organizaciones cognitivas, afectivas y emocionales conocido como división transicional, en donde le son imputadas las facultades de hacer sensaciones acordes

a la libertad de críticas para toda obra de imaginación. Para Torres (2004) en lo lúdico la edad no es limitada, así como en su forma recreativa y pedagógica. Siendo importante el poder acoplarlo a las necesidades, intereses y propósitos del grado educacional. Por ello nuestro educador tiene que desarrollarla como estrategias pedagógicas para así poder alegar de manera satisfactoria a la educación integral de los niños. Si vemos el juego desde la perspectiva didáctica, podría ser utilizado para dirigir y dominar a los niños en el interior de la escuela para que aprendan jugando. Desde esta perspectiva el juego en la vida cotidiana es demasiado distinta al juego en un espacio con reglas como es el colegio. Para Gómez y Molano (2015) La lúdica es un proceso de adiestramiento que incluye importación, inteligencia, habilidades, utilidad y actitudes, posibilitado por medio de la enseñanza o la experiencia. Este cambio posiblemente es conocido desde de distintas posturas, esto implica que hay diversas teorías relacionadas al momento de aprender. Lúdica en la Pedagogía, para Posada (2014), se realiza como “una solución a la verdad, y como un procedimiento hacia nuevas oportunidades educativas. A partir de esto se ve la importancia del juego y el clima lúdico”. En la vida cotidiana los niños presentan dificultades durante el desarrollo de educación, donde la imaginación lúdica se olvida poniendo a un costado el juego como instrumento de trabajo. Por lo tanto el planteamiento lúdico-pedagógico aportara dentro de los ambientes de trabajo un espacio de solidificación captando así el interés con ejercicios lúdicos, juegos y manualidades siendo así que los alumnos se desenvuelvan y participen, potenciando su análisis. Es por ello que el juego como dinámica imaginativa se transforma en un ejercicio educativo pleno de significación. Juego, Según la Real Academia Española, Dentro de los posibles significados está el de “acción y efecto de jugar”; “ejercicio a bases de reglas, donde pueden ganar o perder”. Zapata (1990) opina que el juego es “un constituyente crucial en el aprendizaje colegial”. Los infantes aprenden mucho más a través del juego, siendo así que esta acción debe transformarse en el eje básico del proyecto. El aprendizaje a través de la actividad emplea el juego, proporcionando al infante buen aprovechamiento, como la contribución al desarrollo del genial cognitivo, la idea, la activación del recuerdo y el arte del lenguaje. Cagigal (1996): Es el movimiento libre y espontánea que se da en un tiempo limitado y espacial en la vida cotidiana, en base a reglas, en donde el elemento informativo es la tensión. Para Jean Piaget (1956), viene con la inteligencia del niño, ya que simboliza el aprovechamiento eficaz de la realidad según cada

periodo evolutivo de la persona. Piaget une tres formas fundamentales del juego con los periodos crecientes del pensamiento humano: el juego es una práctica sencilla; el juego simbólico; y con reglas. Piaget se enfocó primordialmente en el conocimiento sin empeñar bastante cuidado a las sensaciones y las motivaciones de los infantes. Siendo su lema esencial de servicio “la inteligencia” que toma distintas formas a medida que la persona se desarrolla. Presentando una teoría del desarrollo por etapas. Todo periodo considera la firmeza y el equilibrio de todas las funciones cognitivas con respecto a un cierto grado de progreso. Según Díaz (1997), el juego es la actividad libre del ser humano, y se da en un plazo y ambiente definido, realizando algunas normas que vienen siendo aprobadas. Según Linaza (1992), el juego es significativo ya que hace crecer el potencial científico y fortalece los intereses humanos correspondientes a lo afectivo, social y motriz. Confirma con su opinión, Ortega (1992), indicando al juego inocente como al acercamiento del niño con otras personas; teniendo que adaptarse y poder realizar las reglas de juego; con todo aquello que se transforma en fundamentos importantes y con la parte en donde juega siendo el juego una gran oportunidad de enseñanza y comunicación. Según la Dirección General de Educación Básica Regular (2009), tenemos los siguientes tipos de juegos: Juego Motor, es la acción de estar en movimiento experimentando con el cuerpo y descubrir las emociones que pueda generar dentro del infante. Como saltar en un pie, Jalar sogas, entre otros. Juego Social, es la interacción que tiene con otra persona durante el juego. Cuando un bebé experimenta con los dedos de su madre, juega a las escondidas, etc. Este juego ayuda al niño a poder interactuar con otros. Juego Cognitivo, predomina la curiosidad del niño. Iniciando cuando tiene contacto con los objetos que pueda tener en su entorno, intentando manipularlo y explorarlo. Generando más adelante la participación de su inteligencia al poder resolver un reto. Y el juego simbólico, es un tipo de juego donde hace uso de su imaginación. El juego como propuesta educativa, Según Sarlé (2001), se manifiesta como disposición y propuesta didáctica llamado “juego trabajo” y propuesto como acción a emplearse en las escuelas de educación inicial, organizando el aula con los “rincones”, todo sitio tendría que estar relacionado con los ejercicios y argumentos que la profesora enseña de manera grupal. Siendo así que, el juego tiene una propuesta didáctica, comienza con la planificación en donde los estudiantes escogen su rincón y como realizarlo; sigue el desarrollo en el que los estudiantes se recrean en los distintos rincones; continúa el momento de ordenar, y para

finalizar, la evaluación. Kaufman, B. (1994) tienen en cuenta que los ejercicios de juego logran impulsar buenas posibilidades para el buen desarrollo cognitivo y socioemocional, presentando diferentes modelos de casos que muestran la significación de incluir el juego en proyectos en el proceso del infante. Según Vygotsky, (1933). Nos da a entender que lo que determina al juego principalmente es que ahí se da el principio de la conducta dirigido por las ideas. En donde el infante avanza principalmente por los ejercicios lúdicos. El juego es una acción principal que define el desarrollo del infante, creando una zona de desarrollo próximo en el infante. A lo largo del juego, el infante siempre está por encima de su edad promedio y de su conducta diaria. Desde del año 2009, el MINEDU sugiere el juego libre en los sectores y debería tenerse en cuenta como un momento pedagógico a desarrollarse en el día, siendo hoy en día una propuesta educativa que se da en los jardines del estado. Según el MINEDU, (2009), este es un momento pedagógico en donde se desarrolla el juego libre utilizando los ambientes y piezas de los sectores, brindándole al infante el poder relacionarse entre todos. Este recurso tiene seis momentos en su proceso siendo estos: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación. Aizencang (2012), expresa que el juego desde la visión educativa, parece tener un sentido diferente en donde se obedece las ideas establecidas, convirtiéndose esta acción en una instrucción que debe ser considerado en la educación infantil y algunas veces se da de manera libre en los infantes. Estrategias; Meza (2014); sostiene que son como “un grupo de acciones que se realizan para lograr un objetivo de aprendizaje”. Y para conseguir un talento se debe tener este congénito innato y la noción de algunos métodos garantizando el triunfo al efectuar el ejercicio que necesite de la habilidad. Otras de las capacidades cognitivas a las cuales serían aplicables ciertas tácticas son: observación, exploración, orden, clasificación, representación de datos, retención, recuperación, interpretación inductiva y deductiva, transferencia, evaluación y autocontrol. Según Ferreiro (2006) considera que el principio de táctica ha sido trasladado al entorno de la educación proponiendo “enseñar a pensar” y de “aprender a aprender”. Explicando que son las actividades y acciones permitiendo que se realice una tarea con una calidad requerida. Al emplear una técnica nos va a orientar al objetivo, permitiendo reducir tiempo, recursos y esfuerzo y, lo principal es que nos permite lograr lo que queremos obtener, de una forma adecuada. Desde otra perspectiva, Smith (1977), la estrategia es el método para lograr el éxito. Es la idea para obtener los mejores resultados de la selección del tipo de negocio en

que involucrarse y el plan para conseguir una posición favorable. La definición de Burgelman, (2002) tiene una característica de la estrategia que nos indica, por una parte, las acciones necesarias para guiar a la organización de lo que quiere ser a futuro, y por otra parte es una explicación de los factores que han dejado huella en el desempeño de la organización en el pasado. Quiere decir, que la estrategia es una teoría de la relación causa-efecto entre el desempeño buscado y las circunstancias que lo influyen. Podemos decir que, la estrategia indica qué es lo que la institución quiere lograr y los circunstancias que afectarán en que se de o no. La teoría del desarrollo Cognoscitivo de Jean Piaget está basada en como los niños aprenden y piensan, es por ello que el estudio de los niños se debe dar desde la infancia hasta la adolescencia, porque el desarrollo intelectual del niño empieza desde que nace, y es donde prevalece los mecanismos de reflejos, hasta llegar al proceso de la etapa adulta la cual interioriza todos los procesos cognitivos alcanzados logrando habilidades y destrezas en la persona. Los cuatro estadios que menciona Piaget son: estadio sensorio motor, pre operacional, de operaciones concretas y de operaciones formales, son de gran importancia porque van unidas y se desarrollan en un secuencia para poder obtener el proceso de aprendizaje y desarrollo cognitivo del niño. Jean Piaget, (1956). Programa; es un grupo de proyectos relacionados y gestionados de forma coordinada. Por lo general, incluyen un elemento de actividad continuada. También se llama al conjunto organizado, coherente e integrado de actividades relacionados entre sí y que son de similar naturaleza (Lostado, 2014). Un programa es un grupo de acciones específicas, ordenadas por etapas, para lograr soluciones preestablecidas en concordancia con la preparación de un plan. Koontz, (1995). Programa Jugando Aprendo, es una estrategia, el cual consiste en implementar actividades lúdicas como una herramienta de apoyo, por medio del juego, donde este es una actividad espontánea y placentera, siendo adaptados según las dificultades que tengan en el aula verde los niños de 5 año de la i.e. n° 209 Santa Ana, para mejorar la atención dentro de la mañana pedagógica. Este programa ha consistido en aplicar estrategias utilizando el juego como una herramienta para lograr que su nivel de atención sea alta en los niños del aula verde, y ha sido desarrollada en 10 sesiones que tuvieron duración de 45 minutos cada una. En las cuales los niños implementaron dentro del juego en los sectores, actividades de juego de cartas de dominó, rompecabezas de diferentes piezas, Tangram, Pentaminó y animales para que identifiquen al intruso, teniendo presente las normas de convivencia, en que consiste y como



se juega. Con este programa se busca que a través del juego los niños del aula verde de 5 años de la I. E. n° 209 Santa Ana mejoren su atención dentro de su mañana pedagógica.

Formulación del problema ¿En qué medida el programa “JUGANDO APRENDO” mejora su atención de niños y niñas de 5 años de la I. E. “Santa Ana”? Justificación del estudio, Este presente estudio se eligió dado que, en la Institución Educativa Santa Ana, los infantes de 5 años tienden a distraerse con mucha facilidad y se ven casos de niños que si están bien desarrollados, como también el de otros que se encuentran en un nivel intermedio. Es por ello que el significado de esta investigación se justifica en resolver dichos problemas presentados en los niños, para así tener un mejor rendimiento académico. También, el desarrollo de educación inicial toma en consideración diferentes factores que son de mucha importancia para obtener capacidades, destrezas y habilidades en niños logrando así una educación de calidad, y con ello están: los espacios apropiados brindando así la relación entre niños, docentes y padres de familia, favoreciendo experiencias y aprendizajes significativos; el ambiente debe tener bastante iluminación, aireación con material adecuado según las necesidades de la realidad en la que se encuentre, material didáctico adecuado, el cual pueda estimular y propiciar la construcción de aprendizajes, formando niños y niñas competentes. Se pretende implementar el programa “JUGANDO APRENDO” en el aula verde como estrategia pedagógica para mejorar la atención y fortalecer el aprendizaje de los niños la Institución Educativa N° 209 Santa Ana, como una experiencia enriquecedora de las diferentes actividades que se realizarán y que los conducirá al objetivo que se desea alcanzar. Este programa pedagógico nace como una opción de posibilidad a la problemática de los infantes, logrando que puedan saber significativamente, mejorando sus desarrollos de aprendizaje, siendo ellos los protagonistas del recurso de los ejercicios lúdico pedagógicas, manteniéndolos así activos y participativos durante la clases sin poder ser distraídos, y con esto lograremos obtener la atención en el infante, viéndose beneficiados los padres, docentes y la escuela en general. Hipótesis; H1: el programa “JUGANDO APRENDO” mejora la atención de niños y niñas de 5 años de la I. E. “Santa Ana”. H2: el programa “JUGANDO APRENDO” no mejora la atención de niños y niñas de 5 años de la I. E. “Santa Ana”.

