



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**“Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los
niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia-
Chiclayo.”**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORS:

Coronado Jiménez, Mercedes Elizabeth (ORCID: 0000-0001-9703-9558)

ASESORA:

Dra. Ortega Cabrejos, Mónica Ysabel (ORCID: 0000-0003-3961-9516)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

CHICLAYO - PERÚ

2021

Dedicatoria

A Dios por estar conmigo en cada paso que doy, y darme las fuerzas para salir adelante, a mi madre Rosa por ser ejemplo de perseverancia, a mi hija Luciana por ser el motivo de seguir superándome.

Mercedes Elizabeth

Agradecimiento

Primeramente agradecer a Dios, por iluminarme en la realización de mi trabajo de investigación, a mis padres Rosa y Juan por su apoyo constante. A la Dr. Ortega Cabrejos Mónica Ysabel mi asesora, por su valioso apoyo y orientación profesional durante el desarrollo y culminación de mi trabajo de investigación.

Índice de contenidos

Dedicatoria	i
Agradecimiento	ii
Índice de contenidos	iii
Índice de abreviaturas	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1. Tipo y diseño de la investigación.....	13
3.2. Variables y operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos.....	18
3.6. Métodos de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN	24
VI. CONCLUSIONES	30
VII. RECOMENDACIONES	31
VIII. PROPUESTA.....	32
REFERENCIAS	
ANEXOS	
Anexo A: Matriz de Consistencia	
Anexo B: Matriz de Operacionalización de las variables	
Anexo C: Instrumento de recolección de datos	
Anexo D: Validación del instrumento de recolección de datos	
Anexo E: Validación del diseño del programa juegos lúdicos	
Anexo F: Validez y confiabilidad del Instrumento	
Anexo G: Autorización	

Índice de abreviaturas

UNICEF. FONDO DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA INFANCIA

PISA. PROGRAMA INTERNACIONAL DE EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS

FAMI. FAMILIA MUJER E INFANCIA

MSCA. ESCALAS McCarthy DE APTITUDES Y PSICOMOTRICIDAD PARA NIÑOS

Índice de tablas

Tabla 1: Operacionalización de las variables	14
Tabla 2: Población de niños	15
Tabla 3: Validación del instrumento de la variable atención en el aprendizaje	17
Tabla 4: Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Activa voluntaria en niños de 3 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.	19
Tabla 5: Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Activa involuntaria en niños de 3 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.	19
Tabla 6: Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Pasiva en niños de 3 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.	20
Tabla 7: Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Activa voluntaria en niños de 4 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.	20
Tabla 8: Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Activa Involuntaria en niños de 4 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.	21
Tabla 9: Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Pasiva en niños de 4 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.	21
Tabla 10: Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Activa voluntaria en niños de 5 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.	21
Tabla 11: Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Activa involuntaria en niños de 5 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.	22
Tabla 12: Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Pasiva en niños de 5 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.	22
Tabla 13: Nivel de atención en el aprendizaje en los niños de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.....	23

Índice de gráficos y figuras

Figura 1: Nivel de atención en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.....	23
Figura 2: Diseño gráfico del programa juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje	33

Resumen

La investigación se realizó con el objetivo de proponer un programa de juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020. La investigación es un estudio no experimental de tipo descriptiva propositiva, se trabajó con una población muestral de 70 niños hombres y mujeres, del nivel inicial.

Para la recolección de datos de la variable atención se aplicaron técnicas e instrumentos como la encuesta y la escala de Likert que mide tres dimensiones la activa voluntaria, activa involuntaria y pasiva, antes de su aplicación se sometió a una validez y confiabilidad. Luego de concretar la validez de los instrumentos se aplicó una prueba de confiabilidad a la muestra piloto, en la cual se obtuvieron los valores de 0.811415 alfa de Cronbach que evidencia una alta confiabilidad. Posteriormente se diseñó el programa de juegos lúdicos, pasando por una validez del programa. Los resultados obtenidos manifiestan la importancia del juego lúdico como estrategia metodológica para mejorar la atención en el aprendizaje de los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo. En conclusión, los juegos lúdicos mejoran la atención en el aprendizaje en los niños.

Palabras claves: juegos lúdicos, atención, estrategias, aprendizaje.

Abstract

The research was carried out with the objective of proposing a program of playful games for the attention in the learning of children. Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020. The research is a non-experimental study of a descriptive proposition type, it was worked with a sample population of 70 male and female children, of the initial level.

For the data collection of the attention variable, techniques and instruments were applied such as the survey and the Likert scale that measures three dimensions: active voluntary, active involuntary and passive, before its application it was subjected to validity and reliability. After specifying the validity of the instruments, a reliability test was applied to the pilot sample, in which the values of 0.811415 Cronbach's alpha were obtained, which shows high reliability. Subsequently, the playful games program was designed, passing through a validity of the program. The results obtained show the importance of playful play as a methodological strategy to improve attention in the learning of children, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo. In conclusion, playful games improve children's attention to learning.

Keywords: playful games, attention, strategies, learning.

I. INTRODUCCIÓN

La atención ha sido un tema preocupante en los maestros y padres de familia, instituciones educativas que tienen a cargo a niños, actualmente es un reto desarrollar propuestas de juegos lúdicos para despertar el interés por aprender, que ayuden a fortalecer la concentración y disminuir la falta de atención que presentan los niños. Así mismo García, (2013) señaló que para mantener la atención de un niño durante una clase, es necesario que el profesor utilice estrategias como recursos metodológicos siendo estas actividades fundamentales para el desarrollo de cualquier aprendizaje. Suarez y Calderón (2014) la atención se puede mejorar con la ayuda oportuna del profesor.

Para Cook et al. (2011) describen la atención como un proceso en la que el infante se dirige a algo determinado con mayor estímulo. Asimismo, Posner et al. (2014) la atención es un proceso cognitivo fundamental para el desarrollo cognitivo y el correcto desarrollo del aprendizaje. Existen varios factores que afectan directamente a la atención; como el estrés y el miedo, provocando que los niños no atiendan lo que deben aprender por lo que cualquier estímulo auditivo puede ser percibido como agresión y captar su atención. (Camargo et al, 2015).

Para definir el término de atención encontramos a Corbin (2016) quien determina la atención como la capacidad que tiene cada niño en focalizar su mente hacia una tarea dada sin importar la presencia de estímulos externos. Para mantener una buena atención en el estudiante, se requiere de una metodología didáctica para disminuir la falta de atención y las distracciones en clase. Gavotto y Castellanos (2015) mencionan al juego como un espacio de aprendizaje importante, el cual debe ser aprovechado como una estrategia lúdica para llegar al niño, siendo una manera de comunicar y compartir conocimientos, finalmente fortalecer el desarrollo emocional, social y cognitivo en el individuo. Calderón (2015) indica que los juegos favorecen el buen desarrollo de las relaciones, aptitudes y el buen sentido del humor de las personas, lo que incentiva al niño motivándolo en la atención de su aprendizaje, sirviendo como vía para un mejor proceso de enseñanza aprendizaje. Permitiendo que los niños aprendan de manera atractiva, captando la atención y

llegando a un aprendizaje significativo. Mora y Rodríguez (2015) sostienen que el aprendizaje no solo se da para recibir información necesaria sino también para vivir experiencias enriquecedoras en el educando y es labor del docente que emplee estrategias de interacción con los demás.

Así mismo Aroca y Delgadillo (2014) señalaron que la atención es una habilidad que se inicia desde temprana edad la cual cambia y mejora a lo largo de nuestras vidas. Hay casos con problemas de atención en el aprendizaje que no son atendidos responsablemente afectando el rendimiento académico y por consiguiente que los niveles de aprendizaje disminuyan, Federación española (2014) los problemas que presentan los niños en la atención del aprendizaje, se debe a las dificultades relacionadas a la memoria sensorial, el proceso la información no llega correctamente al cerebro y no se codifica de manera adecuada, lo que provoca que esa información no sea captada por el aprendiz, para ello se sugiere desarrollar estrategias a edad temprana. (Muelas, 2014).

A nivel internacional, un estudio realizado demostró que Chile ha aumentado significativamente su inversión en niños menores de 10 años, esto se debe en gran parte al programa Crece Juntos, y la otra parte a las medidas que se están optando para aumentar la educación preescolar en los últimos años. (UNICEF, 2015).

A nivel nacional, la problemática radica en el gobierno, somos el País con menor presupuesto en educación, siendo el 3,7% del PBI, lo que evidencia un bajo nivel escolar en los alumnos, teniendo como causa principal: problemas familiares, deficiente alimentación, obstaculizando a que el niño desarrolle su atención de manera adecuada para procesar la información. Así mismo en el Perú en el año 2015 se realizó una investigación por el programa internacional de evaluaciones de estudiantes (PISA), donde se evaluó capacidades de los niños en las diferentes áreas, dando como resultado que el 58,5% de los alumnos están en un nivel bajo, algunos de sus indicadores en los resultados está relacionado a la problemática al déficit de atención. (Pisa, 2015). Asimismo se logró observar que los niños de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia, no se concentran, ni prestan atención cuando realizan algunas actividades en clase; esto se debe a las distracciones, el bajo nivel económico, y la deficiente alimentación por la pobreza

que existen en el País, entre otras. Esto conlleva a una confusión en el proceso de aprendizaje, a su vez dicho problema influye en el estado emocional, causando en ellos un retraso en su aprendizaje.

Por consiguiente se formuló el problema general: ¿Cómo diseñar una propuesta de juegos lúdicos para desarrollar la atención en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo?

El presente estudio se justificó en el marco teórico para que existan posteriores trabajos de investigaciones, con el fin de brindar conocimientos actualizados de juegos lúdicos para el desarrollo de la atención en el aprendizaje de los niños del nivel inicial, con criterio científico relacionado con la realidad.

El trabajo de investigación descriptiva propositiva, permitió que los docentes del nivel inicial sean capaces de proponer estrategias adecuadas, como actividades lúdicas que permitan el desarrollo integral del niño, y por consiguiente mejorar la atención en clase y que estas no se tornen aburridas y al mismo tiempo faciliten el aprendizaje por medio de juegos desarrollando una actitud investigadora y constructiva, aprendiendo de manera didáctica y agradable.

El trabajo de investigación también se justificó en el contexto social pues, para desarrollar una buena atención del aprendizaje, es necesario que los niños aumenten capacidades y destrezas a través del juego, permitiendo alcanzar aprendizajes significativo, que permita a su vez un buen desarrollo de la atención y así responder y enfrentarse a una sociedad cada vez más competente.

Ante ello se planteó el siguiente objetivo general, proponer un programa de juegos lúdicos para desarrollar la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo. Teniendo como objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo. Diseñar un programa de juegos lúdicos para desarrollar la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo. Validar el programa de juegos lúdicos para desarrollar la atención en el aprendizaje en los niños, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.

II. MARCO TEÓRICO

Gómez et al. (2015) realizaron un trabajo de investigación con el objetivo de fortalecer el aprendizaje mediante la actividad lúdica en niños, Colombia. Mediante un proyecto de aula se aplicó a toda la comunidad educativa técnicas e instrumentos observación, encuestas, cuestionarios y actividades integradoras. Se pudo concluir que, al realizar una intervención temprana en la utilización de las actividades lúdicas, los niños desarrollan competencias y fortalecen el aprendizaje.

Terry, J (2014) determinó desarrollar un programa de juegos lúdicos con el objetivo de mejorar la lectura en niños de edades tempranas, de un colegio en España. Con un tipo de investigación experimental. La población fue de 148 niños con la utilización de las escalas McCarthy (MSCA). Llegando a la conclusión que se puede mejorar la habilidad motriz con una serie de sesiones psicomotrices, con una metodología para que el niño aprenda el motivo de la actividad sin importar edad, sexo. Asimismo, va a depender también de las actividades que los niños desarrollen y tengan un aprendizaje significativo mediante el juego.

Camargo, G (2017) trabajó una investigación con el objetivo de desarrollar estrategias lúdicas para que los niños desarrollen un aprendizaje más significativo e interactivo y quieran permanecer más tiempo en la escuela, Colombia. Con un diseño de intervención basado en actividades lúdicas a niños, padres de familia y docentes, con una población de 60 niños, 60 padres de familia y 10 docentes. Para la recolección de datos se aplicaron 3 encuestas. Llegando a la conclusión que tan importante es la actividad lúdica en el desarrollo de actividades brindadas a los niños para que obtengan un aprendizaje más significativo y duradero, logrando que la escuela se convierta en un ambiente de aprendizaje donde el niño quiera permanecer más tiempo en la escuela que se ajuste a sus necesidades.

Lachi, R (2015) en su investigación tuvo como objetivo desarrollar en los niños la competencia de los números y relaciones mediante la estrategia de juegos tradicionales, Perú. Con una población que lo conforman niños y docentes, empleando un instrumento de recojo de información el test de evaluación Matemática temprana a los niños, así como una entrevista a los docentes. Llegando

a la conclusión que el docente debe emplear una serie de estrategias innovadoras para poder desarrollar en el niño nociones básicas en matemáticas, haciendo uso de materiales educativos mediante juegos tradicionales como estrategia didáctica para aprender.

