



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

**Juego y déficit de atención en niños del tercer ciclo de
primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo -
2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Problemas de Aprendizaje

AUTORA:

Vigo Sosaya, Carolina Alexandra (ORCID: [0000-0002-1369-2822](https://orcid.org/0000-0002-1369-2822))

ASESORA:

Dra. Villavicencio Palacios, Lilette del Carmen (ORCID: 0000-0002-2221-7951)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problemas de aprendizaje

TRUJILLO — PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios, por permitirme tener fuerza para lograr todos mis sueños.

A mi familia, que siempre me alienta a seguir preparándome y siendo una mejor profesional.

A mi novio, que es mi compañero de vida y quien me motiva a salir adelante.

A mi asesora de tesis, la Dra. Lilette Villavicencio, quien tuvo la paciencia para explicarnos y orientarnos en este trabajo de investigación.

Agradecimiento

A la Universidad Cesar Vallejo por ser nuestra casa de estudios de posgrado y brindarnos las herramientas necesarias para poder seguir formándonos como profesionales con responsabilidad social.

A los profesores que fueron parte de nuestro aprendizaje, de los cuales pude aprender, consultar y tomar lo mejor de sus enseñanzas.

A la institución educativa “Santa Rita” por brindarme las facilidades para realizar la ejecución de mi tesis.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	15
3.1 Tipo y diseño de investigación	15
3.2 Variables y operacionalización	16
3.3 Población, muestra y muestreo	17
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5 Procedimientos	19
3.6 Métodos de análisis de datos	19
3.7 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	45
VI. CONCLUSIONES	50
VII. RECOMENDACIONES	51
REFERENCIAS	52
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 Distribución de niños según Juego y Déficit de atención.	20
Tabla 2 Prueba de normalidad de Juego y déficit de atención	21
Tabla 3 Correlación de variables Juego y Déficit de atención	22
Tabla 4 Distribución de niños según Juego y dimensión Inatención	23
Tabla 5 Prueba de normalidad Juego y la dimensión inatención	24
Tabla 6 Correlación de variable Juego y dimensión Inatención	25
Tabla 7 Distribución de niños según Juego y dimensión Hiperactividad	26
Tabla 8 Prueba de normalidad de Juego y la dimensión Hiperactividad	27
Tabla 9 Correlación de variable Juego y dimensión Hiperactividad	28
Tabla 10 Distribución de niños según Juego y dimensión Impulsividad	29
Tabla 11 Prueba de normalidad de Juego y la dimensión Impulsividad	30
Tabla 12 Correlación de variable Juego y dimensión Impulsividad	31
Tabla 13 Distribución de niños según Déficit de atención y dimensión Motriz	32
Tabla 14 Prueba de normalidad de Déficiit de atención y la dimensión Motriz	33
Tabla 15 Correlación de Déficit de atención y dimensión Motriz	34
Tabla 16 Distribución de niños según Déficit de atención y dimensión Cognitiva	35
Tabla 17 Prueba de normalidad de Déficit de atención y la dimensión Cognitiva	36
Tabla 18 Correlación de Déficit de atención y dimensión Cognitiva	37
Tabla 19 Distribución de niños según Déficit de atención y dimensión Social	38
Tabla 20 Prueba de normalidad de Déficit de atención y la dimensión Social	39
Tabla 21 Correlación de Déficit de atención y dimensión Social	40
Tabla 22 Distribución de niños según Déficit de atención y dimensión Afectiva	41
Tabla 23 Prueba de normalidad Déficiit de atención y la dimensión Afectiva	42
Tabla 24 Correlación de Déficit de atención y dimensión Afectiva	43

Resumen

El presente trabajo de investigación propone como objetivo general determinar la relación entre Juego y déficit de atención en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021. El tipo de investigación empleada fue de tipo transversal, utilizando como diseño el no experimental de tipo descriptivo- correlacional, la población y muestra fueron 63 estudiantes del tercer ciclo de primaria, correspondiente al primer y segundo grado. En cuanto a los resultados, tanto en la variable Juego como en la variable Déficit de atención los niños presentan un 28,6%, ubicándose en los niveles Malo y Muy bajo ,respectivamente. Dichos resultados demuestran que los docentes deben mejorar las actividades de recreación al impartir sus clases. Sobre el nivel de relación entre las variables, se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman obteniendo - 0,063, que indica que no hay relación entre la variables. En cuanto al nivel de significancia fue de 0,623, que es mayor a la significancia estandarizada de 0,05, por lo tanto, el Juego no se relaciona significativamente con el Déficit de atención en los niños del tercer ciclo de primaria. Por lo que ambas variables deben ser tratadas en forma independiente para conseguir que mejoren de nivel.