Objetivos: Objetivo general: Determinar en qué medida el programa “ JUGANDO APRENDO” mejora la atención de niños y niñas de 5 años de la I.E. “Santa Ana” del nivel inicial en la ciudad de Trujillo 2019 y Objetivos Específicos: Determinar el nivel de atención

de niños y niñas mediante el pre test. Aplicar el programa “JUGANDO APRENDO” a niños de 5 años del aula verde. Determinar el nivel de atención de los niños y niñas mediante el post test, después de aplicar el programa “JUGANDO APRENDO”. Determinar la diferencia entre el pre test y post test que se aplicó en niños de 5 años.

## II. MÉTODO

### 2.1. Tipo y diseño de investigación

El diseño de investigación que se aplicó, pertenece al diseño experimental y el tipo de la investigación es Pre Experimental no aleatorizado, es por conveniencia ya que utilizamos el pre test y post test con un solo grupo lo cual consiste en: Medir la variable dependiente atención antes de la aplicación del Programa “Jugando Aprendo” por medio de un Pre-Test, La aplicación de la variable independiente Programa “Jugando Aprendo” al grupo experimental y Realizar una nueva medición de la variable dependiente Atención al grupo experimental por medio de un POST TEST.

$$\text{GE: } O_1 \times O_2$$

Dónde:

- **GE**=> Grupo Experimental
- **O1**=> Pre test
- **X**=> Programa “Jugando Aprendo”.
- **O2**=> Pos test

### 2.2. Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
INDEPENDIENTE: Programa “JUGANDO APRENDO”	Un programa es un grupo de proyectos gestionados de forma coordinada, un grupo organizado, coherente e integrado de ejercicios, que son de similar naturaleza. Incluyendo un elemento de actividad continuada. (Lostado, 2014).	El programa “JUGANDO APRENDO” es una estrategia, que busca implementar actividades lúdicas pedagógicas como una herramienta de apoyo. (Gómez & Molano, 2015)	Juego de cartas de domino con figuras – juego cognitivo	Mantiene el enfoque a cualquier distancia de manera eficaz a la hora de emparejar la ficha.	ORDINAL
		Identifica cuales son del mismo modelo al momento de emparejar.			
		Observa detalladamente para ubicar la imagen del lado correcto.			
		Rompecabezas – juego cognitivo	Identifica el nivel de concentración al fijar las 30 piezas en la construcción.		
		Logra encajar bien las piezas del pentaminó			
		Forma la figura sin sobreponerse, utilizando su concentración en el tangram.			
	Demuestra la habilidad en la focalización mediante				

		Primero se realizará la aplicación del pre test y así luego poder realizar el programa “jugando aprendo” con los niños. Al final mediante la observación serán evaluados realizando el pos test, para ver si tuvo un efecto en los niños del aula verde. ( Gómez & Molano, 2015)	Identificación de intrusos – juego cognitivo	<p>figuras que no pertenecen a ese conjunto</p> <p>Identifica que animal no es igual a los del grupo.</p> <p>Reconoce que elemento no pertenece dentro del conjunto.</p>	
DEPENDIENTE:  Atención	Es un modo en el cual seleccionamos solo la información necesaria. Donde se pueden dar dos tipos de atención: Atención involuntaria; Es	Se evaluará la percepción visual, a través del test. Y también se recolectará información a través de la ficha de	Amplitud	<p>Observa imágenes que corresponden al grupo.</p> <p>Describe lo que ha observado de manera pertinente.</p> <p>Compara que elemento no corresponden al grupo.</p>	ORDINAL

<p>aquella que es producida por un estímulo fuerte para la persona, y la atención voluntaria significa que la atención y control están relacionadas a esta acción. Luria (1975)</p>	<p>observación.(Luria , 1975)</p> <p>Primero se les evaluará a través del test, el cual consiste en observar para poder comparar y describir lo que están observando logrando encontrar que es lo que no corresponde, evitando distraerse durante la actividad y en el transcurso de la aplicación del programa se irá recolectando información a través de la ficha de observación. (Luria, 1975)</p>	<p>Intensidad</p>	<p>Muestra agrado al escuchar las indicaciones de la profesora.</p>
			<p>Participa durante la mañana pedagógica de manera activa y proactiva.</p>
			<p>Escucha y está atento a lo que el profesor indica.</p>
		<p>Oscilamiento</p>	<p>Mantiene la atención y escucha activa.</p>
			<p>Muestra interés por realizar la actividad.</p>
			<p>Cumple consignas y termina la actividad propuesta.</p>
		<p>Control</p>	<p>Evita distraerse durante la actividad.</p>
			<p>Mantiene la atención.</p>
			<p>Logra despertar interés y mantiene una participación activa.</p>

### 2.3. Población y muestra

**Población:** Lo constituyen niños y niñas de 5 años del aula verde, azul y anaranjado de la I.E. N° 209 “Santa Ana” de distrito de Trujillo de la provincia de Trujillo, haciendo un total de 86 estudiantes; quienes permanecieron matriculados y asistieron normalmente a sus labores escolares en el año 2019.

Tabla 1 “Distribución de la población de niños de 5 años de la I. E. n° 209 Santa Ana, Trujillo - 2019”

AULA	SEXO				TOTAL	
	MUJERES		HOMBRES		n	%
	n	%	n	%		
VERDE	16	55.2	13	44.8	29	100
AZUL	18	60	12	40	30	100
ANARANJADO	12	40	18	60	30	100
<b>TOTAL</b>	<b>46</b>	<b>52</b>	<b>42</b>	<b>48</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

**Fuente: Nomina de matrícula de la I.E. N°209 Santa Ana, Trujillo – 2019**

**Muestra:** Para elegir la muestra se empleó el muestreo no probabilístico por conveniencia, la que está conformada por las 16 niñas y 13 niños de 5 años del aula verde de la I. E. N°209 “Santa Ana” del distrito de Trujillo. A quienes se les aplicó el instrumento de observación con la finalidad de medir el nivel de atención en los niños. La muestra estuvo tomada por conveniencia conforme se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 2 “Distribución de la muestra de los niños de 5 años de la I.E. N° 209 Santa Ana, Trujillo – 2019”

AULA Y EDAD	SEXO					
	MUJERES		HOMBRES		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%
<b>5 AÑOS VERDE</b>	16	55.2	13	44.8	29	100

**Fuente: Relación de la matrícula de la I.E. N° 209 Santa Ana “2019”**

## **2.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

Técnica: En el recogimiento de datos se empleó la técnica de Observación para poder evaluar la atención a través de los ítems. Instrumento: Se utilizó la Guía de observación para analizar el progreso de la atención dentro del programa “Jugando Aprendo”, ayudando para poder evaluar la variable de estudio. Ficha de observación a la hora del juego libre en los sectores: Este método permite un seguimiento diario de cada niño, en donde se irá anotando un comentario breve en las columnas, se observan como progresan diariamente a través de su conducta, detectando deficiencias en los niños. Validez y confiabilidad: Se utiliza el instrumento conformado por 12 ítems y ha sido evaluado por tres especialistas de la carrera de educación inicial de la universidad Cesar Vallejo, acreditando lo afirmado anexamos el instrumento con su validez respectiva.

Validez; La validez se justifica en el método a juicio de expertos, se basará en una evaluación sistemática para definir la medida de las variables que se esperan medir en las dimensiones de amplitud, intensidad, oscilamineto y control.

Confiabilidad; Para obtener la confiabilidad se utilizó la prueba estadística de Pearson obteniendo una  $r = 0.831$  es decir presenta una alta confiabilidad.

También se empleó la prueba estadística de Alfa de Cronbach obteniendo una  $r = 0.868$  es decir presenta una alta confiabilidad.

## **2.5. Procedimiento**

Para poder realizar el proyecto se estimaron los siguientes pasos: Obtener la autorización de la directora de la I.E. N° 209 Santa Ana, Aplicar la prueba piloto al aula azul mediante la observación, Administrar el pre – test a los niños del aula verde, Motivar a los niños mientras aplicaba el Programa Jugando Aprendo, Aplicar la guía de observación en cada actividad durante el juego libre, Administrar el pos – test a los niños, al terminar la aplicación del programa Jugando Aprendo y registrar los resultados obtenidos.

## **2.6. Método de análisis de datos**

El análisis de datos se ejecutó con ayuda del software estadístico SPSS versión 21, mediante el cual se obtuvo tablas de frecuencia y porcentajes (estadística descriptiva) para explicar la variable dependiente. La fórmula que se aplicó fue la siguiente:



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

Dónde:

K: Es el número de ítems.

$\sum S_i^2$ : Sumatoria de varianzas de los ítems.

$S_T^2$ : Varianza de la suma de los ítems.

a: Coeficiente de Alfa de Conbrach.

Tomando en cuenta que la variable en estudio es de tipo ordinal se procedió a realizar la comprobación de hipótesis empleando la prueba de Wilcoxon, prueba no paramétrica ideal para este tipo de investigación de dos muestras relacionadas con variables de tipo ordinal.

Para el procesamiento de datos se utilizó el software Excel y SPSS en su versión 25, posteriormente se realizó el análisis estadístico, creación de tablas y demás gráficas para su interpretación.

## 2.7. Aspectos éticos

Se ha preguntado y presentado una solicitud a la directora de la I.E. N° 209 Santa Ana pidiendo autorización para ejecutar el proyecto de investigación. He solicitado permiso a la profesora del aula para ejecutar el programa experimental y el instrumento de evaluación. Durante la realización del programa se consideró el uso de diversos fundamentos escritos en donde se ha tomado citas textuales, resúmenes de diversos escritores, las que son referenciadas en la bibliografía. La investigación que se presenta en la modalidad de proyecto de investigación es totalmente de mi persona y no es ningún plagio de ninguna otra investigación, ya que hay modificaciones en ciertos instrumentos a utilizar dentro del programa.

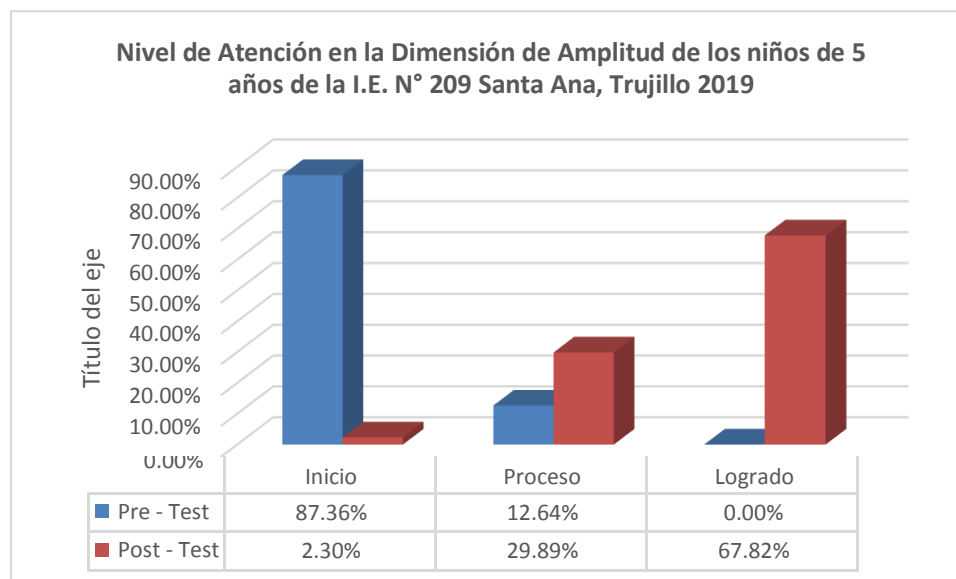
### III. RESULTADOS

Seguidamente se manifiestan los hallazgos alcanzados en el estudio, las mismas que se presentarán de acuerdo a los objetivos planteados.