Lujan, R (2015) estableció como objetivo de su investigación estimular los procesos atencionales de los niños de las edades de 4 años, mediante la aplicación de un programa de juegos FAMI, de un colegio de Trujillo. Con un tipo de investigación cuasi experimental y una población muestral de 52 niños de inicial. Llegando a la conclusión que los programas de juegos mejoran las capacidades atencionales en los niños de inicial

Quispe, G (2018) realizó una investigación con el objetivo de desarrollar el aprendizaje significativo mediante juegos lúdicos en niños, Ayacucho. La investigación fue cuantitativa con un diseño descriptivo no experimental, con una población de 96 niños y 24 docentes. Llegando a la conclusión de los cuestionarios aplicados, que los niños obtuvieron un aprendizaje significativo eficiente gracias al desarrollo de las actividades lúdicas, asimismo la aplicación de actividades lúdicas es de mucha importancia en el desarrollo de aprendizajes significativos para los niños, ya que ayudan a desarrollar habilidades y aprendizajes esperados.

Navarro, (2015) concluyó una investigación con el objetivo de que los docentes apliquen estrategias lúdicas, para desarrollar resoluciones de problemas aditivos, San Juan de Lurigancho, con una población de 20 niños, se siguió el enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental. Se aplicó como técnica la observación sistemática y como instrumento la guía de observación, con una serie de ítems distribuidos en tres aspectos como la planificación de las actividades de aprendizaje, ejecución y la evaluación de logros en los niños. Llegando a la conclusión, que los docentes tienen que innovar las técnicas o estrategias que se adapten a las necesidades de los niños, donde puedan aportar en su aprendizaje y desarrollo.

Vásquez, S (2016) realizó un trabajo de investigación para contribuir al aprendizaje de los números en los niños de edades pequeñas mediante un programa de juegos

recreativos, en un colegio de Cutervo. Se aplicó un diseño pre experimental y una población muestral de 20 niños, utilizando diversos juegos recreativos en sesiones de aprendizaje. Para la recolección de datos se aplicó fue un pre test validado por expertos, teniendo en cuenta las dimensiones e indicadores del trabajo de investigación. Llegando a la conclusión que utilizando juegos recreativos en clase, permite mejorar la competencia de número en los estudiantes.

Córdova, (2017) tuvo como objetivo en su investigación desarrollar habilidades sociales en niños mediante la aplicación de actividades lúdicas, en un colegio de Ate Vitarte. El diseño que se aplicó fue experimental de tipo cuasiexperimental. La población muestral fue un total de 60 niños, se aplicó un instrumento como la guía de observación, sometiendo a dicho instrumento a su validez y confiabilidad. Llegando a la conclusión que, aplicando sesiones lúdicas en clase, mejoran las interacciones de los niños con el medio que los rodea.

Casariego, (2015) realizó una investigación con el objetivo de mejorar la comunicación oral en niños mediante la aplicación de juegos de roles con un enfoque colaborativo, Zarumilla. Se trabajó con una población de 10 niños de las tres edades de preescolar en el área de comunicación. Llegando a la conclusión que se mejoran conocimientos comunicativos con la aplicación oportuna de juegos lúdicos

Odar, M. (2015) tiene como objetivo de su investigación aplicar un programa de material Andújar para mejorar los niveles de memoria y atención en los estudiantes, de un colegio de Monsefú-Chiclayo. Se trabajó con una población muestral de 20 alumnos, el diseño que se aplicó fue de carácter descriptivo propositivo, utilizando como instrumento de recolección de datos la guía de observación y la aplicación de un pre test. Llegando a la conclusión que se puede mejorar los niveles de atención gracias a aplicación de actividades con material de orientación Andújar.

Cabrera, C. X. (2018) realizó un trabajo de investigación con el objetivo de mejorar la atención y concentración en los niños, mediante la aplicación de estrategias lúdicas, en un colegio de Chiclayo. Con una población muestral de 20 alumnos de primaria. Se realizó un diagnóstico en el proceso de enseñanza aprendizaje. La

investigación fue de tipo descriptiva propositiva. Se llegó a la conclusión que se puede mejorar los procesos atencionales y concentración gracias a la aplicación de estrategias lúdicas.

Para Santiago (2014) basándose en la teoría psicogenética de Jean Piaget, el juego forma parte esencial en el desarrollo cognitivo del niño, para ello se da un proceso de asimilación de la información, los mismos que se ajustarán a las estructuras cerebrales y se logrará una adaptación de conocimiento; es decir el niño explora su medio y construye sus nuevos conocimientos con la ayuda de actividades placenteras como lo es el juego.

De la misma manera López (2013) mencionó que el juego genera nuevos aprendizajes en el nivel inicial, es decir todas las experiencias que el niño adquiere desde temprana edad tienen mucha influencia en su aprendizaje. La aplicación del juego como una estrategia lúdica mejora y contribuye a desarrollar la creatividad y la imaginación en los niños, asimismo mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje. Fuentes, A (2015) refiere que es de mucha importancia utilizar las estrategias adecuadas para que el niño desarrolle conocimientos significativos.

La actividad lúdica no solo facilita el aprendizaje en los niños, sino que también favorece la interacción y socialización de los niños en el ambiente escolar, ya que trabajan en conjunto reconociendo las diferencias y valores como las cualidades y limitaciones de cada integrante. (Marín, A 2015) lo que quiere decir es que el desarrollo de la actividad lúdica permite captar el interés del niño en las diferentes áreas escolares.

Las estrategias lúdicas son elementos esenciales para el aprendizaje de los niños y niñas, el juego desarrolla un papel importante en la enseñanza ya que es un mediador para desarrollar aprendizajes y desarrollar el pensamiento crítico reflexivo. (Rivas, 2016).

Los juegos lúdicos no solo son importantes para el desarrollo físico y comunicativo del niño, sino también influyen positivamente al desarrollo de sus necesidades. (Rodríguez 2015) es decir no solamente es importante para desarrollar su motricidad sino también para desarrollar habilidades y destrezas en él.

Como estrategia metodológica, los juegos lúdicos ayudan a mejorar la enseñanza aprendizaje y al desarrollo emocional de los niños con conocimientos más significativos. (Muñoz, C 2016) por consiguiente se pueden utilizar técnicas de relajación para aquellas actividades que necesiten esfuerzo y concentración y poder si mantener el autocontrol en los niños.

La escuela es un ambiente donde se desarrollan aprendizajes; ajustándose a las necesidades de los niños, el docente es el encargado de buscar las estrategias adecuadas, utilizando la actividad lúdica como una herramienta de uso diaria en sus clases. (Camargo, G 2017) lo cual se pueden desarrollar conocimientos más complejos, formando a seres que busquen soluciones a problemas que se les presente en la vida diaria.

Para Klessling, (2015) los docentes tienen una labor importante de acompañar, orientar a los educandos en el proceso de sus aprendizajes, y propone a los docente una manera de utilizar el juego como estrategia para enseñar y aprender. Así mismo Baldwin, (2014) mencionó que los docentes que aplican el juego en sus actividades de enseñanza deben poseer algunas habilidades como escuchar atentamente a los niños, dedicarles tiempo para que expresen su creatividad respetando la edad de cada niño y evaluar lo que aprendieron a través de la reflexión.

Con ayuda de actividades lúdicas, como una estrategia de apoyo los niños y las niñas desarrollan habilidades y cualidades agregando un valor esencial para desarrollar capacidades físicas e intelectuales; favoreciendo a su vez el proceso de formación integral. (Castellar, G 2015) es labor de los docentes buscar las estrategias adecuadas como los juegos lúdicos como estrategia pedagógica para llegar al niño.

Desde muy pequeños los niños empiezan las interacciones sociales y lo hacen a través del juego, al realizar actividades de juegos con los demás niños les permite apreciar y reconocer las diferencias y la aceptación, estos se ven reflejados en los tipos de juego que realizan los niños, (Ortega., et al 2016) es por ello que las

estrategias utilizadas en el juego dan lugar a la interacción y las formas de resolver y dar continuidad a una actividad lúdica.

Los niños exploran el mundo con la manipulación de objetos y comienzan a iniciarse en el lenguaje a partir del desarrollo de conductas psicomotrices, siendo el juego un factor importante en el desarrollo del niño. (Owens, 2016) así mismo el juego en edad temprana es primordial para el desarrollo de las funciones afectivas y cognitivas del niño, siendo una experiencia importante en la vida del niño que permite el desarrollo de habilidades y la manera de cómo explorar el mundo que lo rodea.

El juego como estrategia lúdica, es muy importante porque le permite al niño tener autonomía, seguridad y desarrollar su personalidad, convirtiéndose así en la actividad más esencial en el desarrollo físico y cognitivo del niño. (Piedra, 2018) es decir el juego desarrolla un papel importante para la integración del niño a la sociedad teniendo en cuenta el ambiente en el que este se desenvuelve.

El juego como estrategia pedagógica, es una actividad innata en el niño que lo lleva a desarrollar capacidades para innovar y crear, desarrollando a la vez integralmente su personalidad, (Cepeda 2017) siendo una herramienta didáctica que genera motivación en la persona y que dentro del ámbito pedagógico es una actividad que reúne todas las características necesarias para el docente.

Así mismo, Aguilar et al., (2017) mencionaron que el juego es una herramienta adecuada para que el docente conozca al niño en diferentes situaciones, ya sea en el desarrollo mental que ha llegado alcanzar o mejorar las estrategias de aprendizaje e innovar nuevas estrategias y métodos. Asimismo el docente tiene una gran responsabilidad en utilizar una estrategia metodológica más adecuada para conocer a sus niños y ver el nivel de desarrollo que han alcanzado, ambientando en el aula un espacio donde el niño pueda desarrollar todas sus actividades lúdicas interactuando con sus compañeros, (Cruz, 2016) esto conlleva a que los docentes tengan la capacidad para hacer posible los aprendizajes significativo y el desarrollo integral de sus estudiantes, generando en ellos las experiencias requeridas y muy significativas.

Desde temprana edad el individuo desarrolla una actitud lúdica, por lo que es necesario desarrollar desde muy pequeños la capacidad de hacer volar la imaginación, de fantasear a través del juego, del poder jugar con las palabras, de la metáfora que lleva al mundo de la poesía, con el lenguaje. Posada, (2014) una actitud lúdica lleva a buscar soluciones y permite a su vez una herramienta para el docente como uso pedagógico y la interacción con el conocimiento.

Por otro lado Vásquez, et al (2016) mencionaron que en el juego la imaginación forma parte de la función del conocimiento, el niño ensaya comportamientos, actividades lúdicas y situaciones que no está preparado en la vida real pero que anticipa y prepara los eventos.

Los juegos han ido evolucionando a lo largo del tiempo conforme se ha ido desarrollando la sociedad humana, según refiere Tostado, (2013) la manera de divertirse ya sea en los torneos o actividades de adiestramientos lo realizaban los de la clase alta, siendo los juegos más populares los que se vinculaban con la pelota, los juegos de azar y de mesa.

Por otro lado, Garaigordovil, (2016) sostuvo que el juego como actividad lúdica es necesaria en el desarrollo integral del niño. Es por ello que el juego es la actividad importante para el desarrollo motor, emocional, social e intelectual, a su vez influye significativamente en las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil propuesta por Santiago (2014) basándose en la teoría psicogenética de Jean Piaget propone una clasificación que guarda relación con la clasificación propuesta por Piaget, que está directamente relacionada con el área de desarrollo, asimismo considera las siguientes dimensiones del juego.

Dimensión del juego motor, relacionado al movimiento y exploración con el propio cuerpo, ya que el niño está en proceso continuo para lograr el dominio de su cuerpo, siendo esta actividad muy importante en el desarrollo del niño.

Dimensión del juego social, relacionado a las interacciones que el niño realiza con las personas de su entorno, esta actividad es muy agradable que le permite al niño desarrollar habilidades sociales. (López, 2017).

Dimensión del juego cognitivo, que comprende con la exploración del niño, manipulando objetos y solucionar problemas de la vida cotidiana haciendo uso de la inteligencia.

Dimensión del juego simbólico, se refiere a la capacidad de transformar objetos para poner en práctica situaciones imaginarias a base de sus propias experiencias, asimismo los niños logran a diferenciar lo que es real y lo irreal. (Lezama, 2011)

Para definir el término de atención encontramos a García, (2001) quien define la atención desde la perspectiva de la psicología cognitiva, como un proceso dinámico que va a favorecer la selección de alguna información determinada o una respuesta motriz adecuado ante cualquier estímulo. Así mismo favorece la adecuada distribución de la información. La atención va a variar de acuerdo a la edad, sexo, ambiente y formación de cada persona.

García, (1997) menciona que las personas somos seres receptivos a una serie de sucesos del medio que nos rodea, dado que la atención es un proceso cognitivo que nos permite realizar tareas de manera efectiva. Es decir que la atención es un proceso en el cual nos permite captar nuevos conocimientos del entorno y así poder desarrollar aprendizajes significativos. García, (1997) propone nuevos criterios, centrándose en analizar algunos aspectos que intervienen en el proceso de atención en los que enmarca las siguientes dimensiones:

Dimensión activa voluntaria: Esta dimensión es activa voluntaria al proceso consciente de la persona, orientada y proyectada a una acción determinada, así mismo con una finalidad práctica donde se busca definir algo. También se puede definir que la persona determina la cualidad necesaria para aplicar cualquier actividad. (Gonobolin, F.N., 1984)

Dimensión activa involuntaria: Esta dimensión es activa involuntaria, ya que depende de estímulos externos que despierta en el ser humano la concentración involuntaria de la atención, orientada por una percepción. Ejemplo: cuando estamos en clase y se escucha un ruido de inmediato volteamos la mirada.