Palabras clave: Juego, déficit de atención, lúdica, trastorno, hiperactividad

Abstract

The present research work proposes as a general objective to determine the relationship between Play and attention deficit in children of the third cycle of primary school of the Educational Institution "Santa Rita" Trujillo - 2021. The type of research used was applied, using as design the non-experimental descriptive-correlational type, the population and sample were 63 students from the third cycle of primary school, corresponding to the first and second grade. Regarding the results, both in the variable Game and in the variable Attention deficit, the children present 28.6%, being located in the levels Bad and Very low, respectively. These results show that teachers should improve recreational activities when teaching their classes. Regarding the level of relationship between the variables, the Spearman correlation coefficient was applied, obtaining -0.063, which indicates that there is no relationship between the variables. Regarding the level of significance, it was 0.623, which is greater than the standardized significance of 0.05, therefore, Gambling is not significantly related to Attention Deficit in children in the third cycle of primary school. Therefore, both variables must be treated independently in order to improve their level.

Keywords: Gambling, attention deficit, playfulness, disorder, hyperactivity

I. INTRODUCCIÓN

A nivel integral, la Organización Mundial de la Salud (OMS) alcanzó que 5 por ciento de los habitantes experimenta síndrome de déficit de atención (SDA). En México se deduce que entre 5 y 6 por ciento de los menores de entre 6 y 16 años lo afrontaron, indicando que cerca de un millón 600 mil niños tienen esta dificultad, sin embargo hay que objetar algunas invenciones, a manera de suponer que el SDA es un cambio de energía o que proviene de un mal sistema familiar, ya que existe un "cambio de los mecanismos de neurotransmisión, es un cambio de la función del sistema nervioso central y no es un padecimiento que se remedie, pero sí es tratable". Existen tres prototipos de SDA. El primero es el de "baja atención" y en él los pacientes sostienen inconvenientes para persistir por tiempos largos la atención en algo; en muchas ocasiones "aparentan que no perciben lo que se les comunica, mantienen dificultades para modificar su atención, frecuentemente, no acaban lo que inician, poseen problemas para planificar, evitan acciones que demandan atención sostenida y acostumbran extraviar los objetos". El segundo tipo de SDA es el impulsivo hiperactivo. "Estos menores no logran quedarse tranquilos ni menos sentados, muestran conflictos para aguardar su tiempo en diálogos y no miden las secuelas de sus hechos". El tercer tipo es el combinado, que es el más dificultoso de atender, ya que revela características de las dos maneras citadas antes. (Poy,2018,p.30). A nivel nacional a iniciaciones de la década de los años sesenta del siglo anterior, la dificultad en lo expresado por el acrecentamiento en la rapidez motriz, defectuosa facultad para reconocer, conflictos en la práctica estudiantil y complicaciones en el comportamiento, que era notorio en el universo académico como Daño Cerebral, y ágilmente como Daño Cerebral Mínimo, terminó siendo rebautizado como Disfunción Cerebral Mínima (DCM). En el Manual Retorno de la Alegría, realizado por la UNICEF en el 2007, estableció que la principal asistencia en el progreso de los niños/as es por medio del esparcimiento en la cual evidenciamos una destreza de desarrollo en sus diferentes etapas de vida logrando que el niño/a sea independiente en sus actividades. Las diferentes actividades lúdicas deben ser acordes a la madurez y ambiente en que se encuentra niño/a.

Según los aportes de Virginia Axline, se estableció que por intermedio de la recreación, el cual es una oportunidad significativa, para que los infantes logren revelar sus sentimientos y problemas, sus temores, su rechazo, soledad, sentimientos de frustración y desadaptación; construye, destruye y reconstruye su contexto, elabora conceptos y significados, socializa, desarrolla habilidades y aprende a manifestar sus limitaciones, inventa y se ajusta a las reglas. En el Perú surgen los tratamientos de relajación, por medio de la respiración, musicoterapia y ludoterapia, y distintos métodos del autocuidado, aconsejadas por especialistas de Essalud, para preservar nuestra potencia cerebral y así controlar nuestras sensaciones como la angustia, desolación, desconfianza, furia o fracaso coligadas a nuestra fortaleza y economía. La doctora Andrea Castro Moscoso, doctor neurólogo del Hospital Edgardo Rebagliati Martins, precisó que el autocuidado del vigor psíquico involucra experiencias que individualmente pueden hacerse para conseguir tranquilidad y optimizar la correspondencia con el medio ambiente. Estas se vinculan con la relajación, realización de actividades placenteras, higiene del sueño y ejercicios, entre otros. En nuestra ciudad, existen centros integrales donde se realiza terapia del juego, arteterapia, los cuales se enfocan en mejorar la atención, concentración, memoria, procesos mentales que participan durante el aprendizaje. Es por ello que se presenta la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre el juego y déficit de atención en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021?, esta investigación se justifica en considerarla conveniente, ya que servirá para poder ayudar a los docentes a poder implementar nuevas formas de trabajo en el aula, en la modalidad que nos corresponda desempeñarnos. A su vez también favorece a los estudiantes porque para ellos el aprendizaje debe ser una oportunidad fácil y enriquecedora a la vez de retadora en sus conocimientos, debe permitirle conocerse como ser humano. La trascendencia social de esta investigación recae en que muchas veces el trabajo o desempeño docente se ve muy sujeto a practicas formales, olvidando que los estudiantes merecen actividades vivenciales, realistas y que el “saber hacer” puedan comprobar y descubrir sus nuevos aprendizajes y vivencias. También permitirá mejorar dificultades de atención, concentración y memoria, los cuales son procesos básicos y necesarios en el transcurso del estudio, la estimulación intrínseca y extrínseca que cada estudiante debe tener presto a cada clase. En 1959 Carl Rogers desplegó una