**Tabla 01:** Nivel de Atención en la Dimensión de Amplitud de niños de 5 años de la I. E. N° 209 Santa Ana, Trujillo 2019

Escala	Dimensión: Amplitud			
	Pre - Test		Post - Test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	76	87,36%	2	2,30%
Proceso	11	12,64%	26	29,89%
Logrado	0	0,00%	59	67,82%
<b>Total</b>	<b>87</b>	<b>100,00%</b>	<b>87</b>	<b>100,00%</b>

**Gráfica 01:** Nivel de Atención en la Dimensión de Amplitud de niños de 5 años de la I. E. N° 209 Santa Ana, Trujillo 2019

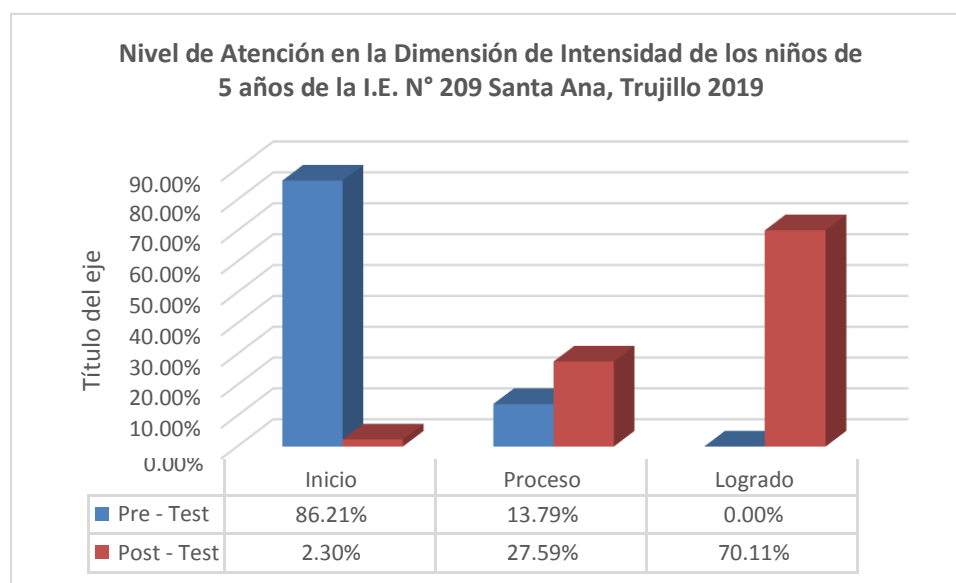


**Interpretación:** En la Tabla 01 y Gráfica 01, se describe la dimensión “Amplitud” de los niños de 5 años de la I. E. N° 209 Santa Ana y se observa que hubo una disminución del 87.36% (Pre – Test) al 2.30% (Post – Test) en la cantidad de niños que se encuentran en estado de “Inicio”. Por otro lado, se observa que hubo un incremento del 12.64% (Pre - Test) al 29.89% (Post – Test) en la cantidad de niños que se encuentran en estado de “Proceso”. Además, se observa un incremento de 00.00% (Pre - Test) al 67.82% (Post – Test) en la cantidad de niños que se encuentran en estado de “Logrado”.

**Tabla 02:** Nivel de Atención en la Dimensión de Intensidad de los niños de 5 años de la I. E. N° 209 Santa Ana, Trujillo 2019

Escala	Dimensión: Intensidad			
	Pre - Test		Post - Test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	75	86,21%	2	2,30%
Proceso	12	13,79%	24	27,59%
Logrado	0	0,00%	61	70,11%
<b>Total</b>	<b>87</b>	<b>100,00%</b>	<b>87</b>	<b>100,00%</b>

**Gráfica 02:** Nivel de Atención en la Dimensión de Intensidad de niños de 5 años de la I. E. N° 209 Santa Ana, Trujillo 2019

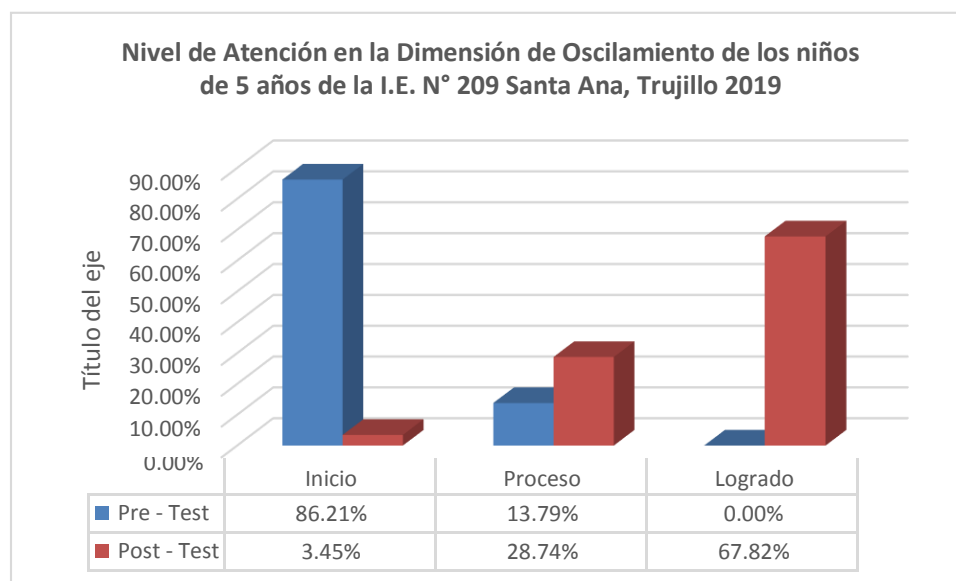


**Interpretación:** En la Tabla 02 y Gráfica 02, se describe la dimensión “Intensidad” de niños de 5 años de la I. E. N° 209 Santa Ana y se observa que hubo una disminución del 86.21% (Pre – Test) al 2.30% (Post – Test) en la cantidad de niños que se encuentran en estado de “Inicio”. Por otro lado, se observa que hubo un incremento del 13.79% (Pre - Test) al 27.59% (Post – Test) en la cantidad de niños que se encuentran en estado de “Proceso”. Además, se observa un incremento de 00.00% (Pre - Test) al 70.11% (Post – Test) en la cantidad de niños que se encuentran en estado de “Logrado”.

**Tabla 03:** Nivel de Atención en la Dimensión de Oscilamiento de niños de 5 años de la I. E. N° 209 Santa Ana, Trujillo 2019

Escala	Dimensión: Oscilamiento			
	Pre - Test		Post - Test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	75	86,21%	3	3,45%
Proceso	12	13,79%	25	28,74%
Logrado	0	0,00%	59	67,82%
<b>Total</b>	<b>87</b>	<b>100,00%</b>	<b>87</b>	<b>100,00%</b>

**Gráfica 03:** Nivel de Atención en la Dimensión de Oscilamiento de niños de 5 años de la I. E. N° 209 Santa Ana, Trujillo 2019

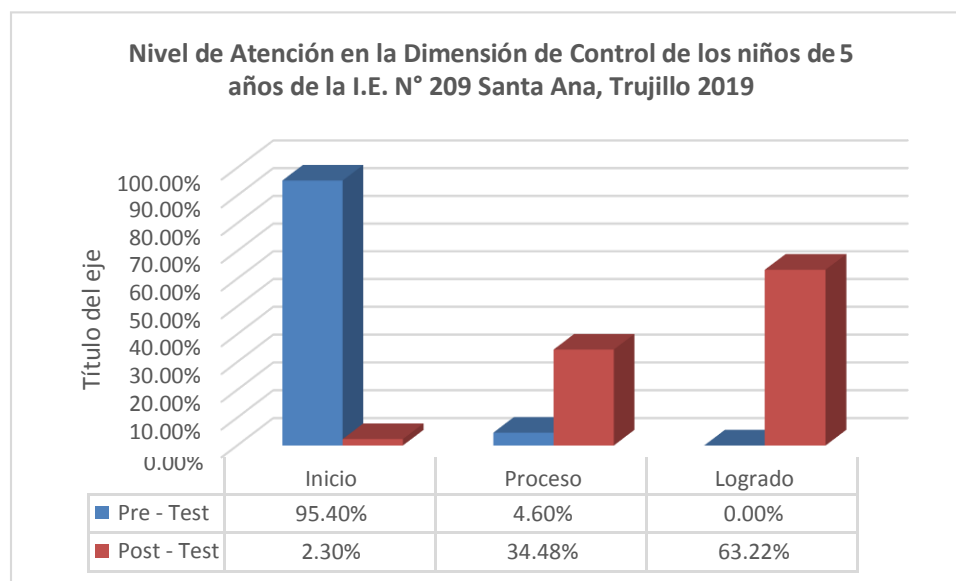


**Interpretación:** En la Tabla 03 y Gráfica 03, se describe la dimensión “Oscilamiento” de niños de 5 años de la I. E. N° 209 Santa Ana y se observa que hubo una disminución del 86.21% (Pre – Test) al 3.45% (Post – Test) en la cantidad de niños que se encuentran en estado de “Inicio”. Por otro lado, se observa que hubo un incremento del 13.79% (Pre - Test) al 28.74% (Post – Test) en la cantidad de niños que se encuentran en estado de “Proceso”. Además, se observa un incremento de 00.00% (Pre - Test) al 67.82% (Post – Test) en la cantidad de niños que se encuentran en estado de “Logrado”.

**Tabla 04:** Nivel de Atención en la Dimensión de Control de niños de 5 años de la I. E. N° 209 Santa Ana, Trujillo 2019

Escala	Dimensión: Control			
	Pre - Test		Post - Test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	83	95,40%	2	2,30%
Proceso	4	4,60%	30	34,48%
Logrado	0	0,00%	55	63,22%
<b>Total</b>	<b>87</b>	<b>100,00%</b>	<b>87</b>	<b>100,00%</b>

**Gráfica 04:** Nivel de Atención en la Dimensión de Control de niños de 5 años de la I. E. N° 209 Santa Ana, Trujillo 2019



**Interpretación:** En la Tabla 04 y Gráfica 04, se describe la dimensión “Control” de niños de 5 años de la I. E. N° 209 Santa Ana y se observa que hubo una disminución del 95.40% (Pre – Test) al 2.30% (Post – Test) en la cantidad de niños que se encuentran en estado de “Inicio”. Por otro lado, se observa que hubo un incremento del 4.60% (Pre - Test) al 34.48% (Post – Test) en la cantidad de niños que se encuentran en estado de “Proceso”. Además, se observa un incremento de 00.00% (Pre - Test) al 63.22% (Post – Test) en la cantidad de niños que se encuentran en estado de “Logrado”.

## CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Ho: El programa “Jugando Aprendo” no mejora la atención de niños y niñas de 5 años de la I. E. “Santa Ana”.

H1: El programa “Jugando Aprendo” mejora la atención de niños y niñas de 5 años de la I. E. “Santa Ana”.

### Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST_TEST - PRE_TEST	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	29 <sup>b</sup>	15,00	435,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	29		

a. POST\_TEST < PRE\_TEST

b. POST\_TEST > PRE\_TEST

c. POST\_TEST = PRE\_TEST

### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	POST_TEST - PRE_TEST
Z	-4,724 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

**Interpretación:** Puesto que el valor P (0.000) es menor que 0.05 entonces podemos concluir que rechazamos Ho, por lo tanto, aceptamos H1 y podemos decir que el programa “Jugando Aprendo” si mejora la atención de niños y niñas de 5 años de la I. E. N°209 “Santa Ana”.