Dimensión pasiva: Esta dimensión es la que se da ante una situación donde la persona se siente atraído por un estímulo externo sin el mayor esfuerzo; como por

ejemplo: cuando estamos desarrollando una actividad de inmediato la caída de un lápiz nos llama la atención.

La atención es un proceso cognitivo esencial que está relacionado con diferentes procesos ejecutivos, como la hiperactividad y la regulación emocional, por lo cual se debe trabajar algunas dificultades que posteriormente se puedan presentar en el aprendizaje del niño y por consecuencia es importante atender sus posibles alteraciones. (López et al, 2014).

Así mismo James, W. (1890) sostiene que la atención es el proceso por el cual el cerebro toma posesión, del mundo que nos rodea, del ambiente en que desarrollamos algunas acciones, de uno de las diversas formas de pensamiento que aparecen simultáneamente. Al estimular la atención se logra desarrollar un buen aprendizaje, realizando ejercicios atencionales antes de cada actividad de clase que ayuden a fortalecer la calidad de la atención y sus funciones y durante un tiempo se logra una importante actividad cerebral. (Llorente et al., 2012).

Existen diversos tipos de atención clasificándola en distintos criterios. García, (1997) propuso nuevos criterios, centrándose en analizar algunos procesos que intervienen en el desarrollo de la atención en los que enmarca la siguiente clasificación.

La atención selectiva, es la capacidad de procesar información, asimismo para otros autores la manera de procesar la información es más compleja ya que se tiende a integrar la información como un todo, teniendo como resultado un retraso en la respuesta deseada. (Ballesteros et al, citados en Ballesteros, 2014).

La atención dividida, es cuando la persona responde a varios estímulos o tareas a la vez, siendo un tipo de atención simultánea en la cual la función principal es procesar diferentes fuentes de información o realizar diferentes tareas, de manera simultánea. (Añaños, 1999).

La atención sostenida, se da cuando el niño logra mantener su atención por tiempos prolongados, ya sea mediante la manipulación de objetos que hacen que el niño mantenga la atención por periodos más largos. (Sedo, 2007).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

El tipo de la investigación fue no experimental, ya que no se manipularon las variables que son independientes, simplemente se observaron los fenómenos en su estado natural para luego ser analizados. (Hernández et al., 2014). El tipo de investigación fue descriptiva ya que en un momento determinado permitió analizar el problema que presentan los niños y niñas de la Institución Educativa investigada, describiendo y dando a conocer la realidad

El diseño de este trabajo de investigación fue de tipo descriptiva propositiva, ya que este tipo de estudio tuvo como objetivo proponer un programa de juegos lúdicos para mejorar la atención, con un diseño no experimental transaccional o transversal. (Hernández et al., 2014). Asimismo, según los objetivos, el trabajo de investigación fue básica ya que estuvo destinada a proporcionar nuevos conocimientos en relación a las variables de estudio.

La investigación transaccional o transversal es aquella que recopila datos en un momento único, en este caso se procederá a medir en un solo tiempo el nivel de atención en los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia”.



M: Muestra

O: Observación

P: Programa de juegos lúdicos

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1

La atención es un proceso cognitivo esencial que está relacionado con diferentes procesos ejecutivos, como la hiperactividad y la regulación emocional, por lo cual

se debe trabajar algunos problemas que se presenten en el desarrollo del aprendizaje del niño y por consecuencia es importante atender sus posibles alteraciones. (López et al, 2014).

Operacionalización

El presente trabajo utilizó las siguientes dimensiones activa voluntaria, activa involuntaria y pasiva. Cada dimensión contiene 1 indicador, haciendo un total de 15 ítems tomando como instrumento la escala de Likert.

Variable 2

Las estrategias lúdicas son elementos esenciales dentro del aprendizaje de los niños y niñas, el juego es un mediador para establecer una buena enseñanza en el ámbito educativo y el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo. (Rivas, 2016).

Operacionalización

El presente trabajo utilizó las siguientes dimensiones juegos motores, juegos sociales, juegos cognitivos y juegos simbólicos. Tomando como diseño un programa de juegos lúdicos.

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Activa y voluntaria	Actitud consciente del sujeto	1,2,3,4,5,6,7	1=Nunca
Activa e involuntaria	Actitud inconsciente del sujeto	8,9,10,11	2=Algunas veces 3=Casi siempre 4=Siempre
Pasiva	Estímulos externos	12,13,14,15	

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Para Hernández et al., (2014) consideró a la población como un conjunto, una totalidad de los elementos de estudio a investigar.

La población estará conformada por todos los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, cuya cantidad es un total de 70 niños de edades comprendidas entre los 3, 4 y 5 años.

Tabla 2

Población de niños del nivel inicial de la I.E.I Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo

Sección	Mujeres	Hombres	Total
Aula I	10	09	19
Aula II	12	13	25
Aula III	14	12	26
Total	36	34	70

Muestra

Como menciona Hernández et al., (2014) la muestra es como una parte de la población que sirve para generalizar resultados y establecer parámetros.

En cuanto al trabajo de investigación la población fue censal, debido a ello se trabajó con toda la población, conformada por un total de 70 niños del nivel inicial de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.

Muestreo

En cuanto al muestreo fue no probabilístico intencional, ya que la muestra estudiada ha sido intencionalmente determinada.

Criterios de inclusión:

Tomando en cuenta las características cuantitativas y cualitativas, los criterios de inclusión empleados en la muestra fueron los siguientes:

Alumnos de la I.E.I Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo

Edad: 3,4 y 5 años del nivel inicial

Sexo: masculino y femenino

Criterios de exclusión

Se excluirán niños que presentan necesidades especiales (NEE) ya sea de autismo, PC, TGD, TEA; También se excluirán los niños de primaria y secundaria.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para definir el término de la encuesta encontramos a Valderrama (2015) quien la define como una regla que se aplica para obtener información con la ayuda de nuestra matriz operacional de la variable. Con lo cual la técnica que se utilizó fue la encuesta aplicada a los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, para recolectar información de manera rápida y eficaz.

Para la presente investigación se utilizó la escala de Likert, como instrumento de evaluación que estuvo constituida por 15 ítems, los 7 primeros corresponden a la dimensión activa voluntaria y el resto de ítems a la dimensión activa involuntaria y pasiva. La escala valorativa determinada corresponde a: nunca, algunas veces, casi siempre, siempre. (*Ver anexo H*)

Validez:

Para Hernández et al. (2014) indicaron que la confiabilidad es el grado de un instrumento al producir resultados consistentes y coherentes (p. 200) gracias a todo lo mencionado, el tipo de validez que se trabajó en la investigación fue la validez de contenido, El instrumento pasó por evaluación juicio de 3 expertos, a los cuales se les alcanzo el cuadro de operacionalización de variables, la matriz y objetivos,

los mismos que dieron respuesta a los criterios, quienes expresaron un juicio favorable sobre los ítems de la prueba. (Ver anexo I)

Tabla 3

Validación del instrumento de la variable atención en el aprendizaje

Nombre y apellido del experto	Resultado
Dra. Gloria Martínez Gonzales	Apto para su aplicación
Mg. Aura de los Milagros Juárez Alburqueque	Apto para su aplicación
Mg. Alma Jesús Urrutia Guevara	Apto para su aplicación

Confiabilidad:

Para Hernández et al., (2014) sostuvieron que la confiabilidad es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes (p. 200). Así mismo para comprobar la confiabilidad se aplicó una prueba piloto a 14 niños con características similares, pertenecieron a la Institución Educativa San Vicente de Paúl del Distrito de Pomalca-Chiclayo. Los resultados fueron sometidos a la confiabilidad Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.81 manifestando que el instrumento posee una alta confiabilidad. (Ver anexo K)

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

Muy baja	0 - 0.2
Baja	0.2 - 0.4
Moderada	0.4 - 0.6
Buena	0.6 - 0.8
Alta	0.8 - 1.0

3.5. Procedimientos

Para Velásquez, (2019) los procedimientos son pasos a seguir en todo trabajo de investigación, para cumplir con el objetivo que se desea lograr. El proyecto de investigación empleó el procedimiento del enfoque cuantitativo, es por ello que primero se analizó la problemática sobre atención en el aprendizaje de los niños, luego se revisaron los estudios previos de las variables y se seleccionó el instrumento de evaluación para medir las variables de estudio, los instrumentos fueron sometidos a validación de contenidos por juicio de expertos y se sometió a confiabilidad.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para el proceso de investigación se tuvo en cuenta las diversas fuentes, con la finalidad de contribuir al marco teórico en torno a las variables dependiente e independiente y sus dimensiones, asimismo el desarrollo de los indicadores han permitido elaborar los ítems de la investigación incluidos en el instrumento escala Likert. Después de aplicar el instrumento en la muestra a 70 niños, se procedió al análisis de los resultados de la encuesta, el análisis estadístico se ha elaborado en base al SPSS versión 24, a partir del cual se procedió a dicho análisis, sometiéndolos a tablas y figuras.

3.7. Aspectos éticos

Con este estudio se logró obtener información veraz siguiendo los pasos del método científico, que se caracterizan por su rigor científico. Asimismo, se respetó todos los pasos de la investigación, los datos que se recopilaron se obtuvieron bajo la autorización de la directora de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia a quien se le solicitó una autorización para llevar a cabo la investigación en dicha Institución, manteniendo el anonimato de los participantes, respetando así su confidencialidad, los resultados que se obtuvieron fueron entregados a la Institución Educativa que permitió la realización del mismo.

IV. RESULTADOS

Para diagnosticar el nivel de atención en el aprendizaje de los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, se aplicó una prueba diagnóstica y se obtuvieron los siguientes resultados mediante tablas y gráficos:

Tabla 4

Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Activa voluntaria en niños de 3 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.

Activa voluntaria	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	47,0
Medio	6	32,0
Alto	4	21,0
Total	19	100,0

En la tabla 4 se observa que, el 47 % de los niños de 3 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan bajos niveles de atención en el aprendizaje en la dimensión activa voluntaria, el 33 % presentan niveles medios.

Tabla 5

Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Activa involuntaria en niños de 3 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.

Activa Involuntaria	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	32,0
Medio	8	42,0
Alto	5	26,0
Total	19	100,0

En la tabla 5 se observa que, el 42 % de los niños de 3 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles medios de atención en el aprendizaje en la dimensión activa involuntaria, el 32 % presentan niveles bajos.

Tabla 6

Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Pasiva en niños de 3 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.

Activa voluntaria	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	21,0
Medio	5	26,0
Alto	10	53,0
Total	19	100,0

En tabla 6 se observa que, el 53 % de los niños de 3 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan altos niveles de atención en el aprendizaje en la dimensión activa Pasiva, el 26 % presentan niveles medios.

Tabla 7

Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Activa voluntaria en niños de 4 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.

Activa voluntaria	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	40,0
Medio	9	36,0
Alto	6	24,0
Total	25	100,0

En la tabla 7 se observa que, el 40 % de los niños de 4 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles bajos de atención en el aprendizaje en la dimensión activa voluntaria, el 36 % presentan niveles medios.

Tabla 8

Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Activa Involuntaria en niños de 4 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.

Activa Involuntaria	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	32,0
Medio	10	40,0
Alto	7	28,0
Total	25	100,0

En la tabla 8 se observa que, el 40 % de los niños de 4 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles medios de atención en el aprendizaje en la dimensión activa involuntaria, el 32 % presentan niveles bajos.

Tabla 9

Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Pasiva en niños de 4 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.

Activa Pasiva	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	28,0
Medio	6	24,0
Alto	12	48,0
Total	25	100,0

En la tabla 9 se observa que, el 48 % de los niños de 4 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles altos de atención en el aprendizaje en la dimensión activa Pasiva, el 28 % presentan niveles bajos.

Tabla 10

Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Activa voluntaria en niños de 5 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.

Activa voluntaria	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	38,0
Medio	8	31,0
Alto	8	31,0
Total	26	100,0

En la tabla 10 se observa que, el 38 % de los niños de 5 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles bajos de atención en el aprendizaje en la dimensión Activa voluntaria, el 31 % presentan niveles medios y altos.

Tabla 11

Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Activa involuntaria en niños de 5 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.

Activa Involuntaria	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	31,0
Medio	10	38,0
Alto	8	31,0
Total	26	100,0

En la tabla 11 se observa que, el 38 % de los niños de 5 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles medios de atención en el aprendizaje en la dimensión activa voluntaria, el 31 % presentan niveles altos y bajos.

Tabla 12

Nivel de atención en el aprendizaje en la Dimensión Pasiva en niños de 5 años Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.

Activa Pasiva	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	31,0
Medio	8	31,0
Alto	10	38,0
Total	26	100,0

En la tabla 12 se observa que, el 38 % de los niños de 5 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles altos de atención en el aprendizaje en la dimensión Pasiva, el 31 % presentan niveles medios y bajos.

Figura 1

Nivel de atención en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.