perspectiva centrada en el consumidor a la tratamiento para adultos y Virginia Axline 1947, lo transformó en un procedimiento de terapia de juego. Perspectiva cimentado en la doctrina de que los infantes batallan de forma original para el desarrollo y que esta contienda se ha derrumbado en los niños efusivamente perturbados. El tratamiento de juego centrado en el cliente, propende a solucionar la inestabilidad del el niño y su entorno (Schaefer, 1988, p.7). En consecuencia, el desarrollar y conocer la correspondencia entre el juego y el déficit de atención, permite abordar a fondo aspectos que los estudiantes, no solo niños, jóvenes, adultos, puedan esconder en si mismos, propiciando el ser evaluados de forma lúdica con estrategias que no necesariamente estén ligadas a lo formal. Con todo ello se desea lograr: Determinar la relación entre Juego y déficit de atención en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021; así como: Determinar la relación entre Juego y la dimensión de inatención en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021. Determinar la relación entre Juego y la dimensión de hiperactividad en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021. Determinar la relación entre Juego y la dimensión de impulsividad en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021. Determinar la relación entre el déficit de atención y la dimensión motriz en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021. Determinar la relación entre el déficit de atención y la dimensión cognitiva en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021. Determinar la relación entre el déficit de atención y la dimensión social en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021. Determinar la relación entre el déficit de atención y la dimensión afectiva en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021. Como hipótesis general se considera: Existe correlación significativa entre el juego y déficit de atención en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021. La hipótesis nula: No existe correlación significativa entre el juego y déficit de atención en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo del planteamiento teórico se tuvo en cuenta los siguientes antecedentes: A nivel internacional Ramos (2016), "Terapia de Juego e hiperactividad"- Guatemala. La mencionada investigación de tipo cualitativo y diseño cuasiexperimental se ha realizado en una muestra de 80 alumnos, manejando la "Escala para la evaluación del trastorno por déficit de atención con hiperactividad (EDAH)", expresando las subsiguientes conclusiones: que la terapia de juego crea discrepancia demostrativa en los motricidad e impulsividad en los infantes, ayudando a reducir la hiperactividad que enseñan. Al ofrecer refuerzo al infante se debe tener en cuenta el lugar en el que se halla ya que el grado de concentración que exterioriza en un juego y otro logra modificarse, en unos casos los infantes excluyen los juegos que se les exhiben. Es significativo saber las emociones y sentimientos que se exterioriza en un infante con hiperactividad, porque en los colegios se le llama asiduamente la atención y la autoestima se ve herida al no controlar la impulsividad y excesivos movimientos motores. Los juegos de mesa adiestrados ofrecen mucha contribución a la concentración que el infante debe conservar en una acción fija; iniciando con el mínimo tiempo dable y en la misma reunión acrecentar hasta que el infante vea que es idóneo de ejecutar el mismo juego por un lapso largo, la terapia de juego consigue la atención del infante.

A nivel internacional, en Barranquilla, hallamos el trabajo de investigación de Gutierrez y Valero (2019), en su tesis titulada "Estudio de caso: influencia del juego interactivo digital en el Fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiante con TDAH", el modelo de investigación tiene un enfoque cualitativo-vivencial, con un alcance comprensivo, la muestra se tomó por medio de un estudio de caso a una sola alumna del grado segundo de Básica Primaria, se manejaron como metodologías el diario de campo a través de la investigación continua y la entrevista a la profesora de la estudiante y padres de familia. Como conclusiones muestra: Ya iniciadas las destrezas se vio el interés de la escolar, demostrado en su condición frente a las labores didácticas planteadas. Fue claro su afabilidad por querer manejar el ordenador y revelar el modo de ocuparse en cada uno de los juegos para conseguir la máxima calificación solicitada. También, plasmaba la

aspiración de redundar el juego al no alcanzar la meta, sintiéndose compensada y excitada al lograr un nuevo aprendizaje y desplegar la destreza para alcanzar las pautas propuestas.