#### **IV. DISCUSIÓN**

Este estudio de investigación es de tipo Pre Experimental, teniendo por finalidad valorar en qué dimensión el Programa “Jugando Aprendo” mejora la atención en niños de cinco años. Para eso se aplicó la Guía de observación (utilizando las dimensiones: amplitud, intensidad, oscilamiento y control), a niños del aula verde de cinco años, que estuvo conformada por 29 niños y niñas. Para el procesamiento de la información estadística se empleó la prueba de Wilcoxon, prueba no paramétrica ideal para este tipo de investigación de dos muestras relacionadas con variables de tipo ordinal.

Este trabajo aborda la atención y el programa “Jugando Aprendo”, estas dos variables podrían estar asociadas, donde una va influir en la otra, tal como lo define Zapata (1990) nos dice que el juego es “un elemento principal en la educación infantil”. Donde los infantes van a aprender a medida que van jugando, brindándoles buenos resultados, como la aportación al crecimiento del potencial cognitivo, la percepción, la estimulación de la memoria y el arte del lenguaje.

Respecto a la hipótesis general: que afirma que el programa “JUGANDO APRENDO” mejora la atención de niños y niñas de 5 años de la I. E. “Santa Ana”; al comparar la variable dependiente en el pre test, habiendo utilizado la prueba estadística de Wilcoxon, tal como se aprecia en las tablas 1, 2, 3 y 4, se interpreta que antes de aplicar el programa, no muestran diferencias significativas; ya que se observa un porcentaje elevado en el nivel inicio en cambio, en el pos test se observa con certeza diferencias significativas después de la administración del programa, observándose un menor porcentaje en el nivel de inicio. Se concluye y se determina que el programa influye en mejora de la atención selectiva y concentración de niños del grupo experimental.

Esta investigación encuentra semejanza con el estudio realizado por Cama y Javier (2015) sobre la influencia del juego en el desarrollo de la atención. El objetivo del estudio fue determinar la influencia del juego en el desarrollo de la atención de niños y niñas de 4 años, de la institución educativa parroquial “Ave María”, del distrito de Cayma, concluyendo finalmente que el grupo experimental no mejoró significativamente su atención a causa de que las docentes no utilizaban los juegos como una estrategia y para ello han propuesto un

programa. Las autoras del estudio pudieron proponer estrategias lúdicas pedagógicas para concentrar la atención y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, para niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Parroquial “Ave María”, donde a través de este programa tienen como objetivo que mejorar significativamente la atención en beneficio al programa que corresponde a su autoría. Al imponer semejanzas con dicho trabajo, se puede deducir que el objetivo principal se logra, ya que obtiene mejorar de manera significativa la atención.

El nivel de atención por dimensiones, en niños de cinco años, En la tabla 1 en la dimensión amplitud se sitúan en el nivel de inicio con el 87.36% en el pre test, observándose una disminución al 2.30% en el post test, por lo tanto si hay una mejora notoria después de haber aplicado el programa “Jugando Aprendo”.

En la tabla 2 se ve que en la dimensión intensidad se localizan en el nivel de inicio con 86.21% en el pre test, observándose una disminución al 2.30 % en el post test, por lo tanto si hay una diferencia notoria después de la aplicación del programa.

En la tabla 3 se ve que en la dimensión oscilamiento se localizan en el nivel de inicio 86.21% en el pre test, observándose una disminución al 3.45% en el post test, podemos ver que si hay una mejora ya que en el post test hay un menor cantidad de niños en porcentaje.

En la tabla 4 se observa que en la dimensión control se localizan en el nivel inicio 95.40% en el pre test, observándose una disminución al 2.30% en el post test, podemos ver que hay una mejora notoria.

En conclusión, luego de verificar estadísticamente la efectividad del programa para mejorar la atención en niños, se tiene en cuenta que esta investigación establece una contribución para el avance de próximos estudios; igualmente, las habilidades y ejercicios planteados en el programa, deben ser aprovechadas por grupos que guarden cierta similitud con la muestra de este estudio, teniendo en cuenta la cualidad principal de este grupo son los problemas de atención. La prueba estadística no paramétrica Wilcoxon, con un nivel de confianza del 95%.



## V. CONCLUSIONES

1. El nivel de atención por dimensiones en los niños en el pre test en amplitud, intensidad, oscilamiento y control se localizan en el nivel de logrado 0%, en proceso 11%, 12%, 12% y 4% ; y en inicio 76%, 75%, 75% y 83% respectivamente. Por lo tanto podemos decir que los niños presentan problemas de atención ya que tienen un porcentaje alto en el nivel de inicio.
2. Luego de haber aplicado el programa, el nivel de atención por dimensiones en los niños en el post test en amplitud, intensidad, oscilamiento y control se localizan en el nivel de logrado 59%, 61%, 59% y 55%, en proceso 26%, 24%, 25% y 30%; y en el nivel de inicio 2%, 2%, 3% y 2 % respectivamente. Se determinó que hay una mejora notoria pues los porcentajes del nivel de inicio han tenido una gran disminución, logrando cumplir con el objetivo que es mejorar la atención de los niños a través del programa.
3. Se determinó que el programa “Jugando Aprendo” para mejorar la atención en niños de 5 años de la I.E. N° 209 “Santa Ana”. Trujillo, 2019 mejoró la atención de los niños, habiéndose obtenido un valor  $p=0,000$  siendo menor que 0.05, pudiendo concluir que se rechaza la hipótesis nula. A partir de la aplicación de la prueba estadística no paramétrica Wilcoxon, con un nivel de confianza del 95%.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Primera: El uso del programa para mejorar la atención en niños de 5 años conforma un recurso de actividades y estrategias que podrán ser administrados por profesores a sus alumnos con niveles bajos de atención, considerando las características de la muestra del presente estudio; en cambio, su aplicación tendrá que ser a partir de las necesidades de los alumnos.

Segunda: Se recomienda a los directivos y docentes de la institución donde se realizó la investigación, emplear las actividades del programa a los niños que tengan particularidad similar a la muestra, y principalmente en el aula verde, siendo beneficiados para mejorar su atención.

## REFERENCIAS

- Angulo, L. & Montenegro, M. (2017), *Influencia de los talleres musicales en el desarrollo de la atención y concentración en los niños de 4 años del jardín de niños n° 215 de la ciudad de Trujillo en el año 2014*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo.
- Añaños, E. (1999). *Psicología de la atención y la Percepción*. Barcelona: Servicio de Publicaciones de la Universidad Autónoma de Barcelona. Cap. 1, (pp. 9-25).
- Astals, A. (2012), *Análisis de la atención visual en las optimizaciones gráficas de un estímulo publicitario no comercial con la tecnología del Eye tracker*. (Tesis de doctorado). Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España
- Aizencang, N. (2012). *Jugar, aprender y enseñar*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Burgelman, R.A. (2002) *Strategy is Destiny: How strategy-making shapes a company's future*, New York: The Free Press, 2002.
- Benites, M. (2018), *Estrategias para elevar los niveles de atención en los aprendizajes de niños y niñas del nivel inicial de la I. E. Rosa Cardo de Guarderas*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Ballesteros, J. (2014), *La atención selectiva modula el procesamiento de la información y la memoria implícita*. *Revista Acción psicológica*, 11, 7-20.
- Cagigal, J. (1959). *Hombres y deporte*. En *Citius Altius Fortius*. El juego (pp. 30-32) Madrid. Editorial Taurus.
- Castellar, G., Gonzales, S. & Santana, Y. (2015), *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre teresa de Calcuta* (Tesis de Licenciatura en Pedagogía Infantil). Universidad de Cartagena, Cartagena, Colombia
- Cama, G. & Javier, H. (2016), *Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años, de la institución educativa parroquial "ave maría", del distrito de cayma*. (Tesis de Licenciatura)Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa.

- Cohen, R. (1993). *The neuropsychology of attention*. Nueva York: Plenum Press.
- Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas
- Ferreiro, R. (2012). *La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad: la escuela*. *Revista Iberoamericana, sobre calidad, eficacia y cambio en educación*, 10, 1-17, doi: 1696-4713.
- García, M. & Ma de Cuenca, J. (2018). *Métodos matemáticos para trabajar los pentaminos*. *Revista Orientación Andujar, categoría atención 20-50*.
- García, J. (1997). *Psicología de la atención*. Madrid: Síntesis Psicología.
- Gutiérrez, M. (2012). *Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar su relación con el desarrollo emocional y aprender a aprender*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Valladolid, España, España.
- Gómez, T. Molano, O. & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*. (Tesis de Licenciatura). Universidad del Tolima instituto de educación a distancia licenciatura en pedagogía infantil Ibagué, Tolima, Colombia.
- Guillen, J. (2013), *Una escuela con cerebro*. En Jorquez, A. (ed.). *Neuroeducación en el aula: de la teoría a la práctica* (pp.219-224). Barcelona: Create space
- Koontz, H. (1995). *Curso de Administración Moderna*. México: Mc Graw Hill.
- Kaufman, B. (1994): *Day by day: Playing and learning*. *Internacional Journal of Play Therapy*. Vol. 3(1) págs. (11-21).
- Linaza, J.L. (1992): *Jugar y aprender*. Madrid. Alhambra Longman.
- Luján, R. (2015), *Aplicación del programa de juegos fami para estimular la atención de los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 252 niño Jesús de la localidad de Trujillo*. (Tesis de Licenciatura).Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo.
- Luria, A. (1975), *Atención y memoria*. Barcelona: Fontanella.
- Lostado, R. (2014). *Conceptos básicos de la organización proyectual*. *Revista Executive Master Project Management*, 1, 1-3.

- MINEDU. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima
- Motta, C. (2004). *Fundamentos de la educación*. Colombia: Cerlibre
- Meza, A. (2014). *Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición*. (Tesis de Doctorado) Universidad Mayor de San Marcos, Lima.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla.: Alfar
- Pio, Y. (2016). *Actividades lúdicas como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en los estudiantes del 2º grado de primaria de la i.e. "José Olaya", distrito de satipo*. Chimbote (tesis de Licenciatura) Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. Barcelona, España: Aragón.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Colombia, Colombia)
- Rodríguez, C. (2017). *Como mejorar la falta de atención de los niños*. Recuperado de
- Romero, A. & Callejas, N. (2016), *Programa "atento aprendo" como estrategia para mejorar la atención selectiva* (Tesis de Licenciatura en educación especial). Corporación Universitaria Iberoamericana, Neiva, Huila, Colombia
- Rosseló, J. (1997). *Psicología de la atención*. Introducción al estudio del mecanismo atencional. Madrid: Pirámide.
- Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar*. Argentina: Novedades educativas.
- Smith, T. (1977). *Dynamic Business Strategy. The art of planning for success*. New York, USA: McGraw Hill.
- Torres, L. (2004). *Tres enfoques teórico-prácticos*. México: Trillas.
- Tudela, P. (1992). Atención. En J. L. F. Trespalacios y P. Tudela (Eds.). *Atención y Percepción*, (Cap. 4), Madrid: Ed. Alhambra
- Vygotsky, L. S. ( 1933, 1966): El papel del juego en el desarrollo. En Vygotsky, L.S. : El desarrollo de los procesos superiores. Barcelona. Crítica. (1982)
- Winnicott, D. (1994). *Realidad y juego*. Editorial Gedisa.

Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. 1990.