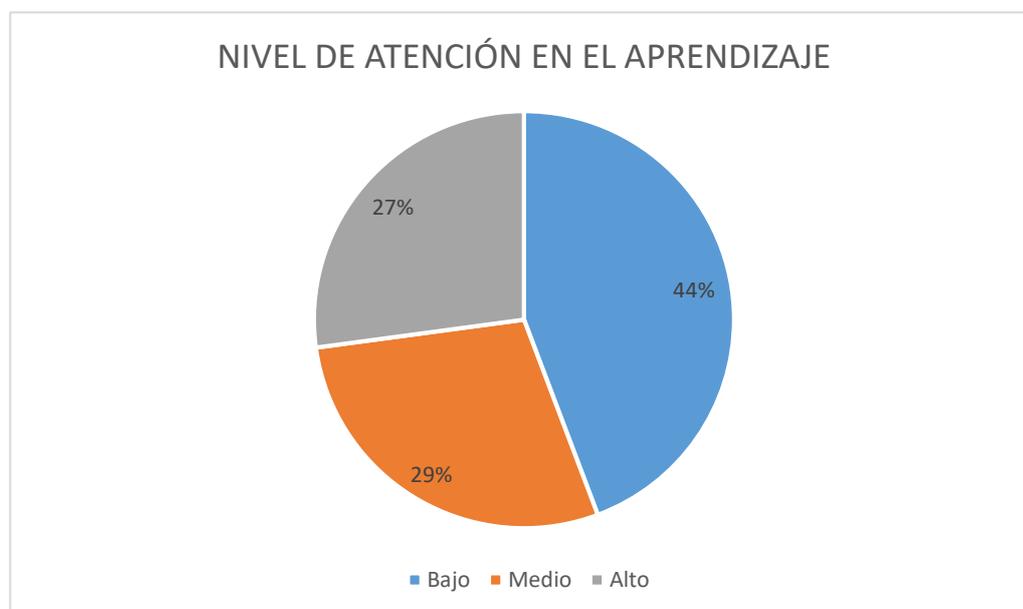


Figura 1 Porcentaje del nivel de atención en los niños.

En la figura 13 se observa que, el 44 % de los niños de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles bajos de atención en el aprendizaje, el 29 % presentan niveles medios, mientras que el 27 % presentan niveles altos de atención. Esto evidencia que menos de la mitad de niños hacen uso de estrategias lúdicas, impidiéndoles tener una mejor atención en el aprendizaje.

Con respecto a la prueba diagnóstica fue sometida a la validez y juicio de tres expertos en el tema; luego ésta pasó por la validez de Aiken alcanzando la puntuación de 1.

La prueba piloto fue aplicada a 14 estudiantes con características similares a la población y muestra de estudio, luego fue sometida a la prueba de confiabilidad y validez de contenido por el coeficiente KR-20 siendo sus resultados: 0.811415 finalmente fue aplicada a la población y muestra de estudio.

V. DISCUSIÓN

Después de haber analizado e interpretado los resultados, se procedió a la discusión de acuerdo al marco teórico, los antecedentes propuestos y los resultados obtenidos.

Uno de los objetivos específicos fue diagnosticar el nivel de atención en el aprendizaje de los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, así como otro de los objetivos fue desarrollar un programa de juegos lúdicos que contribuya a mejorar la atención en el aprendizaje y en ese sentido coincide García, (2013) quien asevera que para mantener la atención, es necesario que el profesor utilice estrategias como recursos metodológicos fundamentales para el desarrollo de cualquier aprendizaje; Así mismo destacar lo que afirman Cook et al. (2011) quienes dan relevancia a la atención como un proceso cognitivo fundamental para el correcto desarrollo del aprendizaje.

De igual manera Lujan, (2015) coincide con este trabajo de investigación al realizar estrategias para mejorar la atención en el aprendizaje. Aplicando un programa de juegos FAMI, con un bajo nivel de atención. Llegando a la conclusión que los programas de juegos si mejoran las capacidades atencionales en los niños de inicial. Esta conclusión es reforzada por Gómez et al., (2015) al aplicar estrategias para mejorar el aprendizaje. Aplicando un programa basado en actividades lúdicas con un bajo nivel de aprendizaje, concluyendo que con una intervención temprana en la utilización de actividades lúdicas los niños desarrollan competencias y si mejoran el aprendizaje.

De acuerdo con nuestros hallazgos, tanto en las edades de tres años, cuatro años y cinco años hay un bajo nivel de atención en la dimensión activa voluntaria, así como un medio nivel de atención en la dimensión activa involuntaria y un alto nivel en la dimensión pasiva, en ese sentido hay similitud en la teoría de García, (1997) quien propone nuevos criterios, centrándose en analizar algunos aspectos que intervienen en el proceso de atención en los que enmarca las siguientes dimensiones: activa voluntaria, activa involuntaria y pasiva.

De la misma manera Gonobolin, F.N., (1984) sustenta que la dimensión activa voluntaria, es activa voluntaria al proceso consciente de la persona, orientada y proyectada a una acción determinada, así mismo con una finalidad práctica donde se busca definir algo. También se puede definir que la persona determina la cualidad necesaria para aplicar cualquier actividad. Concluyendo que las tres dimensiones de la atención en el aprendizaje son importantes para medir el nivel de atención en el que se encuentran los niños.

Alcanzar niveles favorables en las dimensiones de la atención en el aprendizaje como refleja nuestros resultados es muy esperanzador para la comunidad Educativa, esto quiere decir que hay bases para alcanzar aprendizajes esperados, esto es desarrollar la atención en el aprendizaje. Al respecto Camargo (2017) coincide con la investigación pues realizó un estudio cuyo objetivo era desarrollar estrategias lúdicas para que los niños desarrollen un aprendizaje más significativo e interactivo y quieran permanecer más tiempo en la escuela. Sus resultados concluyeron que tan importante son las actividades lúdicas en el desarrollo de nuevos aprendizajes más significativos y duraderos, logrando que la escuela se convierta en un ambiente de aprendizaje donde el niño quiera permanecer más tiempo en la escuela que se ajuste a sus necesidades.

En cuanto al nivel de atención en el aprendizaje según cada dimensión a través de la prueba diagnóstica aplicada se determinó que el 41 % de los niños de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan bajos niveles de atención en el aprendizaje en la dimensión activa voluntaria, el 43 % presentan niveles medios y 54 % presentan niveles altos, comparando con los resultados con la investigación de Odar (2015) después de la aplicación del programa de material Andújar para mejorar los niveles de memoria y atención en los estudiantes, según el post test mostraron que existía un considerable grupo de estudiantes con niveles bajos de memoria y atención, así mismo se aplicó un

programa con material de la orientación Andújar. Los resultados del trabajo señalan que después de aplicar el programa se mejoró la memoria y atención en los estudiantes.

Los resultados de los niveles de atención en la dimensión activa voluntaria se observa que, el 47 % de los niños de 3 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan bajos niveles de atención en el aprendizaje, el 33 % presentan niveles medios. Mientras que, el 40 % de los niños de 4 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles bajos de atención en el aprendizaje, el 36 % presentan niveles medios. Así mismo se observa que, el 38 % de los niños de 5 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles bajos de atención en el aprendizaje, el 31 % presentan niveles medios y altos. Del mismo modo Cabrera, C. X. (2018) realizó un trabajo de investigación con el objetivo de mejorar la atención y concentración en los niños, mediante la aplicación de estrategias lúdicas, en un colegio de Chiclayo. Concluyendo que se puede mejorar los procesos atencionales y concentración gracias a la aplicación de estrategias lúdicas. Por otro lado, Vásquez (2016) sustento en su trabajo de investigación desarrollar la noción de números en los niños mediante un programa de juegos recreativos, en un colegio de Cutervo. Se utilizó diversos juegos recreativos en sesiones de aprendizaje. Llegando a la conclusión que, utilizando juegos recreativos en clase, permite mejorar la competencia de número en los estudiantes.

Los resultados de los niveles de atención en la dimensión activa involuntaria, se observa que, el 42 % de los niños de 3 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles medios de atención en el aprendizaje, el 32 % presentan niveles bajos. Mientras que, el 40 % de los niños de 4 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles medios de atención en el aprendizaje, el 32 % presentan niveles bajos. Así mismo se observa que, el 38 % de los niños de 5 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles medios de atención en el aprendizaje, el 31 % presentan niveles altos y bajos. Por tal modo

Terry, J (2014) en su estudio determinó la aplicación de un programa de actividades lúdicas con el objetivo de mejorar la lectura en los niños del nivel inicial, de un colegio en España. Llegando a la conclusión que se puede mejorar la habilidad motriz con una serie de sesiones psicomotrices, con una metodología para que el niño aprenda el motivo de la actividad sin importar edad, sexo. Asimismo, va a depender también de las actividades que los niños desarrollen y tengan un aprendizaje significativo mediante el juego.

Los resultados de los niveles de atención en la dimensión pasiva, se observa que, el 53 % de los niños de 3 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan altos niveles de atención en el aprendizaje, el 26 % presentan niveles medios. Mientras que, el 48 % de los niños de 4 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles altos de atención en el aprendizaje, el 28 % presentan niveles bajos. Así mismo Se observa que, el 38 % de los niños de 5 años de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles altos de atención en el aprendizaje, el 31 % presentan niveles medios y bajos. Del mismo modo Gómez et al. (2015) realizaron un trabajo de investigación con el objetivo de fortalecer el aprendizaje mediante la actividad lúdica en niños. Se concluyó que al realizar una intervención temprana en la utilización de las actividades lúdicas, los niños desarrollan competencias y fortalecen el aprendizaje. Del mismo modo coincide Llorente et al (2012) en su estudio realizar ejercicios atencionales antes de cada actividad de clase que ayuden a estimular la atención desarrollando un buen aprendizaje, así mismo fortalecer la calidad de la atención y sus funciones y durante un tiempo se logra una importante actividad cerebral.

Por otro lado el trabajo de investigación muestra que, el 44 % de los niños de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo presentan niveles bajos de atención en el aprendizaje, el 29 % presentan niveles medios, mientras que el 27 % presentan niveles altos de atención. Esto evidencia que menos de la mitad de niños hacen uso de estrategias lúdicas, impidiéndoles tener una mejor atención en el aprendizaje. Es por ello la importancia de implementar el programa

de juegos lúdicos para mejorar la atención en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Divino niño de Misericordia-Chiclayo. Como lo respalda Muelas, (2014) quien menciona que la atención va a variar de acuerdo a la edad, sexo, ambiente y formación de cada persona. los problemas que presentan los niños en la atención del aprendizaje, se debe a las dificultades relacionadas a la memoria sensorial, el proceso la información no llega correctamente al cerebro y no se codifica de manera adecuada, lo que provoca que esa información no sea captada por el aprendiz, para ello se sugiere desarrollar estrategias a edad temprana.

Los resultados hallados se asemejan a los antecedentes mencionados, lo que ratifica la propuesta teórica de García, (1997) quien define la atención desde la perspectiva de la psicología cognitiva, como un proceso dinámico que va a favorecer la selección de alguna información determinada o una respuesta motriz adecuada ante cualquier estímulo. Así mismo favorece la adecuada distribución de la información como menciona Aroca y Delgadillo (2014) quienes señalaron que la atención es una habilidad que se inicia desde temprana edad la cual cambia y mejora a lo largo de nuestras vidas. Hay casos con problemas de atención en el aprendizaje que no son atendidos responsablemente afectando el rendimiento académico y por consiguiente que los niveles de aprendizaje disminuyan.

Finalmente a través de la prueba diagnóstica que se realizó a los niños de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, podemos decir que el programa de juegos lúdicos sirve para desarrollar la atención en el aprendizaje de los niños. Ya que los porcentajes obtenidos de la variable atención muestran una necesidad de proponer un programa de actividades lúdicas para enriquecer la atención. Por tal modo Calderón (2015) indica que la actividad lúdica favorece el buen desarrollo de las relaciones, aptitudes y el buen sentido del humor de las personas, lo que incentiva la atención del niño motivándolo en su aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta metodológica para el proceso de enseñanza

aprendizaje. Permitiendo que los niños aprendan de manera atractiva, captando la atención y llegando a un aprendizaje significativo. Así mismo Mora y Rodríguez (2015) en su estudio sostienen que el aprendizaje no solo se da para recibir información necesaria sino también para vivir experiencias enriquecedoras en el educando y es labor del docente que emplee estrategias de interacción con los demás.

En base a los resultados, se puede concluir diciendo que el programa de juegos lúdicos sirve para desarrollar la atención en el aprendizaje de los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo. Así mismo Santiago (2014) en basándose en la teoría psicogenética de Jean Piaget propone cuatro dimensiones de juegos lúdicos propuesta por Piaget, que está directamente relacionada con el área de desarrollo, asimismo considera las siguientes dimensiones del juego para mejorar aprendizajes. Dimensión del juego motor, relacionado al movimiento y exploración con el propio cuerpo, ya que el niño está en proceso continuo para lograr el dominio de su cuerpo, siendo esta actividad muy importante en el desarrollo del niño. Dimensión del juego social, relacionado a las interacciones que el niño realiza con las personas de su entorno, esta actividad es muy agradable que le permite al niño desarrollar habilidades sociales (López, 2017). Dimensión del juego cognitivo, que comprende con la exploración del niño, manipulando objetos y solucionar problemas de la vida cotidiana haciendo uso de la inteligencia. Dimensión del juego simbólico, se refiere a la capacidad de transformar objetos para poner en práctica situaciones imaginarias a base de sus propias experiencias, asimismo los niños logran a diferenciar lo que es real y lo que es irreal (Lezama, 2011). Así mismo según los resultados encontramos a Quispe (2018) quién en su investigación abordó el desarrollo del aprendizaje significativo mediante juegos lúdicos en niños. Llegando a la conclusión, que los niños obtuvieron un aprendizaje significativo eficiente gracias al desarrollo de las actividades lúdicas, por lo que la aplicación de actividades lúdicas es importante para el desarrollo de aprendizajes significativos en los niños, ya que ayudan a desarrollar habilidades y aprendizajes esperados. Coincidiendo con la propuesta de nuestra investigación.