## ANEXOS

### ANEXO N° 01: CONFIABILIDAD Y VALIDEZ DE ÍTEMS

Confiabilidad de ítems con Alfa de Cronbach

	A	B	C	D	E	F	G	
1								
2		<b>Estadísticas de</b>						
3		Alfa de Cronbach	N de elementos					
4		0.868	12					
5								
6								
7								
8		<b>Estadísticas de total de elemento</b>						
9			Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido		
10		VAR00001	25.4000	11.076	0.457	0.864		
11		VAR00002	25.3333	10.920	0.432	0.868		
12		VAR00003	25.8000	11.338	0.572	0.858		
13		VAR00004	25.3333	10.575	0.532	0.860		
14		VAR00005	25.6333	11.413	0.441	0.864		
15		VAR00006	25.4000	10.662	0.506	0.862		
16		VAR00007	25.6333	10.654	0.726	0.847		
17		VAR00008	25.4000	10.524	0.637	0.852		
18		VAR00009	25.4667	10.602	0.625	0.853		
19		VAR00010	25.8000	11.821	0.569	0.861		
20		VAR00011	25.6000	10.593	0.711	0.848		
21		VAR00012	25.7333	11.237	0.657	0.854		
22								
23								

### Confiabilidad de ítems con Pearson

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1																
2		item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11	item 12	total		
3		2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23	
4		2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	22	
5		2	2	1	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	27	
6		3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	31	
7		2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	31	
8		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	
9		2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	26	
10		2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	28	
11		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
12		2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	26	
13		3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	30	
14		3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	32	
15		3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	27	
16		2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	27	
17		2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	
18		3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	31	
19		3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	29	
20		2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	27	
21		3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	28	
22		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	
23		2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	
24		2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	29	
25		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	
26		3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	
27		2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	27	
28		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
29		3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	26	
30		3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35	
31		3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	27	
32		3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	26	
33		0.565584	0.557238	0.638581	0.641328	0.534595	0.620025	0.7803	0.71708	0.705812	0.616083	0.770521	0.70962	1		
34																
35																
36	IMPAR	37	39	30	38	33	36	32	37	34	31	33	32	0.831226		
37	PAR	37	37	32	38	34	38	35	37	38	31	35	32			
38																
39																



## ANEXO N° 02: BASE DE DATOS DEL PRE Y POST TEST

Tabla Pre test de la Atención con sus cuatro dimensiones

	AMPLITUD				INTENSIDAD				OSCILAMIENTO				CONTROL				TOTAL
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	Total	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	Total	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	Total	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	Total	
1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
2	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
3	1	2	2	5	1	1	2	4	1	2	1	4	1	2	1	4	30
4	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	2	5	1	1	2	4	30
5	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
6	2	1	1	4	2	1	1	4	1	2	1	4	1	2	1	4	28
7	1	2	1	4	1	2	1	4	2	1	1	4	1	1	2	4	28
8	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
9	1	1	1	3	1	1	2	4	1	1	2	4	1	1	1	3	25
10	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
11	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
12	1	1	1	3	2	1	1	4	1	1	1	3	1	1	1	3	23
13	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
14	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
15	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
16	1	1	1	3	1	2	1	4	1	1	1	3	1	1	1	3	23
17	1	2	1	4	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	23
18	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
19	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
20	2	2	1	5	1	1	2	4	1	1	2	4	1	1	1	3	29
21	2	1	1	4	1	1	1	3	1	2	1	4	1	1	1	3	25
22	1	2	1	4	2	2	1	5	1	2	2	5	1	1	1	3	31
23	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
24	1	1	1	3	2	2	1	5	1	1	1	3	1	1	1	3	25
25	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
26	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
27	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	21
28	1	1	1	3	1	1	1	3	1	2	1	4	1	1	1	3	23
29	1	2	1	4	1	1	1	3	1	2	1	4	1	1	1	3	25
TO	33	35	30		34	33	32		31	35	33		29	31	31		

Tabla Post test de la Atención con sus cuatro dimensiones

	AMPLITUD				INTENSIDAD				OSCILAMIENTO				CONTROL						
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	TOTAL	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	TOTAL	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	TOTAL	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	TOTAL	TOTAL		
1	2	1	1	4	1	1	2	4	1	1	1	3	2	1	1	4	26		
2	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	42		
3	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
4	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
5	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	42		
6	3	2	2	7	3	3	3	9	3	3	3	9	2	3	2	7	57		
7	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
8	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
10	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
11	2	3	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	44		
12	2	2	2	6	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	44		
13	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
14	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
15	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	42		
16	2	2	2	6	2	3	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	44		
17	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
18	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
19	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
20	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
21	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
22	3	3	3	9	3	3	2	8	2	3	3	8	2	2	2	6	56		
23	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
24	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
25	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
26	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	42		
27	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	42		
28	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
29	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	63		
TOTAL	78	77	76		78	78	77		76	77	77		76	76	75				

NIVEL	VALOR
inicio	1
proceso	2
logrado	3

### ANEXO N° 03: FICHA DE OBSERVACIÓN

Ficha de observación de la atención en los niños

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

Aula: \_\_\_\_\_

N° de Ítem	ITEMS	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1.	Observa que imágenes corresponden al grupo.			
2.	Describe lo que ha observado de manera pertinente.			
3.	Compara que elemento no corresponde al grupo.			
4.	Escucha con agrado las indicaciones de la profesora.			
5.	Participa en clase de manera proactiva.			
6.	Escucha con atención las indicaciones.			
7.	Mantiene la atención durante la clase.			
8.	Muestra interés por realizar la actividad en clase.			
9.	Cumple consignas de la actividad propuesta.			
10.	Evita distraerse durante la actividad.			
11.	Mantiene la atención cuando habla.			
12.	Mantiene una participación activa durante las actividades de clase.			

## **ANEXO N° 04: PROGRAMA “JUGANDO APRENDO”**

### **PROGRAMA**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **DENOMINACIÓN:** Programa “JUGANDO APRENDO” para mejorar la atención de niños de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 209 Santa Ana – Trujillo - 2019”
- 1.2. **AUTORA:** Kristhine Linares Borjas
- 1.3. **USUARIOS:** Niños y niñas de 5 años
- 1.4. **LUGAR:** I.E. N° 209 Santa Ana
- 1.5. **DURACIÓN:** Fecha de Inicio: 13 /06 /19  
Fecha de Término: 1 /07 /19

#### **II. FUNDAMENTACIÓN:**

El programa “JUGANDO APRENDO”, es una estrategia, el cual consiste en implementar actividades lúdicas como una herramienta de apoyo, por medio del juego, donde el juego es una actividad espontánea y placentera, siendo adaptados según las dificultades que tengan los niños de 5 años del aula verde de la I.E. N° 209 Santa Ana, para mejorar la atención dentro de la mañana pedagógica.

Este programa consistió en la aplicación del pre test, para luego poder proseguir con la aplicación del Método del juego, desarrollado en 15 sesiones que tuvieron duración de 45 minutos cada una. En las cuales los niños y niñas implementaron dentro del juego en los sectores; en el sector hogar, actividades de juego de cartas de dominó, rompecabezas de diferentes piezas y animales para que identifiquen al intruso, teniendo presente las normas de convivencia, en que consiste y como se juega. Y al final poder realizar el pos – test, para poder ver si tuvo una mejora.

Con este programa se busca que a través del juego los niños de 5 años del aula verde de la I. E. N° 209 Santa Ana mejoren la atención dentro de la mañana pedagógica.

### III. OBJETIVOS:

**OBJETIVO GENERAL:** Determinar en qué medida el programa “JUGANDO APRENDO” mejora la atención de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N°209 “Santa Ana” del nivel inicial en la ciudad de Trujillo 2019.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Determinar el nivel de atención de los niños y niñas mediante el pre test. Aplicar el programa “JUGANDO APRENDO” a los niños de 5 años del aula verde. Determinar el nivel de atención de los niños y niñas mediante el post test, después de aplicar el programa “JUGANDO APRENDO”. Determinar la diferencia entre el pre test y post test que se aplicó en los niños de 5 años.

**METAS:** Se quiere conseguir que el 85% de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N°209 Santa Ana, logren mejorar la atención a través del programa “JUGANDO APRENDO”

**IV. ESTRATEGIAS:** Cada sesión se realizará tomando en cuenta los siguientes procesos:

(Procesos de acuerdo al área a realizar)

### V. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

N°	DENOMINACIÓN	FECHA	DURACIÓN
	Aplicación del pre test	13/06/19	60 min.
	Aplicación del programa		
01	Emparejamos fichas del mismo modelo	17/06/19	45 min.
02	Jugando con el tangram	18/06/19	45 min.
03	Observando construyo mi rompecabezas de 30 piezas	19/06/19	45 min.
04	Identificando que animal no pertenece al grupo	20/06/19	45 min.
05	Realiza giros para encajar las piezas del pentaminó	21/06/19	45 min.

<b>06</b>	Jugando con el dominó	24 / 06 / 19	45 min.
<b>07</b>	Forma figuras con las piezas del tangram de acuerdo a la forma establecida	25 / 06 / 19	45 min.
<b>08</b>	Reconocemos a los intrusos	26 / 06 / 19	45 min.
<b>09</b>	Armando las piezas del pentaminó	27 / 06 / 19	45 min.
<b>10</b>	Observo y armo mi rompecabezas de 29 piezas	28 / 06 / 19	45 min.
	Aplicación del Pos test	1 / 07 / 19	60 min.

## **MOMENTO PEDAGÓGICO: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 1**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 209 “Santa Ana”
- 1.2. TITULO DE LA ACTIVIDAD: Emparejamos fichas del mismo modelo
- 1.3. EDAD: Verde- 5 años
- 1.4. PROFESORA DE AULA: Rocío Mestanza Rivasplata
- 1.5. PRACTICANTE: Kristhine Elizabeth Linares Borjas

### **II. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

MOMENTO PEDAGÓGICO	ACCIONES	RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación: Al ir llegando los niños mientras que colocan sus nombres en la asistencia, se les recuerda y se dialoga sobre el tiempo que jugarán, el lugar donde jugarán (Se les explica la dinámica del juego, como se juega al dominó) y se recuerda las normas de convivencia que deben seguir durante el juego.</li> <li>• Organización: Luego de dialogar con los niños, serán ubicados por grupos como están ubicadas las mesas. Los grupos estarán conformados por 10 niños.</li> <li>• Ejecución: Se ubican en el lugar donde jugarán dándose las negociaciones entre los niños, respecto a los dominós que cada quien usará, primero se hace una demostración en grande para que puedan comprender el juego y luego se les reparte sus piezas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de dominós</li> <li>• Ficha de observación de juego en los sectores</li> </ul>	60'





N°	ÍTEM APELLIDOS Y NOMBRES	Escucha con atención las indicaciones de la profesora. Escucha con agrado las indicaciones de la profesora.		
		L	EP	EI
01	Fabiano			
02	Angelo S.			
03	Lucas			
04	Joaquín			
05	Liam			
06	Luis			
07	Josymar			
08	Bruno			
09	Jhan			
10	Alexander			
11	Luciano			
12	André			
13	Mateo			
14	Anika			
15	Maricielo			
16	Cielo			
17	Naysha			
18	Valentina			
19	Luciana			
20	Tamara			
21	Alanis			
22	Brittany			
23	Samantha			
24	Bélgica			
25	Zoe			
26	Camila			
27	Maité			
28	Mitsuki			
29	Aome			
<b>TOTAL</b>				

<b>L</b>	Logrado	<b>EP</b>	En proceso	<b>EI</b>	En inicio
----------	---------	-----------	------------	-----------	-----------



## MOMENTO PEDAGÓGICO: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 2

### IV. DATOS INFORMATIVOS:

- 4.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 209 “Santa Ana”
- 4.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando con el tangram
- 4.3. EDAD: Verde- 5 años
- 4.4. PROFESORA DE AULA: Rocío Mestanza Rivasplata
- 4.5. PRACTICANTE: Kristhine Elizabeth Linares Borjas

### V. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

MOMENTO PEDAGÓGICO	ACCIONES	RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación: Al ir llegando los niños mientras que colocan sus nombres en la asistencia, se les recuerda y se dialoga sobre el tiempo que jugarán, el lugar donde jugarán (Se les explica la dinámica del juego, como se juega al dominó) y se recuerda las normas de convivencia que deben seguir durante el juego.</li> <li>• Organización: Luego de dialogar con los niños, serán ubicados por grupos como están ubicadas las mesas. Los grupos estarán conformados por 10 niños.</li> <li>• Ejecución: Se ubican en el lugar donde jugarán dándose las negociaciones entre los niños, respecto a las imágenes de tangram que cada quien usará, para poder entregarle las piezas respectivas. Pero primero se hace una demostración en grande para poder comprender el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de tangram</li> <li>• Ficha de observación de juego en los sectores</li> </ul>	60'

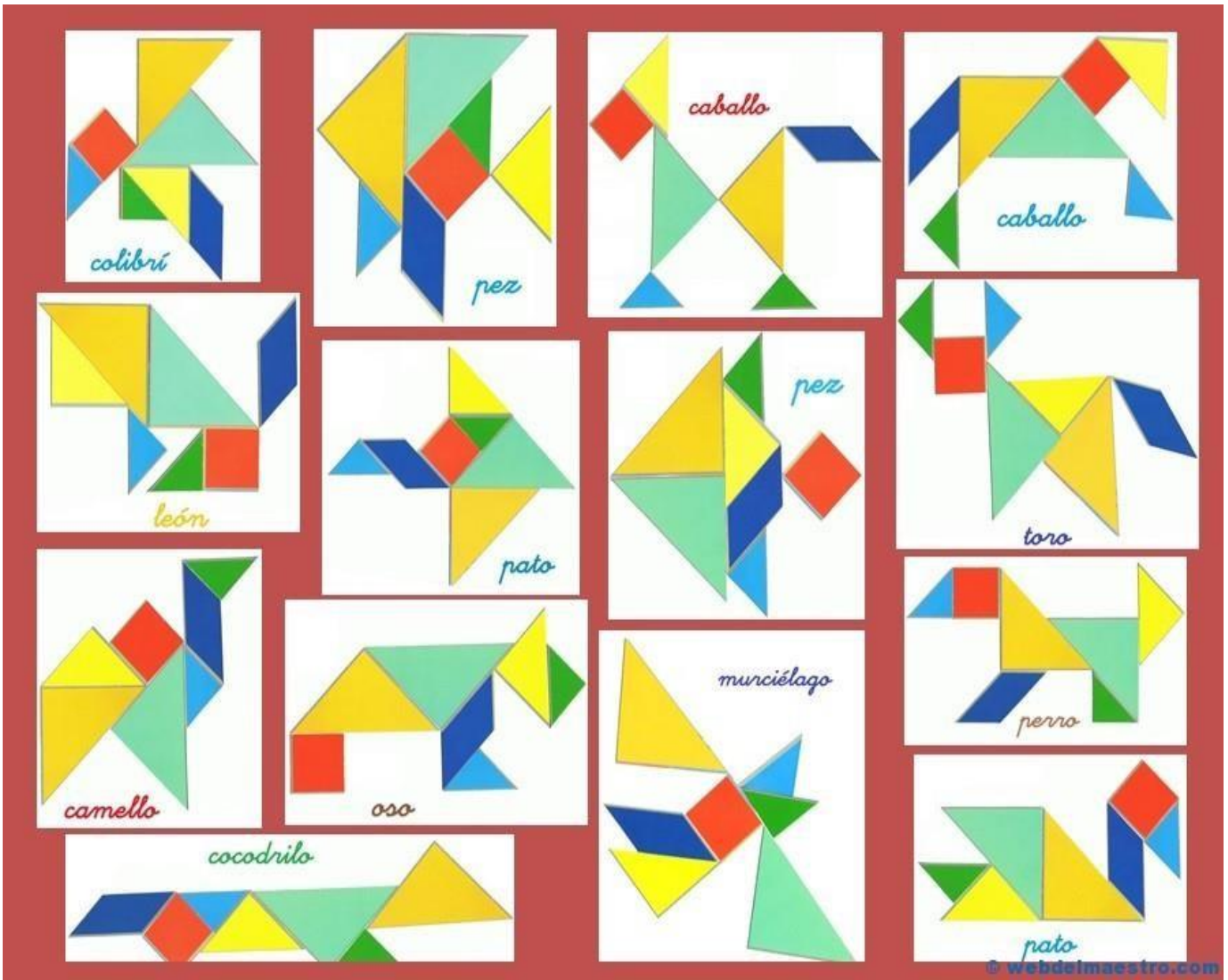


**VI. ANEXOS:**

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

N°	ÍTEM APELLIDOS Y NOMBRES	Cumple consignas de la actividad propuesta.		
		L	EP	EI
01	Fabiano			
02	Angelo S.			
03	Lucas			
04	Joaquín			
05	Liam			
06	Luis			
07	Josymar			
08	Bruno			
09	Jhan			
10	Alexander			
11	Luciano			
12	André			
13	Mateo			
14	Anika			
15	Maricielo			
16	Cielo			
17	Naysha			
18	Valentina			
19	Luciana			
20	Tamara			
21	Alanis			
22	Brittany			
23	Samantha			
24	Bélgica			
25	Zoe			
26	Camila			
27	Maité			
28	Mitsuki			
29	Aome			
<b>TOTAL</b>				

<b>L</b>	Logrado	<b>EP</b>	En proceso	<b>EI</b>	En inicio
----------	---------	-----------	------------	-----------	-----------



## **MOMENTO PEDAGÓGICO: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 3**

### **VII. DATOS INFORMATIVOS:**

- 7.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 209 “Santa Ana”
- 7.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Observando construyo mi rompecabezas de 30 piezas
- 7.3. EDAD: Verde- 5 años
- 7.4. PROFESORA DE AULA: Rocío Mestanza Rivasplata
- 7.5. PRACTICANTE: Kristhine Elizabeth Linares Borjas

### **VIII. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

MOMENTO PEDAGÓGICO	ACCIONES	RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación: Al ir llegando los niños mientras que colocan sus nombres en la asistencia, se les recuerda y se dialoga sobre el tiempo que jugarán, el lugar donde jugarán (Se les explica la dinámica del juego, como se juega al dominó) y se recuerda las normas de convivencia que deben seguir durante el juego.</li> <li>• Organización: Luego de dialogar con los niños, serán ubicados por grupos como están ubicadas las mesas. Los grupos estarán conformados por 10 niños.</li> <li>• Ejecución: Se ubican en el lugar donde jugarán dándose las negociaciones entre los niños, respecto a los rompecabezas que cada quien usará y como deben usarlo, al terminar de armar su rompecabezas se harán el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de rompecabezas</li> <li>• Ficha de observación de juego en los sectores</li> </ul>	60'



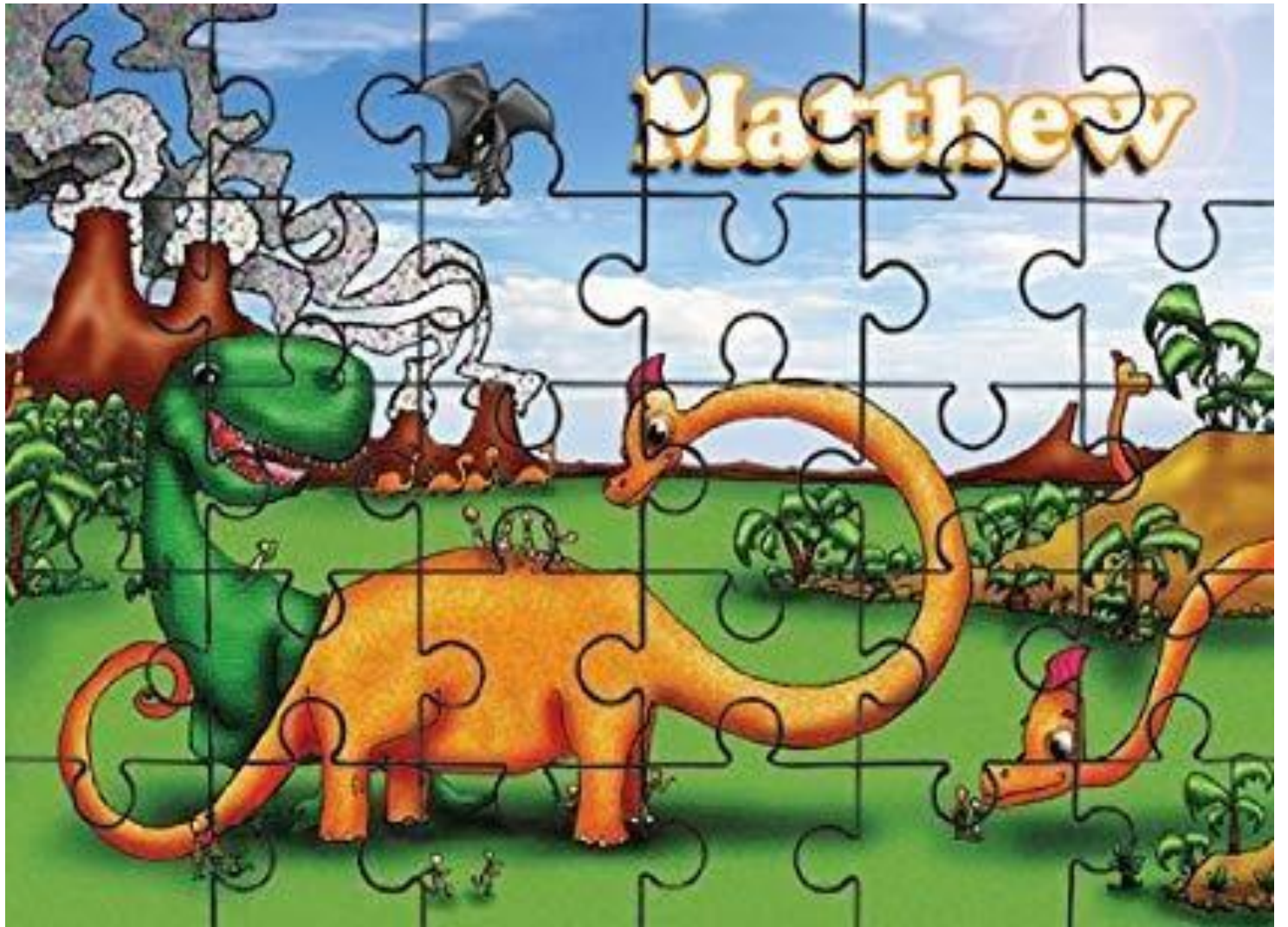


**IX. ANEXOS:**

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

N°	ÍTEM APELLIDOS Y NOMBRES	Mantiene la atención durante la clase.		
		L	EP	EI
01	Fabiano			
02	Angelo S.			
03	Lucas			
04	Joaquín			
05	Liam			
06	Luis			
07	Josymar			
08	Bruno			
09	Jhan			
10	Alexander			
11	Luciano			
12	André			
13	Mateo			
14	Anika			
15	Maricielo			
16	Cielo			
17	Naysha			
18	Valentina			
19	Luciana			
20	Tamara			
21	Alanis			
22	Brittany			
23	Samantha			
24	Bélgica			
25	Zoe			
26	Camila			
27	Maité			
28	Mitsuki			
29	Aome			
<b>TOTAL</b>				

<b>L</b>	Logrado	<b>EP</b>	En proceso	<b>EI</b>	En inicio
----------	---------	-----------	------------	-----------	-----------



## **MOMENTO PEDAGÓGICO: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 4**

### **X. DATOS INFORMATIVOS:**

- 10.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 209 “Santa Ana”
- 10.2. TITULO DE LA ACTIVIDAD: Identificando que animal no pertenece al grupo.
- 10.3. EDAD: Verde- 5 años
- 10.4. PROFESORA DE AULA: Rocío Mestanza Rivasplata
- 10.5. PRACTICANTE: Kristhine Elizabeth Linares Borjas

### **XI. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

MOMENTO PEDAGÓGICO	ACCIONES	RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación: Al ir llegando los niños mientras que colocan sus nombres en la asistencia, se les recuerda y se dialoga sobre el tiempo que jugarán, el lugar donde jugarán (Se les explica la dinámica del juego, como se juega al dominó) y se recuerda las normas de convivencia que deben seguir durante el juego.</li> <li>• Organización: Luego de dialogar con los niños, serán ubicados por grupos como están ubicadas las mesas. Los grupos estarán conformados por 10 niños.</li> <li>• Ejecución: Se ubican en el lugar donde jugarán dándose las negociaciones entre los niños, respecto a los animales que cada quien tendrá en su cesto, para poder encontrar al intruso, al terminar de encontrar a su intruso se hará el cambio entre los 3 grupos para que</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de animales reconociendo quién no pertenece</li> <li>• Ficha de observación de juego en los sectores</li> </ul>	60'