VI. CONCLUSIONES

En base a los resultados, se puede concluir diciendo que el programa de juegos lúdicos sirve para desarrollar la atención en el aprendizaje de los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo. Por lo que este trabajo de investigación permitió realizar un diagnóstico del nivel de atención en el aprendizaje en la que se encuentran los niños de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo

En relación con el objetivo específico 1, se logró diagnosticar el nivel de atención de los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020. Ya que mediante la aplicación del instrumento escala Likert a una población de 70 niños se logró diagnosticar como se encuentran los niños en los procesos atencionales, evidenciando que menos de la mitad de niños hacen uso de estrategias lúdicas, impidiéndoles tener una mejor atención en el aprendizaje.

En relación con el objetivo específico 2, se logró diseñar un programa de juegos lúdicos basado en 8 sesiones de actividades. Siendo el juego una herramienta didáctica de motivación en el niño y que dentro del ámbito pedagógico es una actividad que reúne todas las características necesarias en la que el docente se basa para lograr el desarrollo de habilidades y destrezas en el niño. Es por ello que mediante el programa los niños de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020 lograrán destrezas, habilidades y una mejor atención en el aprendizaje.

En relación con el objetivo específico 3, se logró validar un programa de juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020. Pasando por una exhaustiva evaluación de 3 expertos que dieron pase al diseño de las 8 sesiones de juegos lúdicos.

VII. RECOMENDACIONES

- Se sugiere a la autoridad de la Institución Educativa, promover programas de juegos lúdicos que permitan desarrollar la atención en el aprendizaje de los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020.
- A las docentes de la Institución Educativa, incorporar en las actividades de clases diarias, juegos lúdicos para mejorar la atención en el aprendizaje de los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020.
- A los padres de familia, involucrarse de cierta manera en el aprendizaje, estimulando a través del juego la mejora de los procesos atencionales de sus hijos.
- A los futuros investigadores en base a este estudio, elaborar y aplicar el programa de juegos lúdicos en otras Instituciones Educativas, para mejorar la atención en el aprendizaje de los niños del nivel inicial.

VIII. PROPUESTA

Objetivo general

Determinar la importancia del programa de juegos lúdicos para mejorar la atención en el aprendizaje en los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020.

Objetivos específicos

Desarrollar una serie de juegos lúdicos que permitan mejorar la atención en el aprendizaje en los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020.

Promover en los docentes la aplicación de juegos lúdicos para mejorar la atención en el aprendizaje en los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020.

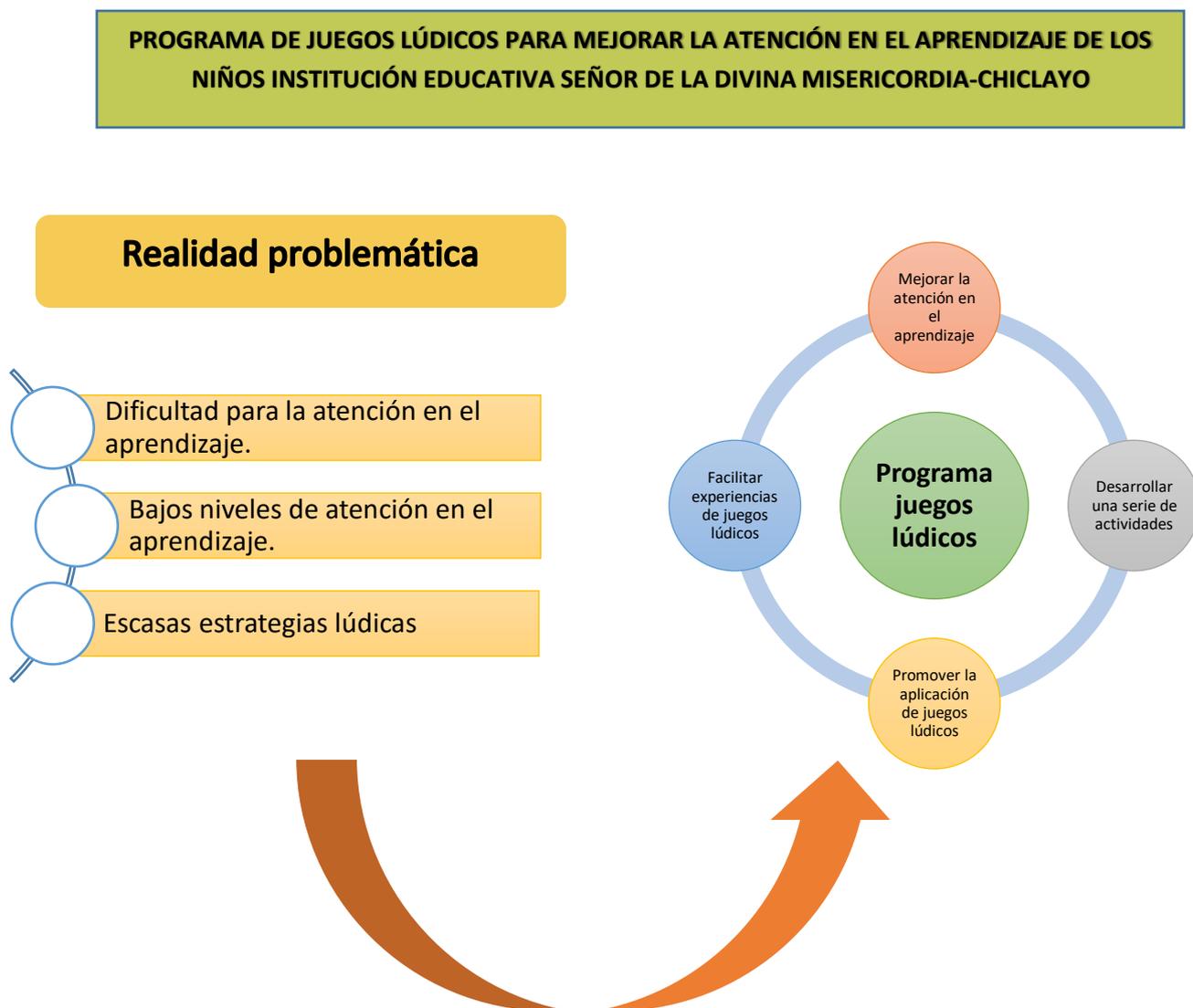
Facilitar experiencias de juegos lúdicos para mejorar la atención en el aprendizaje en los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020.

Justificación

La presente investigación planteó desarrollar un programa de juegos lúdicos basado en diferentes actividades lúdicas con niños del nivel inicial de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo. Este programa permite que los niños y niñas desarrollen mejor su atención en el aprendizaje para evitar así problemas futuros. Para Santiago, (2014) basándose en la teoría psicogenética de Jean Piaget, el juego forma parte esencial en el desarrollo cognitivo del niño, para ello se da un proceso de asimilación de la información, los mismos que se ajustarán a las estructuras cerebrales y se logrará una adaptación de conocimiento; es decir el niño explora su medio y construye sus nuevos conocimientos con la ayuda de actividades placenteras como lo es el juego. Es por ello la importancia de desarrollar este programa de juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo. Además, necesario para que el profesor utilice estrategias como recursos metodológicos siendo estas actividades fundamentales para el desarrollo de cualquier aprendizaje

Figura 2

Diseño gráfico del programa juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje



REFERENCIAS

1. Aguilar, B, et al, (2017) *Artículo científico del juego*, Sideshare.
<https://www.slideshare.net/krysthye/articulo-cientifico-del-juego>.
2. Añaños, E. (1999). *Psicología de la atención y de la percepción, guía de estudio y evaluación personalizada*.
http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/177765/TFG_2018_VillarroigClaramonte_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y
3. Aroca, M. A., & Delgadillo, D. A. (2014). *La Lúdica Como Estrategia Para Mejorar Los Procesos De*. Universidad del Tolima Instituto de educación a distancia.
http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1416/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La_lúdica_como_estrategia_para_mejorar_los_procesos_de_atención_en_los_niños_de_grado_primerο_del_Colegio_Americano_de_Ibago.pdf
4. Baena, E. A., y Ruiz, Montero, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física*, 38.
http://emasf.webcindario.com/El_juego_motor_como_actividad_fisica_organizada_en_la_enseñanza_y_la_recreacion.pdf
5. Cabrera, C. X. (2018). *Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria del I.E Manuel Antonio Rivas*.
<http://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/4884/Zuloeta%20Solano%20karina%20Elizabet.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
6. Calderón, L., Marín, S., & Vargas, N. (2015). *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué*.
<http://repository.ut.edu.co/handle/001/1409>

7. Calderón, S. N. (2015). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje*.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf>
8. Camargo, A., y Riveros, F. (2015). Efectos del estrés social agudo sobre la atención selectiva en estudiantes Universitarios. *Informes Psicológicos*, 15 y (2), 33- 46. <http://dx.doi.org/10.18566/infpsicv15n2a02>
9. Camargo G. y otros (2017). *La Lúdica como Estrategia Pedagógica para Mejorar los Procesos de Motivación de Adolescentes del Grado 9º en la Institución Educativa San Felipe Neri de la Ciudad de Cartagena*. Trabajo Presentado para obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica. Fundación Universitaria los Libertadores Colombia.
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1221/camargo_gisella2017.pdf?sequence=2
10. Castellar G.M., González S.L. y 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) Universidad del Tolima. Cartagena, Colombia.
<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA>
11. Castillo M. A. y Gómez M.E. (2014). *El juego infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje*. (Tesis de Licenciatura) Universidad de Cuenca. Ecuador. 51.
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/19916/1/TESIS.pdf>
12. Casariego, D. (2015). *Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de*

- comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años, de la Institución Educativa Inicial “Señor de Chocán”, Matapalo–Zarumilla, 2015.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2878?show=full>
13. Cepeda, M. (2017). El juego como estrategia lúdica. *Revista Internacional Magisterio* (N° 76). Bogotá, Colombia.
<https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-deaprendizaje>
14. Córdoba M. (2012), *Procesos cognitivos básicos según género de estudiantes del cuarto grado de primaria de una institución educativa de ventanilla (Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación Mención en Psicopedagogía de la Infancia) Facultad de educación. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima-Perú.*
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1137/1/2012_C%C3%B3rdova_Procesos%20cognitivos%20b%C3%A1sicos%20seg%C3%BAn%20g%C3%A9nero%20de%20estudiantes%20del%20cuarto%20grado%20de%20primaria%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20educativa%20de%200Ventanilla.pdf
15. Córdoba R, E (2017) Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate-Vitarte, 2017.
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16219/C%C3%B3rdova_SRE.pdf?sequence=1
16. Corbin, J. (2016). Atención selectiva: definición y teorías. *Psicología y Mente*.
<https://psicologiaymente.net/psicologia/atencion-selectiva#>
17. Cook, R., Klein, M. & Tessier, A. (2011). Encouraging the development of cognitive skills and literacy. Upper Saddle River, NJ: Prentice.

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18271/1/TESIS%20%20PARVULARIA%20DANIELA%20ELIZABETH%20LOPEZ%20VALENCIA.pdf>

18. Diccionario Español de la Real Academia. (2015). www.rae.es.
19. Fuentes, A. y otros (2015). *Actividades Lúdicas en la Planificación Educativa*. Trabajo de Grado para optar al Título de Licenciada en Educación Inicial y Preprimaria. Guatemala.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211/1603>
20. GARCIA (2013). *Estrategias para orientar la atención de los alumnos*.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/11112/Guzm%C3%A1nGrijalvaMartaLucia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
21. GARCÍA, J. (1997). *Psicología de la atención*; 1ª ed. España: Síntesis S.A. Madrid.
<https://psb012.files.wordpress.com/2013/05/upla-atencic3b3n.pdf>
22. GARCÍA, M. (2001). *Dificultades de aprendizaje y déficit de la atención*. España: Síntesis S.A. Madrid.
<https://psb012.files.wordpress.com/2013/05/upla-atencic3b3n.pdf>
23. Garaigordovil, M. (2016). *Una propuesta de juego educativo en Educación Infantil. El juego en la primera infancia*. Ediciones OCTAEDRO, S.L.
<https://ciudadesamigas.org/wp-content/uploads/2018/11/%E2%80%9CLa-contribucio%CC%81n-del-juego-infantil-al-desarrollo-de-habilidades-para-el-cambio-social-activo%E2%80%9D.pdf>
24. Gavotto, O y Castellanos, L. (2015). La Estabilidad de la Atención Selectiva del Estudiante y las Técnicas Didácticas Desarrolladas Durante la Clase. *Revista Digital de Investigación Educativa* 11(11), 59- 69.
http://www.revistaconecta2.com.mx/archivos/revistas/revista11/11_3.pdf

25. Gómez, J. (2016) *Déficit de atención dispersa*, yosoymuyinteligente.com
<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1433/1/CASQUETE%20TAMAYO%20JEXENIA.pdf>.
26. Gómez, R. T., Molano, O. P., & Rodríguez, C. S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. Universidad de Tolima.
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>.
27. Gonobolin, F.N. (1984). La atención. En A. L. Smirlov, *Psicología* (págs. 177-200).
[http://Dialnet-ProcesoDeLaAtencionYSuImplicacionEnElProcesoDeApre-6650939%20\(8\).pdf](http://Dialnet-ProcesoDeLaAtencionYSuImplicacionEnElProcesoDeApre-6650939%20(8).pdf).
28. Hernández, S. (2014). *Justificación*.
<https://www.onsc.gub.uy/onsc1/images/stories/Enap/Material/PDM2/Lec07.pdf>.
29. Hernández, S. (2014). Tipos de investigación.
<https://www.onsc.gub.uy/onsc1/images/stories/Enap/Material/PDM2/Lec07.pdf>.
30. James, W. (1950). *The principles of psychology*. New York: Dover Publications, Inc. (edición original de 1890).
<https://www.ugr.es/~setchift/docs/2006-atencion.pdf>.
31. Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(1), 38-47.
32. Likert, R. and Likert, J. (1976). *New ways of managing conflict*. New York: McGraw-Hill.

- <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/6881/BedoyaLagunaCristianAlberto2017.pdf?sequence=1>
33. Kleesling, C. (2015). *El juego dramático en educación infantil*. Tesis de Grado. Universidad Internacional de la Rioja, España.
- <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/699/IPANAUQUE%20OLIVARES%20ROSA%20MARILYN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
34. Lachi, R. (2015). *Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en Niños (as) de Cinco Años*. Lima, Perú: Universidad San Ignacio del Oyola.
- http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf
35. Latorre, M & Seco, J. (2006). *Diseño Curricular nacional nuevo para una nueva sociedad*. Surco, Lima, Perú: Universidad Marcelino Champagnat.
36. López, E. & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios*. Vol. 20 (N° 1), p.p. 208-210.
- <http://www.umariana.edu.co/ojseditorial/index.php/criterios/article/viewFile/376/310>
37. Lujan, 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 ciudad de Trujillo (Tesis de Maestría)*. Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo, Perú.
- http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/2297/1/RE_MAESTRIA_EDU_ROSARIO.LUJAN_APLICACION.DEL.PROGRAMA.DE.JUEGOS.FAMILI.PARA.ESTIMULAR_DATOS.pdf
38. Marín, A. y otros (2015). *Estrategias Lúdicas para la Enseñanza de las Matemáticas en el Grado Quinto de la Institución Educativa la Piedad*

Trabajo de Grado para optar el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica. Fundación Universitaria Los Libertadores. Medellín, Colombia.

<https://repositorio.unica.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3193/Ejecuci%C3%B3n%20De%20Actividades%20L%C3%BAdicas%20Y%20Su%20Influencia%20En%20El%20Desarrollo%20De%20La%20Competencia%20Act%C3%BAa%20Y%20Piensa%20Matem%C3%A1ticamente%20En%20Situaciones%20De%20Regularidad%20C%20Equivalencia%20Y.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

39. MINEDU (2010). *El juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima, Perú.

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/699/IPAN%20OLIVARES%20ROSA%20MARILYN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

40. Mora y Rodríguez (2014). *La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los arrayanes de la ciudad de Ibagué* (Tesis de pregrado) Universidad del Tolima.

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%20MEZ%20RODR%20DGUEZ.pdf>

41. Muelas, A. (2014). La Influencia de la memoria y las estrategias de aprendizaje en relación en la comprensión lectora en estudiantes de educación básica primaria. *INFAD; Revista de Psicología*, 2(8), 343- 350.

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2893/1/T%200945%20781%20CD%206312.pdf>

42. Muñoz, C. (2016). *Propuesta Metodológica basada en Actividades Lúdicas para Mejorar el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad en niños de 8 a 9 años*. Trabajo de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca-Ecuador.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18538/1/UPS-CT008713.pdf>

43. Navarro, R. Quispe, D. Solórzano, J. G. (2015).” La aplicación de las actividades lúdicas con material concreto para la resolución de problemas aditivos de cambio y de combinación en los niños y niñas del segundo grado (Tesis para optar el título de Segunda Especialidad para la enseñanza de comunicación y Matemática a estudiantes de II y III Ciclos de Educación Básica Regular que presentan los profesores). En la Pontificia Universidad Católica del Perú. San Miguel, Perú.
http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/6110/T010_4640491_2_T_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
44. Olivera, C. E. (2014). Niveles de Atención y Rendimiento Académico de los Estudiantes del Tercer Grado de Primaria de una Institución Educativa No Estatal de la Ciudad de Lima. (Tesis de Maestría en Psicología con mención en Problemas de Aprendizaje). Universidad Ricardo Palma, Lima, Perú.
45. Odar, M. (2015). Aplicación de un programa con material de orientación Andújar para mejorar la memoria y atención de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en la Institución Educativa de bien social, proyecto Perú, Monsefú- 2014. (Tesis de posgrado). Universidad Pedro Ruiz Gallo, Chiclayo, Perú.
http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/7085/Odar_Almestar_Marleny_Esperanza.pdf?sequence=3
46. Ospina M. del P. (2015) *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. (Tesis de Licenciatura) Universidad del Tolima. Ibagué, Colombia.
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
47. Owens, R. (2016). *Language development an introducción*. Boston, MA: Pearson.
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S07183782018000100181&script=sci_arttext

48. Parrat, S. (2012). Esencia y trascendencia de la obra de Jean Piaget (1896-1980). Persona.
<http://www.redalyc.org/pdf/805/80531303.pdf>. Doménech, F. (s.f.).
49. Posner, M. I. & Rothbart, M. K. (2014). Attention to learning of school subjects. *Trends in Neuroscience and Education*, 3, 14-17. doi:10.1016/j.tine.2014.02.003.
<https://core.ac.uk/download/pdf/51068415.pdf>
50. Quispe, C. G. (2018). *Las Actividades Lúdicas que Utilizan los Docentes del Nivel Inicial para Desarrollar el Aprendizaje Significativo de los Estudiantes de las Instituciones Educativas del Distrito de Canaria Región Ayacucho Durante el Año Académico 2018*. Ayacucho, Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
[repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4818/ACTIVIDADES LUDICAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO QUISPE CURIÑAUPA GREGORIA.pdf?sequence=1](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4818/ACTIVIDADES_LUDICAS_Y_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_QUISPE_CURIÑAUPA_GREGORIA.pdf?sequence=1).
51. Redondo, M. (2008). El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*. (N° 13).
<https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Estudios%20%20Investigaciones/Attachments/32/25.%20El%20juego,%20su%20estudio%20y%20como%20abordarlo.pdf>.
52. Rodríguez Cobos, M & González Vázquez, M (2018) Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial.
<https://core.ac.uk/download/pdf/51068415.pdf>
53. Rodríguez, T. (2015). *La Actividad Lúdica*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/51068415.pdf>

54. Rotger, M (2017), "Neuroscience Neurolearning. Emotions and learning Leveling emotional states and creating a classroom with a brain", Editorial Brujas, Argentina.
<http://www.scielo.org.co/pdf/ccso/v18n34/1657-8953-ccso-18-34-00149>
55. Roux, R; Anzures G, E (2015) Estrategias de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en estudiantes de una escuela privada de educación media superior. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, vol. 15, núm. 1, enero-abril, 2015, pp. 1-16. Universidad de Costa Rica San Pedro de Montes de Oca, Costa Rica.
<https://www.redalyc.org/pdf/447/44733027014.pdf>
56. Rubinstein, J. (1984). Principles of general psychology. México: Grijalbo.
<https://www.redalyc.org/pdf/447/44733027014.pdf>
57. Santiago, (2014) *El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje en el área de educación física*, Oposinet.
http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/699/IPAN_AQUE%20OLIVARES%20ROSA%20MARILYN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
58. Suarez y Calderón (2014). Diseño y Aplicación de Estrategias Didácticas para mejorar la Atención de los niños del grado segundo y tercero de la escuela Normal Superior María Auxiliadora de Girardot. Cundimarca
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48933/Andon_aire_QFDC-Vidaurre_GSV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
59. Terry, J. (2014). Análisis de la influencia de la metodología de la intervención psicomotriz sobre el desarrollo de las habilidades motrices en niños de 3 a 4 años. (Tesis de doctorado).
<https://digitum.um.es/xmlui/handle/10201/40991>.

60. Tay, B. (2013). Elaboration and organization strategies used by prospective class teachers while studying social studies education textbooks. *Eurasian Journal of Educational Research*, 13(51), 229-252.
<http://www.ejer.com.tr/?git=22&kategori=99&makale=863>.
61. Tostado, F. (2013). El juego en la Edad Media.
http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/699/IPAN_AQUE%20OLIVARES%20ROSA%20MARILYN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
62. Vásquez, M. Santos, D. (2016). Programa de Juegos Recreativos para Desarrollar la Noción de Número en los Niños y Niñas de la IEI N° 324 De Mochadín, Súcota, Cutervo-2016. Chiclayo, Lambayeque, Perú: Universidad César Vallejo.
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/2507/vasquez_ms.pdf?sequence=1

ANEXOS

Anexo A

Matriz de Consistencia

Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.

Problema	Objetivos	Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Metodología
<p>GENERAL</p> <p>¿Cómo diseñar un programa de juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo?</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cuál es el nivel de atención de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo?</p>	<p>GENERAL</p> <p>Proponer un programa de juegos lúdicos para la atención en los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>Diagnosticar el nivel de atención de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.</p>	<p>Variable dependiente</p> <p>Atención en el aprendizaje</p>	<p>La atención es un proceso cognitivo esencial que está relacionado con diferentes procesos ejecutivos, como la hiperactividad y la regulación emocional, por lo cual se debe trabajar algunos problemas que se presenten en el desarrollo del aprendizaje del niño y por consecuencia es importante atender sus posibles alteraciones. López et al., (2014).</p>	<p>El presente trabajo utilizará las siguientes dimensiones activa voluntaria, activa involuntaria y pasiva. Cada dimensión contiene 1 indicador, haciendo un total de 15 ítems tomando como instrumento la escala de Likert.</p>	<p>Activa voluntaria</p> <p>Activa involuntaria</p> <p>Pasiva</p>	<p>El tipo de la investigación fue no experimental, ya que no se manipularon las variables que son independientes, simplemente se observaron los fenómenos en su estado natural para luego ser analizados. (Hernández et al., 2014). El tipo de investigación fue descriptiva ya que en un momento determinado permitió analizar el problema que presentan los niños y niñas de la Institución Educativa investigada, describiendo y dando a conocer la realidad</p>
<p>¿Cuál será el diseño del programa de juegos lúdicos para la atención de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo?</p> <p>¿Cómo validar la propuesta del programa de juegos lúdicos para la atención de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo?</p>	<p>Diseñar un programa de juegos lúdicos para la atención en los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.</p> <p>Validar el programa de juegos lúdicos para la atención en los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Juegos lúdicos</p>	<p>Las estrategias lúdicas son elementos esenciales dentro del aprendizaje de los niños y niñas, el juego es un mediador para establecer una buena enseñanza en el ámbito educativo y el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo. Rivas, (2016).</p>	<p>El presente trabajo utilizará las siguientes dimensiones juegos motores, juegos sociales, juegos cognitivos y juegos simbólicos. Tomando como diseño un programa de juegos lúdicos.</p>	<p>Juego motor</p> <p>Juego social</p> <p>Juego cognitivo</p> <p>Juego simbólico</p>	

Anexo B

Matriz de Operacionalización de las variables

Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable independiente Juegos lúdicos	Las estrategias lúdicas son elementos esenciales dentro del aprendizaje de los niños y niñas, el juego es un mediador para establecer una buena enseñanza en el ámbito educativo y el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo. Rivas, (2016).	El presente trabajo utilizará las siguientes dimensiones juegos motores, juegos sociales, juegos cognitivos y juegos simbólicos. Tomando como diseño un programa de juegos lúdicos.	JUEGO MOTOR	ÓCULOMANUAL Y ÓCULO-PODAL	Escala nominal
				MOVIMIENTOS DE EQUILIBRIO Y DESIQUILIBRIO	
			JUEGO SOCIAL	JUEGOS GRUPALES	
			JUEGO COGNITIVO	ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN	
				EXPLORACIÓN DEL OBJETO	
JUEGO SIMBÓLICO	SITUACIONES IMAGINARIAS				
Variable dependiente Atención en el aprendizaje	La atención es un proceso cognitivo esencial que está relacionado con diferentes procesos ejecutivos, como la hiperactividad y la regulación emocional, por lo cual se debe trabajar algunos problemas que se presenten en el desarrollo del aprendizaje del niño y por consecuencia es importante atender sus posibles alteraciones. López et al., (2014).	El presente trabajo utilizará las siguientes dimensiones activa voluntaria, activa involuntaria y pasiva. Cada dimensión contiene 1 indicador, haciendo un total de 15 ítems tomando como instrumento la escala de Likert.	ACTIVA VOLUNTARIA	ACTITUD CONSCIENTE DEL SUJETO	Escala ordinal Algunas veces casi siempre Siempre
			ACTIVA INVOLUNTARIA	ACTITUD INCONSCIENTE DEL SUJETO	
			PASIVA	ESTIMULOS EXTERNOS	

Instrumento de recolección de datos

Escala de Likert para evaluar el nivel de atención en el aprendizaje

Autor: Coronado Jiménez Mercedes Elizabeth

El propósito de este instrumento es conocer el nivel de atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo. Marca con una (X) en los casilleros que aparecen al lado derecho de cada afirmación.