	<p>todos observen y encuentren los que no pertenecen al grupo de los 3 modelos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Orden: Diez minutos antes de terminar se les avisa que está por terminar la hora del juego. En el momento que se termina, ellos deberán terminar y entregar los cestos para poder guardarlo y hacer orden en el aula, acompañado de una pandereta cantando “A GUARDAR”.</li><li>• Socialización: Todos ubicados en sus lugares contarán a qué jugaron, con qué y con quién jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso del juego.</li><li>• Representación: Se da la oportunidad para que los niños hagan un dibujo de lo que les gustó en juego libre de sectores.( Se les entrega un hoja bond y sus cartucheras)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pandereta</li><li>• Canción “A GUARDAR”</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hojas Bond</li><li>• Cartucheras</li></ul>	
--	--	---	--

**XII. ANEXOS:**

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

N°	ÍTEM APELLIDOS Y NOMBRES	Compara que elemento no corresponde al grupo. Observa que imágenes corresponden al grupo.		
		L	EP	EI
01	Fabiano			
02	Angelo S.			
03	Lucas			
04	Joaquín			
05	Liam			
06	Luis			
07	Josymar			
08	Bruno			
09	Jhan			
10	Alexander			
11	Luciano			
12	André			
13	Mateo			
14	Anika			
15	Maricielo			
16	Cielo			
17	Naysha			
18	Valentina			
19	Luciana			
20	Tamara			
21	Alanis			
22	Brittany			
23	Samantha			
24	Bélgica			
25	Zoe			
26	Camila			
27	Maité			
28	Mitsuki			
29	Aome			
<b>TOTAL</b>				

<b>L</b>	Logrado	<b>EP</b>	En proceso	<b>EI</b>	En inicio
----------	---------	-----------	------------	-----------	-----------





## **MOMENTO PEDAGÓGICO: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 5**

### **XIII. DATOS INFORMATIVOS:**

- 13.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 209 “Santa Ana”
- 13.2. TITULO DE LA ACTIVIDAD: Realiza giros para encajar las piezas del pentaminó.
- 13.3. EDAD: Verde- 5 años
- 13.4. PROFESORA DE AULA: Rocío Mestanza Rivasplata
- 13.5. PRACTICANTE: Kristhine Elizabeth Linares Borjas

### **XIV. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

MOMENTO PEDAGÓGICO	ACCIONES	RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación: Al ir llegando los niños mientras que colocan sus nombres en la asistencia, se les recuerda y se dialoga sobre el tiempo que jugarán, el lugar donde jugarán (Se les explica la dinámica del juego, como se juega al dominó) y se recuerda las normas de convivencia que deben seguir durante el juego.</li> <li>• Organización: Luego de dialogar con los niños, serán ubicados por grupos como están ubicadas las mesas. Los grupos estarán conformados por 10 niños.</li> <li>• Ejecución: Se ubican en el lugar donde jugarán dándose las negociaciones entre los niños, respecto a los pentaminos que cada quien usará y como deben usarlo, dando un ejemplo en tamaño grande, para brindarles las piezas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de pentaminó</li> <li>• Ficha de observación de juego en los sectores</li> </ul>	60'

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Orden: Diez minutos antes de terminar se les avisa que está por terminar la hora del juego. En el momento que se termina, ellos deberán terminar de armar las piezas para poder guardarlo y hacer orden en el aula, acompañado de una pandereta cantando “A GUARDAR”.</li><li>• Socialización: Todos ubicados en sus lugares contarán a qué jugaron, con qué y con quién jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso del juego.</li><li>• Representación: Se da la oportunidad para que los niños hagan un dibujo de lo que les gustó en juego libre de sectores.( Se les entrega un hoja bond y sus cartucheras)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pandereta</li><li>• Canción “A GUARDAR”</li></ul>	
		<ul style="list-style-type: none"><li>• Hojas Bond</li><li>• Cartucheras</li></ul>	



**XV. ANEXOS:**

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

N°	ÍTEM APELLIDOS Y NOMBRES	Mantiene una participación activa durante las actividades de clase.		
		L	EP	EI
01	Fabiano			
02	Angelo S.			
03	Lucas			
04	Joaquín			
05	Liam			
06	Luis			
07	Josymar			
08	Bruno			
09	Jhan			
10	Alexander			
11	Luciano			
12	André			
13	Mateo			
14	Anika			
15	Maricielo			
16	Cielo			
17	Naysha			
18	Valentina			
19	Luciana			
20	Tamara			
21	Alanis			
22	Brittany			
23	Samantha			
24	Bélgica			
25	Zoe			
26	Camila			
27	Maité			
28	Mitsuki			
29	Aome			
<b>TOTAL</b>				

<b>L</b>	Logrado	<b>EP</b>	En proceso	<b>EI</b>	En inicio
----------	---------	-----------	------------	-----------	-----------



## **MOMENTO PEDAGÓGICO: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 6**

### **XVI. DATOS INFORMATIVOS:**

- 16.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 209 “Santa Ana”
- 16.2. TITULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando con el dominó.
- 16.3. EDAD: Verde- 5 años
- 16.4. PROFESORA DE AULA: Rocío Mestanza Rivasplata
- 16.5. PRACTICANTE: Kristhine Elizabeth Linares Borjas

### **XVII. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

MOMENTO PEDAGÓGICO	ACCIONES	RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación: Al ir llegando los niños mientras que colocan sus nombres en la asistencia, se les recuerda y se dialoga sobre el tiempo que jugarán, el lugar donde jugarán (Se les explica la dinámica del juego, como se juega al dominó) y se recuerda las normas de convivencia que deben seguir durante el juego.</li> <li>• Organización: Luego de dialogar con los niños, serán ubicados por grupos como están ubicadas las mesas. Los grupos estarán conformados por 10 niños.</li> <li>• Ejecución: Se ubican en el lugar donde jugarán dándose las negociaciones entre los niños, respecto a los dominós que cada quien usará y como deben usarlo.</li> <li>• Orden: Diez minutos antes de terminar se les avisa que está por terminar la hora del juego. En el momento que se termina, ellos deberán</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de dominós</li> <li>• Ficha de observación de juego en los sectores</li> </ul>	60'

	<p>entregar las piezas para poder guardarlo y hacer orden en el aula, acompañado de una pandereta cantando "A GUARDAR".</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Socialización: Todos ubicados en sus lugares contarán a qué jugaron, con qué y con quién jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso del juego.</li> <li>• Representación: Se da la oportunidad para que los niños hagan un dibujo de lo que les gustó en juego libre de sectores. ( Se les entrega un hoja bond y sus cartucheras)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pandereta</li> <li>• Canción "A GUARDAR"</li> </ul>    <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas Bond</li> <li>• Cartucheras</li> </ul>	
--	--	---	--

**XVIII. ANEXOS:**

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

N°	ÍTEM APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en clase de manera proactiva.		
		L	EP	EI
01	Fabiano			
02	Angelo S.			
03	Lucas			
04	Joaquín			
05	Liam			
06	Luis			
07	Josymar			
08	Bruno			
09	Jhan			
10	Alexander			
11	Luciano			
12	André			
13	Mateo			
14	Anika			
15	Maricielo			
16	Cielo			
17	Naysha			
18	Valentina			
19	Luciana			
20	Tamara			
21	Alanis			
22	Brittany			
23	Samantha			
24	Bélgica			
25	Zoe			
26	Camila			
27	Maité			
28	Mitsuki			
29	Aome			
<b>TOTAL</b>				

<b>L</b>	Logrado	<b>EP</b>	En proceso	<b>EI</b>	En inicio
----------	---------	-----------	------------	-----------	-----------





## **MOMENTO PEDAGÓGICO: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 7**

### **XIX. DATOS INFORMATIVOS:**

- 19.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 209 “Santa Ana”
- 19.2. TITULO DE LA ACTIVIDAD: Forma figuras con las piezas del tangram de acuerdo a la forma establecida.
- 19.3. EDAD: Verde- 5 años
- 19.4. PROFESORA DE AULA: Rocío Mestanza Rivasplata
- 19.5. PRACTICANTE: Kristhine Elizabeth Linares Borjas

### **XX. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

MOMENTO PEDAGÓGICO	ACCIONES	RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación: Al ir llegando los niños mientras que colocan sus nombres en la asistencia, se les recuerda y se dialoga sobre el tiempo que jugarán, el lugar donde jugarán (Se les explica la dinámica del juego, como se juega al dominó) y se recuerda las normas de convivencia que deben seguir durante el juego.</li> <li>• Organización: Luego de dialogar con los niños, serán ubicados por grupos como están ubicadas las mesas. Los grupos estarán conformados por 10 niños, en donde ubicados en sus mesas se agruparán de a 2 para armar las imágenes.</li> <li>• Ejecución: Se ubican en el lugar donde jugarán dándose las negociaciones entre los niños, respecto a las imágenes de tangram que cada quien usará y como deben usarlo, al</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de tangram</li> <li>• Ficha de observación de juego en los sectores</li> </ul>	60'

	<p>terminar de armar su tangram se harán el cambio entre todos los grupos para que todos armen los diferentes modelos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Orden: Diez minutos antes de terminar se les avisa que está por terminar la hora del juego. En el momento que se termina, ellos deberán terminar de armar las piezas para poder guardarlo y hacer orden en el aula, acompañado de una pandereta cantando “A GUARDAR”.</li><li>• Socialización: Todos ubicados en sus lugares contarán a qué jugaron, con qué y con quién jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso del juego.</li><li>• Representación: Se da la oportunidad para que los niños hagan un dibujo de lo que les gustó en juego libre de sectores.( Se les entrega un hoja bond y sus cartucheras)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pandereta</li><li>• Canción “A GUARDAR”</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hojas Bond</li><li>• Cartucheras</li></ul>	
--	---	---	--

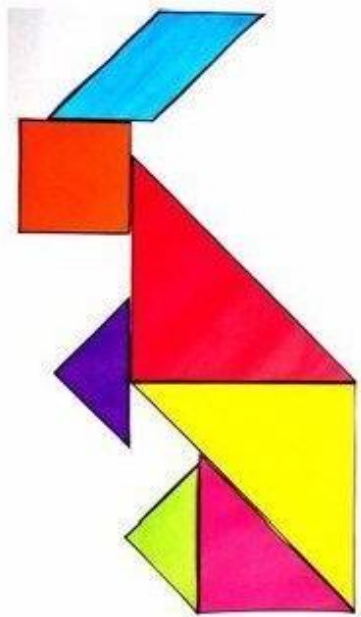


**XXI. ANEXOS:**

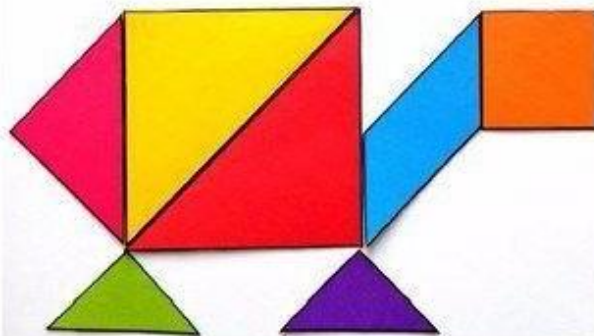
**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

N°	ÍTEM APELLIDOS Y NOMBRES	Mantiene la atención cuando habla.		
		L	EP	EI
01	Fabiano			
02	Angelo S.			
03	Lucas			
04	Joaquín			
05	Liam			
06	Luis			
07	Josymar			
08	Bruno			
09	Jhan			
10	Alexander			
11	Luciano			
12	André			
13	Mateo			
14	Anika			
15	Maricielo			
16	Cielo			
17	Naysha			
18	Valentina			
19	Luciana			
20	Tamara			
21	Alanis			
22	Brittany			
23	Samantha			
24	Bélgica			
25	Zoe			
26	Camila			
27	Maité			
28	Mitsuki			
29	Aome			
<b>TOTAL</b>				

<b>L</b>	Logrado	<b>EP</b>	En proceso	<b>EI</b>	En inicio
----------	---------	-----------	------------	-----------	-----------



Conejo



Tortuga



barco



barco

## **MOMENTO PEDAGÓGICO: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 8**

### **XXII. DATOS INFORMATIVOS:**

- 22.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 209 “Santa Ana”
- 22.2. TITULO DE LA ACTIVIDAD: Reconocemos a los intrusos.
- 22.3. EDAD: Verde- 5 años
- 22.4. PROFESORA DE AULA: Rocío Mestanza Rivasplata
- 22.5. PRACTICANTE: Kristhine Elizabeth Linares Borjas

### **XXIII. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

MOMENTO PEDAGÓGICO	ACCIONES	RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación: Al ir llegando los niños mientras que colocan sus nombres en la asistencia, se les recuerda y se dialoga sobre el tiempo que jugarán, el lugar donde jugarán (Se les explica la dinámica del juego, como se juega al dominó) y se recuerda las normas de convivencia que deben seguir durante el juego.</li> <li>• Organización: Luego de dialogar con los niños, serán ubicados por grupos como están ubicadas las mesas. Los grupos estarán conformados por 10 niños.</li> <li>• Ejecución: Se ubican en el lugar donde jugarán dándose las negociaciones entre los niños, respecto a las piezas de construcción que cada quien tendrá en sus bandejas y poder encontrar al intruso, al terminar de encontrar al intruso se harán el cambio entre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de intrusos con piezas de construcción</li> <li>• Ficha de observación de juego en los sectores</li> </ul>	60'



**XXIV. ANEXOS:**

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

N°	ÍTEM APELLIDOS Y NOMBRES	Describe lo que ha observado de manera pertinente.		
		L	EP	EI
01	Fabiano			
02	Angelo S.			
03	Lucas			
04	Joaquín			
05	Liam			
06	Luis			
07	Josymar			
08	Bruno			
09	Jhan			
10	Alexander			
11	Luciano			
12	André			
13	Mateo			
14	Anika			
15	Maricielo			
16	Cielo			
17	Naysha			
18	Valentina			
19	Luciana			
20	Tamara			
21	Alanis			
22	Brittany			
23	Samantha			
24	Bélgica			
25	Zoe			
26	Camila			
27	Maité			
28	Mitsuki			
29	Aome			
<b>TOTAL</b>				

<b>L</b>	Logrado	<b>EP</b>	En proceso	<b>EI</b>	En inicio
----------	---------	-----------	------------	-----------	-----------



## **MOMENTO PEDAGÓGICO: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 9**

### **XXV. DATOS INFORMATIVOS:**

- 25.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 209 “Santa Ana”
- 25.2. TITULO DE LA ACTIVIDAD: Armandando las piezas del pentaminó
- 25.3. EDAD: Verde- 5 años
- 25.4. PROFESORA DE AULA: Rocío Mestanza Rivasplata
- 25.5. PRACTICANTE: Kristhine Elizabeth Linares Borjas

### **XXVI. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

MOMENTO PEDAGÓGICO	ACCIONES	RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación: Al ir llegando los niños mientras que colocan sus nombres en la asistencia, se les recuerda y se dialoga sobre el tiempo que jugarán, el lugar donde jugarán (Se les explica la dinámica del juego, como se juega al dominó) y se recuerda las normas de convivencia que deben seguir durante el juego.</li> <li>• Organización: Luego de dialogar con los niños, serán ubicados por grupos como están ubicadas las mesas. Los grupos estarán conformados por 10 niños.</li> <li>• Ejecución: Se ubican en el lugar donde jugarán dándose las negociaciones entre los niños, respecto a los pentaminos que cada quien usará y como deben usarlo.</li> <li>• Orden: Diez minutos antes de terminar se les avisa que está por terminar la hora del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de pentaminó</li> <li>• Ficha de observación de juego en los sectores</li> </ul>	60'



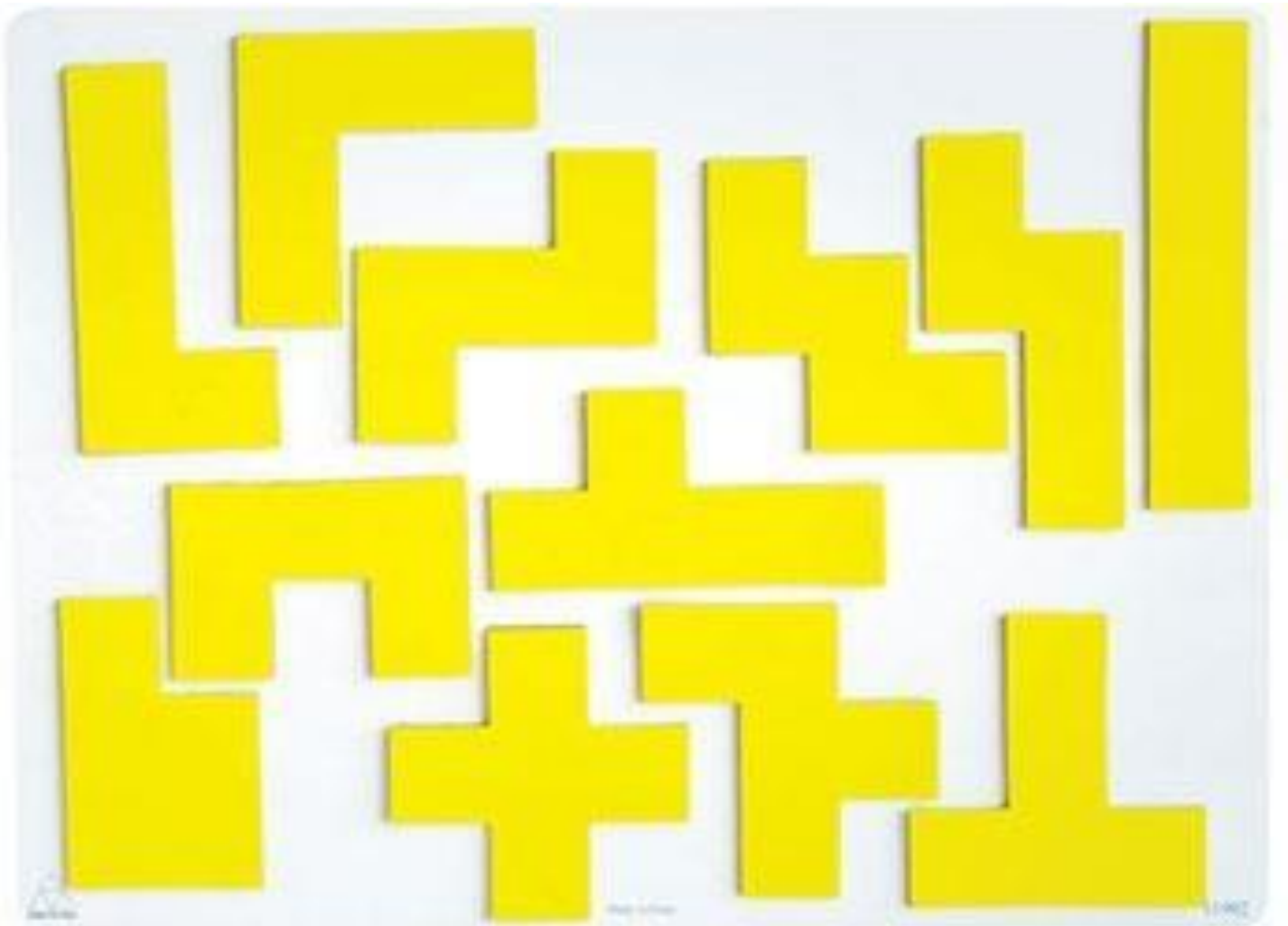


**XXVII. ANEXOS:**

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

N°	ÍTEM APELLIDOS Y NOMBRES	Muestra interés por realizar la actividad en clase.		
		L	EP	EI
01	Fabiano			
02	Angelo S.			
03	Lucas			
04	Joaquín			
05	Liam			
06	Luis			
07	Josymar			
08	Bruno			
09	Jhan			
10	Alexander			
11	Luciano			
12	André			
13	Mateo			
14	Anika			
15	Maricielo			
16	Cielo			
17	Naysha			
18	Valentina			
19	Luciana			
20	Tamara			
21	Alanis			
22	Brittany			
23	Samantha			
24	Bélgica			
25	Zoe			
26	Camila			
27	Maité			
28	Mitsuki			
29	Aome			
<b>TOTAL</b>				

<b>L</b>	Logrado	<b>EP</b>	En proceso	<b>EI</b>	En inicio
----------	---------	-----------	------------	-----------	-----------



## **MOMENTO PEDAGÓGICO: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 10**

### **XXVIII. DATOS INFORMATIVOS:**

- 28.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 209 “Santa Ana”
- 28.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Observo y armo mi rompecabezas de 29 piezas.
- 28.3. EDAD: Verde- 5 años
- 28.4. PROFESORA DE AULA: Rocío Mestanza Rivasplata
- 28.5. PRACTICANTE: Kristhine Elizabeth Linares Borjas

### **XXIX. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

MOMENTO PEDAGÓGICO	ACCIONES	RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"><li>• Planificación: Al ir llegando los niños mientras que colocan sus nombres en la asistencia, se les recuerda y se dialoga sobre el tiempo que jugarán, el lugar donde jugarán (Se les explica la dinámica del juego, como se juega al dominó) y se recuerda las normas de convivencia que deben seguir durante el juego.</li><li>• Organización: Luego de dialogar con los niños, serán ubicados por grupos. Los grupos estarán conformados por 10 niños.</li><li>• Ejecución: Se ubican en el lugar donde jugarán dándose las negociaciones entre los niños, respecto a los rompecabezas que cada quien usará y como deben usarlo, al terminar de armar su rompecabezas se harán el cambio entre los 3 grupos para que todos armen los 3 modelos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Juego de rompecabezas.</li><li>• Ficha de observación de juego en los sectores</li></ul>	60'

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orden: Diez minutos antes de terminar se les avisa que está por terminar la hora del juego. En el momento que se termina, ellos deberán terminar de armar las piezas para poder guardarlo y hacer orden en el aula, acompañado de una pandereta cantando “A GUARDAR”.</li> <li>• Socialización: Todos ubicados en sus lugares contarán a qué jugaron, con qué y con quién jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso del juego.</li> <li>• Representación: Se da la oportunidad para que los niños hagan un dibujo de lo que les gustó en juego libre de sectores.( Se les entrega un hoja bond y sus cartucheras)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pandereta</li> <li>• Canción “A GUARDAR”</li>   <li>• Hojas Bond</li> <li>• Cartucheras</li> </ul>	
--	--	---	--

**XXX. ANEXOS:**

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

N°	ÍTEM APELLIDOS Y NOMBRES	Evita distraerse durante la actividad.		
		L	EP	EI
01	Fabiano			
02	Angelo S.			
03	Lucas			
04	Joaquín			
05	Liam			
06	Luis			
07	Josymar			
08	Bruno			
09	Jhan			
10	Alexander			
11	Luciano			
12	André			
13	Mateo			
14	Anika			
15	Maricielo			
16	Cielo			
17	Naysha			
18	Valentina			
19	Luciana			
20	Tamara			
21	Alanis			
22	Brittany			
23	Samantha			
24	Bélgica			
25	Zoe			
26	Camila			
27	Maité			
28	Mitsuki			
29	Aome			
<b>TOTAL</b>				

<b>L</b>	Logrado	<b>EP</b>	En proceso	<b>EI</b>	En inicio
----------	---------	-----------	------------	-----------	-----------