<i>Nunca</i>	<i>Algunas veces</i>	<i>Casi Siempre</i>	<i>Siempre</i>
1	2	3	4

N°	Dimensión	Ítems	Escala			
			Nunca	Algunas veces	Casi Siempre	Siempre
01	Activa y voluntaria	Presta atención a la asistencia cuando es llamado por su nombre.				
		Participa activamente durante las actividades virtuales.				
		Escucha con atención las indicaciones de la maestra.				
		Comenta lo que aprendió en el desarrollo de la actividad.				
		Interviene en casi todas las actividades de aprendizaje.				
		Mantiene atención durante las actividades desarrolladas.				
02	Activa e involuntaria	Narra el cuento que escuchó, con sus propias palabras.				
		Presta más atención a estímulos secundarios				
		Necesita el apoyo del docente para trabajar durante la actividad de aprendizaje.				
		Se levanta de su silla constantemente.				
	Pasiva	Le toma demasiado tiempo en terminar alguna actividad.				
		Se distrae frecuentemente con estímulos externos.				
		Su comportamiento tranquilo, pasivo lo ayuda a participar en las actividades.				
		Sigue la secuencia de sus actividades.				
		Se distrae con facilidad.				

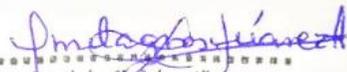
FICHA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: *Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.*

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE	ACTIVA VOLUNTARIA	<i>Actitud consciente del sujeto</i>	Presta atención a la asistencia cuando es llamado por su nombre.	✓		✓		✓		✓		
			Participa activamente durante las actividades virtuales.	✓		✓		✓		✓		
			Escucha con atención las indicaciones de la maestra.	✓		✓		✓		✓		
			Comenta lo que aprendió en el desarrollo de la actividad.	✓		✓		✓		✓		
			Interviene en casi todas las actividades de aprendizaje.	✓		✓		✓		✓		
			Mantiene atención durante las actividades desarrolladas.	✓		✓		✓		✓		
			Narra el cuento que escuchó, con sus propias palabras.	✓		✓		✓		✓		
	ACTIVA INVOLUNTARIA	<i>Actitud inconsciente del sujeto</i>	Presta más atención a estímulos secundarios	✓		✓		✓		✓		
			Necesita el apoyo del docente para trabajar durante la actividad de aprendizaje.	✓		✓		✓		✓		
			Se levanta de su silla constantemente.	✓		✓		✓		✓		
			Le toma demasiado tiempo en terminar alguna actividad.	✓		✓		✓		✓		
	PASIVA	<i>Estímulos externos</i>	Se distrae frecuentemente con estímulos externos.	✓		✓		✓		✓		
			Su comportamiento tranquilo, pasivo lo ayuda a participar en las actividades.	✓		✓		✓		✓		
Sigue la secuencia de sus actividades.			✓		✓		✓		✓			
Se distrae con facilidad.			✓		✓		✓		✓			

Grado y Nombre del Experto: *Mg. Aura de los Milagros Juárez Alburqueque*

Firma del experto:




Mg. Aura de los M. Juárez Alburqueque
DIRECTORA

EXPERTO EVALUADOR

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala Likert para evaluar el nivel de atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.

TESISTA:

Mg: Coronado Jiménez Mercedes Elizabeth

DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 06 de noviembre de 2020



Milagros Juárez
Mg. Aura de los M. Juárez Alburqueque
DIRECTORA

Firma

EXPERTO: Mg. Aura de los Milagros Juárez Alburqueque



FICHA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: *Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.*

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE	ACTIVA VOLUNTARIA	<i>Actitud consciente del sujeto</i>	Presta atención a la asistencia cuando es llamado por su nombre.	✓		✓		✓		✓		
			Participa activamente durante las actividades virtuales.	✓		✓		✓		✓		
			Escucha con atención las indicaciones de la maestra.	✓		✓		✓		✓		
			Comenta lo que aprendió en el desarrollo de la actividad.	✓		✓		✓		✓		
			Interviene en casi todas las actividades de aprendizaje.	✓		✓		✓		✓		
			Mantiene atención durante las actividades desarrolladas.	✓		✓		✓		✓		
			Narra el cuento que escuchó, con sus propias palabras.	✓		✓		✓		✓		
	ACTIVA INVOLUNTARIA	<i>Actitud inconsciente del sujeto</i>	Presta más atención a estímulos secundarios	✓		✓		✓		✓		
			Necesita el apoyo del docente para trabajar durante la actividad de aprendizaje.	✓		✓		✓		✓		
			Se levanta de su silla constantemente.	✓		✓		✓		✓		
			Le toma demasiado tiempo en terminar alguna actividad.	✓		✓		✓		✓		
	PASIVA	<i>Estímulos externos</i>	Se distrae frecuentemente con estímulos externos.	✓		✓		✓		✓		
			Su comportamiento tranquilo, pasivo lo ayuda a participar en las actividades.	✓		✓		✓		✓		
			Sigue la secuencia de sus actividades.	✓		✓		✓		✓		
			Se distrae con facilidad.	✓		✓		✓		✓		

Grado y Nombre del Experto: *Dra. Gloria Martínez Gonzales*

Firma del experto :

EXPERTO EVALUADOR

COLEGIO PROFESIONAL DE PROFESORES DEL PERÚ - FILIAL PIURA
 Dra. Gloria Martínez Gonzales
 DECANA



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

2. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala Likert para evaluar el nivel de atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.

TESISTA:

Mg: Coronado Jiménez Mercedes Elizabeth

DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 19 de noviembre de 2020


COLEGIO PROFESIONAL DE PROFESORES
DEL PERÚ - FILIAL PIURA
Dra. Gloria Martinez Gonzales
DECANA

Firma
EXPERTO



FICHA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE	ACTIVA VOLUNTARIA	<i>Actitud consciente del sujeto</i>	Presta atención a la asistencia cuando es llamado por su nombre.	✓		✓		✓		✓		
			Participa activamente durante las actividades virtuales.	✓		✓		✓		✓		
			Escucha con atención las indicaciones de la maestra.	✓		✓		✓		✓		
			Comenta lo que aprendió en el desarrollo de la actividad.	✓		✓		✓		✓		
			Interviene en casi todas las actividades de aprendizaje.	✓		✓		✓		✓		
			Mantiene atención durante las actividades desarrolladas.	✓		✓		✓		✓		
			Narra el cuento que escuchó, con sus propias palabras.	✓		✓		✓		✓		
	ACTIVA INVOLUNTARIA	<i>Actitud inconsciente del sujeto</i>	Presta más atención a estímulos secundarios	✓		✓		✓		✓		
			Necesita el apoyo del docente para trabajar durante la actividad de aprendizaje.	✓		✓		✓		✓		
			Se levanta de su silla constantemente.	✓		✓		✓		✓		
			Le toma demasiado tiempo en terminar alguna actividad.	✓		✓		✓		✓		
	PASIVA	<i>Estímulos externos</i>	Se distrae frecuentemente con estímulos externos.	✓		✓		✓		✓		
			Su comportamiento tranquilo, pasivo lo ayuda a participar en las actividades.	✓		✓		✓		✓		
Sigue la secuencia de sus actividades.			✓		✓		✓		✓			
Se distrae con facilidad.			✓		✓		✓		✓			

Grado y Nombre del Experto: Mg. Alma Jesús Guevara Urrutia

Firma del experto:



Alma

Mg. Alma Guevara Urrutia
DIRECTORA

EXPERTO EVALUADO

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

3. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala Likert para evaluar el nivel de atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia” Chiclayo.

TESISTA:

Mg: Coronado Jiménez Mercedes Elizabeth

DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 24 de noviembre de 2020



Mg. Alma Guevara Urrutia
DIRECTORA

Firma EXPERTO



Anexo E:
Validación
del diseño
del
programa
juegos
lúdicos

FICHA DE VALIDACIÓN DEL DISEÑO DE PROGRAMA A JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO: PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA LA ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

N°	INDICADOR	CATEGORIA				
		Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
01	La redacción empleada es clara, precisa y coherente.	✓				
02	La conceptualización de la propuesta es pertinente.	✓				
03	Formulada en relación a los objetivos planteados.	✓				
04	La justificación contempla aspectos relevantes.	✓				
05	Los fundamentos guardan relación con la propuesta dada.	✓				
06	La propuesta responde a las dimensiones de la variable.	✓				
07	Parte de un buen diagnóstico de la realidad.	✓				
08	Las estrategias planteadas son innovadoras y permiten la solución del problema.	✓				
09	El Modelo incluye todos los elementos que permitirán el logro de los objetivos.	✓				
10	Es adecuada a las características de la población en estudio.	✓				

GRADO Y NOMBRE DEL EXPERTO: *Mg. Aura de los Milagros Juárez Alburquerque*

FIRMA DEL EXPERTO:

Mg. Aura de los M. Juárez Alburquerque
DIRECTORA

INFORME DE VALIDACIÓN DEL DISEÑO DE PROGRAMA

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

“Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.”

NOMBRE DEL PROGRAMA:

Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje

TESISTA:

Bachiller: CORONADO JIMÉNEZ MERCEDES ELIZABETH

DECISIÓN:

Después de haber revisado el Diseño de propuesta, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá el logro de los objetivos planteados en la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 28 de Diciembre de 2020



Imelda Jiménez
Mg. Aura de los M. Juárez Alburqueque
DIRECTORA

FIRMA EXPERTO



FICHA DE VALIDACIÓN DEL DISEÑO DE PROGRAMA A JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO: PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA LA ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

N°	INDICADOR	CATEGORIA				
		Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
01	La redacción empleada es clara, precisa y coherente.	✓				
02	La conceptualización de la propuesta es pertinente.	✓				
03	Formulada en relación a los objetivos planteados.	✓				
04	La justificación contempla aspectos relevantes.	✓				
05	Los fundamentos guardan relación con la propuesta dada.	✓				
06	La propuesta responde a las dimensiones de la variable.	✓				
07	Parte de un buen diagnóstico de la realidad.	✓				
08	Las estrategias planteadas son innovadoras y permiten la solución del problema.	✓				
09	El Modelo incluye todos los elementos que permitirán el logro de los objetivos.	✓				
10	Es adecuada a las características de la población en estudio.	✓				

GRADO Y NOMBRE DEL EXPERTO: *Dra. Gloria Martínez Gonzales*

COLEGIO PROFESIONAL DE PROFESORES
DEL PERÚ - FILIAL PIURA
Dra. Gloria Martínez Gonzales
DECANA

FIRMA DEL EXPERTO:

INFORME DE VALIDACIÓN DEL DISEÑO DE PROGRAMA

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

“Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.”

NOMBRE DEL PROGRAMA:

Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje

TESISTA:

Bachiller: CORONADO JIMÉNEZ MERCEDES ELIZABETH

DECISIÓN:

Después de haber revisado el Diseño de propuesta, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá el logro de los objetivos planteados en la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 28 de Diciembre de 2020



COLEGIO PROFESIONAL DE PROFESORES
DEL PERÚ - FILIAL PIURA
Dra. Gloria Martinez Gonzales
DECANA

FIRMA EXPERTO

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL DISEÑO DE PROGRAMA
A JUICIO DE EXPERTOS**

TÍTULO: PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA LA ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

N°	INDICADOR	CATEGORIA				
		Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
01	La redacción empleada es clara, precisa y coherente.	✓				
02	La conceptualización de la propuesta es pertinente.	✓				
03	Formulada en relación a los objetivos planteados.	✓				
04	La justificación contempla aspectos relevantes.	✓				
05	Los fundamentos guardan relación con la propuesta dada.	✓				
06	La propuesta responde a las dimensiones de la variable.	✓				
07	Parte de un buen diagnóstico de la realidad.	✓				
08	Las estrategias planteadas son innovadoras y permiten la solución del problema.	✓				
09	El Modelo incluye todos los elementos que permitirán el logro de los objetivos.	✓				
10	Es adecuada a las características de la población en estudio.	✓				

GRADO Y NOMBRE DEL EXPERTO: *Mg. Alma Guevara Urrutia*

FIRMA DEL EXPERTO:



Alma Guevara Urrutia

Mg. Alma Guevara Urrutia
DIRECTORA

INFORME DE VALIDACIÓN DEL DISEÑO DE PROGRAMA

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

“Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.”

NOMBRE DEL PROGRAMA:

Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje

TESISTA:

Bachiller: CORONADO JIMÉNEZ MERCEDES ELIZABETH

DECISIÓN:

Después de haber revisado el Diseño de propuesta, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá el logro de los objetivos planteados en la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 28 de Diciembre de 2020




.....
Mg. Alma Guevara Urrutia
DIRECTORA

FIRMA EXPERTO

Validez y confiabilidad del Instrumento

	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11	item 12	item 13	item 14	item 15	TOTAL
Sujeto 1	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2	2	4	3	2	48
Sujeto 2	4	2	4	2	4	2	4	1	2	1	1	1	4	3	2	37
Sujeto 3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	1	1	1	4	4	2	46
Sujeto 4	4	4	3	2	4	4	3	2	2	2	2	3	4	3	2	44
Sujeto 5	2	3	2	2	4	1	2	1	1	2	1	3	2	1	1	28
Sujeto 6	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	4	3	4	3	3	35
Sujeto 7	3	4	4	4	4	4	3	1	2	1	3	3	4	4	2	46
Sujeto 8	4	2	3	4	4	4	2	3	1	2	1	3	2	2	1	38
Sujeto 9	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	1	3	4	3	4	47
Sujeto 10	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	2	4	3	2	45
Sujeto 11	3	4	3	2	4	3	3	3	1	2	1	3	3	2	2	39
Sujeto 12	2	2	3	3	2	1	3	1	3	3	1	2	1	1	2	30
Sujeto 13	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	1	3	4	3	3	50
Sujeto 14	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	3	3	1	2	47
Sujeto 15	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	3	3	3	2	2	49
Varianzas	0.64888889	0.72888889	0.46222222	0.78222222	0.48888889	1.12888889	0.62222222	0.66666667	0.96	0.86222222	0.86222222	0.51555556	0.88888889	0.91555556	0.51555556	45.5288889

(Alfa)=	0.811415742	
K (número de ítems)=	15	
Vi (varianza de cada ítems)=	11.04888889	
Vt (varianza total)=	45.52888889	
Análisis de la consistencia y la confiabilidad		
Muy baja	0 - 0.2	ALTA FIABILIDAD
Baja	0.2 - 0.4	0.811415742
Moderada	0.4 - 0.6	
Buena	0.6 - 0.8	
Alta	0.8 - 1.0	

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

Donde,
 k = El número de ítems
 $\sum s^2$ = Sumatoria de varianzas de los ítems.
 S_T^2 = Varianza de la suma de los ítems.
 α = Coeficiente de alfa de Cronbach



SESIÓN N° 1

Momento pedagógico	Estrategia metodológica	Materiales	Tiempo
<p>INICIO</p> <p>PROCESO</p> <p>CIERRE</p>	<p>Se inicia la actividad con la canción “pancho el chancho” pancho el chancho está muy gordo y gimnasia tiene que hacer, enseñémosle unos pasos y seguro que va aprender. Las manitos arriba arriba, las manitos abajo abajo, la cintura movemos movemos, en el puesto saltamos saltamos para un lado corremos corremos, para el otro trotamos trotamos trotamos....</p> <p>La maestra dará las siguientes indicaciones: Se trazará en el piso dos líneas rectas, al frente de las líneas habrá dos cestas con objetos de colores, cada niño escuchará las indicaciones de la maestra y según ello sacarán el objeto de color que se les pidió. Para ello tendrán que prestar atención a las indicaciones.</p> <p>En el aula se les entregará una hoja bond con diferentes materiales como: temperas, colores, crayones para que dibujen lo que más les gustó de la actividad, se colocarán en la pizarra todos los dibujos para ser apreciados por los demás compañeros, luego cada niño expondrá su dibujo.</p> <p>Para finalizar se conversa con los niños la actividad desarrollada: ¿Qué les gustó más de la actividad?</p>	<p>CD</p> <p>Tizas de color</p> <p>objetos de colores</p> <p>Hojas bond</p>	<p>40 Minutos</p>

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: JUGANDO APRENDO A PARTICIPAR
SESIÓN N° 2

Momento pedagógico	Estrategia metodológica	Materiales	Tiempo
<p>INICIO</p>	<p>Se inicia la actividad con algunas recomendaciones dada por la maestra, en donde se recalca lo divertido que es realizar movimientos y que todos debemos realizar la actividad.</p> <p>La maestra cantará una canción y dirá algunas acciones que se debe realizar. “Si tú tienes muchas ganas de correr..., algunas de las acciones pueden ser correr, saltar, gritar, silbar.</p>	<p>Pandereta</p> <p>tizas</p> <p>Hojas bond</p>	<p>40 Minutos</p>
<p>PROCESO</p>	<p>Luego se trazará en el piso dos líneas y se les explicará a los niños que vamos a imaginar cruzar un puente y cada uno tendrá que pasar por la línea sin caerse manteniendo el equilibrio, para ello todos deberán estar atentos en la actividad.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>En el aula se les entregará una hoja bond para que dibujen lo que más les gustó de la actividad, se colocarán en la pizarra todos los dibujos para ser apreciados por los demás compañeros, luego cada niño expondrá su dibujo.</p> <p>Para finalizar se conversa con los niños la actividad desarrollada: ¿Qué les gustó más de la actividad? ¿Qué niño logró cruzar el puente sin caerse?</p>		



ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: JUGANDO SIGO INSTRUCCIONES

SESIÓN N° 3

Momento pedagógico	Estrategia metodológica	Materiales	Tiempo
<p>INICIO</p> <p>PROCESO</p> <p>CIERRE</p>	<p>Se inicia la actividad con la canción del eco con la finalidad de generar un ambiente agradable para que los niños se diviertan y disfruten el desarrollo de la actividad.</p> <p>La maestra dará las siguientes indicaciones:</p> <p>Se formarán grupos ubicados detrás de una línea para iniciar el lanzamiento.</p> <p>Frente a cada fila y a una distancia determinada se encuentra 3 conos cada uno dentro de un círculo, donde un niño se ubica detrás de un cono.</p> <p>El primer niño de cada grupo tendrá una pelota en las manos.</p> <p>Al escuchar la palmada de la maestra, los niños que tienen las pelotas la lanzan con dirección a los conos, el niño que lanza la pelota es el encargado de organizar a los demás y se colocará detrás de ellos. El niño que se encontraba detrás, recoge la pelota y sale corriendo y se la entrega al primer niño de la fila y así sucesivamente con todos los niños.</p> <p>Cada cono derribado vale un punto. Gana el grupo que hace mayor puntaje.</p> <p>En el aula se les entregará una hoja bond para que dibujen lo que más les gustó de la actividad, se colocarán en la pizarra todos los dibujos para ser apreciados por los demás compañeros, luego cada niño expondrá su dibujo.</p> <p>Para finalizar se conversa con los niños la actividad desarrollada: seguir instrucciones, trabajo en equipos, respetar reglas.</p>	<p>CD RADIO</p> <p>3 CONOS PELOTAS</p> <p>HOJAS BOND</p> <p>COLORES</p>	<p>40 Minutos</p>



ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: NARRO UN CUENTO MEDIANTE EL JUEGO

SESIÓN N° 4

Momento pedagógico	Estrategia metodológica	Materiales	Tiempo
<p>INICIO</p> <p>PROCESO</p> <p>CIERRE</p>	<p>Se inicia la actividad con la canción “Juguemos en el bosque” para ello se formará un círculo y un niño hará del lobo.</p> <p>Luego la maestra dará las siguientes indicaciones: Se les indicará a los niños que van a escuchar un cuento de la caperucita roja, para ello se les pedirá a los niños que formen un semicírculo para estar atentos y escuchar el cuento.</p> <p>La docente empezará mostrando imágenes del cuento y narrando a la vez, luego de escuchar el cuento, cada niño deberá narrar lo que escucho, con sus propias palabras.</p> <p>¿Quiénes son los personajes del cuento? ¿Qué le pasó a caperucita roja? ¿Qué ocurrió al final del cuento?</p> <p>Luego se les entregará una hoja bond para que dibujen lo que más les gustó del cuento, se colocarán en la pizarra todos los dibujos para ser apreciados por los demás compañeros, luego cada niño expondrá su dibujo.</p> <p>Para finalizar se conversa con los niños la actividad desarrollada: ¿Qué les gustó más de la actividad? ¿Cómo se sintieron al narrar el cuento?</p>	<p>Cuento de la caperucita roja</p> <p>Hojas bond</p> <p>Lápices</p>	<p>40 Minutos</p>



ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: ARMANDO ROMPECABEZAS

SESIÓN N° 5

Momento pedagógico	Estrategia metodológica	Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Se inicia la actividad con la canción ¿Qué será? Presentando una caja sorpresa.</p> <p>los niños tendrán que adivinar que habrá dentro de la caja después de descubrir el rompecabezas</p>		
PROCESO	<p>La maestra dará las siguientes indicaciones: Les pedirá a los niños a formar un círculo para armar juntos con ellos el rompecabezas y buscar las fichas correctas.</p> <p>Luego cada niño armara su rompecabezas en un tiempo determinado para ello deberán prestar mucha atención y concentración en la actividad.</p> <p>Al escuchar la palmada de la maestra, los niños que tienen las pelotas la lanzan con dirección a los conos, el niño que lanza la pelota es el encargado de organizar a los demás y se colocará detrás de ellos. El niño que se encontraba detrás, recoge la pelota y sale corriendo y se la entrega al primer niño de la fila y así sucesivamente con todos los niños.</p>		40 Minutos
CIERRE	<p>Cada cono derribado vale un punto. Gana el grupo que hace mayor puntaje.</p> <p>En el aula se les entregará una hoja bond para que dibujen lo que más les gustó de la actividad, se colocarán en la pizarra todos los dibujos para ser apreciados por los demás compañeros, luego cada niño expondrá su dibujo.</p> <p>Para finalizar se conversa con los niños la actividad desarrollada: seguir instrucciones, trabajo en equipos, respetar reglas.</p>		

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: CORRE BUSCA Y TRAELO
SESIÓN N° 6

Momento pedagógico	Estrategia metodológica	Materiales	Tiempo
<p>INICIO</p> <p>PROCESO</p> <p>CIERRE</p>	<p>Se inicia la actividad con la canción “Cómo están los niños como están” y ellos responderán en ciertas partes de la canción.</p> <p>Luego de cantar la canción se les comenta que el juego es muy importante para los niños porque los ayuda aprender mejor, hacer amigos, incluso pueden jugar en casa con los familiares.</p> <p>Se formarán dos grupos, se trazará en el piso dos círculos, al frente de los círculos habrá dos cestas con pelotas de colores, cada niño escuchará las indicaciones de la maestra y luego al escuchar el sonido de la pandereta cada niño saldrá a coger la pelota y colocarla en la cesta, el grupo que termine primero ganará. Para ello tendrán que prestar atención a las indicaciones.</p> <p>En el aula se les entregará una hoja bond para que realicen un collage de la actividad que más les gustó, se colocarán en la pizarra todos los trabajos para ser apreciados por los demás compañeros, luego cada niño expondrá su dibujo.</p> <p>Para finalizar se conversa con los niños la actividad desarrollada: ¿Qué les pareció la actividad?</p>	<p>CD</p> <p>2 Cestas con Pelotas</p> <p>2 Cestas vacías</p> <p>Hojas bond Lápices Colores</p>	<p>40 Minutos</p>

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: JUGANDO A LAS ACTIVIDADES LIBRES
SESIÓN N° 7

Momento pedagógico	Estrategia metodológica	Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Se inicia la actividad ordenando los espacios libres con la finalidad de que los niños jueguen libremente, generando un ambiente agradable.</p>	<p>Diferentes objetos</p>	40 Minutos
PROCESO	<p>La maestra dará unas indicaciones para respetar los acuerdos en clase.</p> <p>Se le hace que cada niño elija un collar para dirigirse al sector que desea.</p>	<p>Collar de colores</p>	
CIERRE	<p>Se observa a cada niño como juegan y dirigen su atención a los objetos.</p> <p>En el aula se les entregará una hoja bond para que dibujen el sector que más les gustó, se colocarán en la pizarra todos los dibujos para ser apreciados por los demás compañeros, luego cada niño expondrá su dibujo.</p> <p>Para finalizar se conversa con los niños la actividad desarrollada: ¿En qué sector te gusto jugar más? ¿Qué objeto te llamo más la atención?</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Lápices</p>	



ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: ESCUCHA CON ATENCIÓN

SESIÓN N° 8			
Momento pedagógico	Estrategia metodológica	Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Se inicia la actividad con la canción del eco con la finalidad de generar un ambiente agradable para que los niños se diviertan y disfruten el desarrollo de la actividad.</p> <p>La maestra dará las siguientes indicaciones:</p> <p>Se formarán grupos ubicados detrás de una línea para iniciar el lanzamiento.</p> <p>Frente a cada fila y a una distancia determinada se encuentra 3 conos cada uno dentro de un círculo, donde un niño se ubica detrás de un cono.</p> <p>El primer niño de cada grupo tendrá una pelota en las manos.</p>		30 Minutos
PROCESO	<p>Al escuchar la palmada de la maestra, los niños que tienen las pelotas la lanzan con dirección a los conos, el niño que lanza la pelota es el encargado de organizar a los demás y se colocará detrás de ellos. El niño que se encontraba detrás, recoge la pelota y sale corriendo y se la entrega al primer niño de la fila y así sucesivamente con todos los niños.</p> <p>Cada cono derribado vale un punto. Gana el grupo que hace mayor puntaje.</p>		
CIERRE	<p>En el aula se les entregará una hoja bond para que dibujen lo que más les gustó de la actividad, se colocarán en la pizarra todos los dibujos para ser apreciados por los demás compañeros, luego cada niño expondrá su dibujo.</p> <p>Para finalizar se conversa con los niños la actividad desarrollada: seguir instrucciones, trabajo en equipos, respetar reglas.</p>		



"Año de la Universalización de la Salud"

AUTORIZACIÓN

LA DIRECTORA DE LA I.E.P "SEÑOR DE LA DIVINA MISERICORDIA"-POMALCA-CHICLAYO

AUTORIZO A:

LA SRA. CORONADO JIMÉNEZ, MERCEDES ELIZABETH IDENTIFICADA CON D.N.I N° 46654525.

ESTUDIANTE DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA DE LA "UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO", REALICE SU TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN MI INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARA LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL.

CHICLAYO, 05 DE DICIEMBRE DEL 2020



Gaby Jordán Chévez

DIRECTORA

Declaratoria de Originalidad del Autor

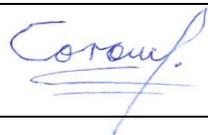
Yo, Coronado Jiménez Mercedes Elizabeth, egresada de la Escuela de posgrado y Escuela Profesional / Programa académico de Maestría en Psicología educativa de la Universidad César Vallejo (Sede o campus), declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación / Tesis titulado:

“JUEGOS LÚDICOS PARA LA ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEÑOR DE LA DIVINA MISERICORDIA-CHICLAYO”

Es de mí autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación / Tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados. En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 03 de Enero de 2021

CORONADO JIMÉNEZ MERCEDES ELIZABETH	
DNI: 46654525	Firma 
ORCID: <u>0000-0001-9703-9558</u>	