Otro hallazgo internacional es el de Gusmán, Garcia y García (2019) en su tesis titulada “ El juego como estrategia metodológica para docentes que atienden niñas y niños con trastorno de Deficit Atencional e Hiperactividad en el centro Educativo Hogar Escuela Ciudad Darío en el I semestre 2019”, de tipo descriptivo transversal. La muestra fue de 9 docentes, se usó la entrevista a profesores que asisten a alumnos con TDAH, también análisis continuos, afín con el contenido. Sus conclusiones indican que se consiguió expresar y usar cuatro juegos como destrezas procedimental, que proporcionó el desarrollo enseñanza y aprendizaje a escolares con TDAH, consintiendo la atención, concentración, creatividad e imaginación, autoestima, control de emociones, el desarrollo sensorial, físico y mental. Entre estos juegos como habilidades se enfatizó el puzzle, se trabajó en otros métodos adquiriendo la persistencia, estimulación interés por las clases, superior comprensión y provecho de los contenidos en los escolares.

A nivel nacional, García (2020) en su tesis denominada “Vínculo afectivo de madres trabajadoras e hijos con TDAH” dicha indagación fue cualitativa de carácter fenomenológico una muestra de 6 madres de familia, Para recolectar la información se manejó una guía de entrevista semiestructurada. Sus conclusiones son: concurre una interrelación de madres e hijos que muestran TDAH sobresaliendo el sentimiento de culpa, ya sea por su respuesta impetuosa, por impedirlo, debido a las particularidades que diferencian al infante con TDAH. También exponen ansiedad e intranquilidad por su agudo índice de baja en el área académica ya que, se logra advertir que los padres anhelan al transcurrir la época, las sintomatologías reduzcan y logren seguir sus acciones con orden y sin intranquilidades.

Tisoc (2018), titulada “El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín PaniaguaCorazao-Cusco-2018” Esta investigación es de tipo aplicada con diseño pre experimental, con una muestra de 54 estudiantes, empleándose una ficha de observación para medir aprendizaje significativo. Sus conclusiones son: Los efectos indican que el juego como capacidad admite

optimizar de modo relevante la variable aprendizaje significativo, la resolución de problemas, habilidades comunicativas, incrementando así el aprendizaje en los niños.

En la tesis de Collazos y Mendoza (2018), Juego en la enseñanza de la matemática y el déficit de atención con o sin hiperactividad en alumnos de primer grado del nivel primario de la institución educativa 40482 San Martín de Porres del distrito de Cocachacra, Islay 2017, de tipo descriptiva simple, con una muestra de 18 estudiantes, se empleó la escala de Connors. Sus conclusiones son: el trastorno por déficit de atención TDAH se presentaba con mayor frecuencia en varones, entre los 6 a 7 años, mientras que en las mujeres se halló una leve sospecha. Es probable que la falta de concentración y la incapacidad de enfocar la atención, en los varones con TDAH, pudiera dificultar el logro de los aprendizajes más que en las mujeres con sospecha de TDAH.

Mamani (2016) en su investigación nombrada: El nivel de conocimiento sobre el trastorno por déficit de atención con hiperactividad de los niños en los docentes y padres de familia en las instituciones educativas privadas de la ciudad de Juliaca del año – 2016, de tipo descriptivo, evaluándose con “Escala de conocimientos sobre los trastornos por deficit de atención” (Sciutto, Terjesen y Bender, 2000), con una muestra de 53 adultos (entre docentes y padres de familia). Sus conclusiones son: El nivel de entendimiento relativo al trastorno por déficit de atención con hiperactividad de los niños en los educadores en las instituciones educativas privadas de la ciudad de Juliaca del año-2016; en el instrumento aplicado arrojó un 41% de nivel Medio de contestaciones congruentes en los docentes, tienen instrucción restringida relacionado al TDAH en la que el profesor debe reflexionar según un aprendiz de por vida, instruyendose para los diversos menesteres de sus estudiantes.

A nivel Regional, Vasquez (2017) en su tesis “Estrategia lúdica para lograr la integración escolar de los alumnos con trastornos por deficit de atención con hiperactividad del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 82101 del Progreso, distrito de Chugay, provincia Sánchez Carrión, La Libertad, 2013”, de tipo descriptivo propositivo, con una muestra de 10 alumnos, a los cuales se les evaluó con lista de cotejo, escala de valoración y la aplicación de actividades lúdicas. Sus conclusiones fueron: En cada una de las prácticas importantes, los

infantes van a descubrir interés exaltación en las otras acciones planeadas las cuales ayudarían a conseguir la unificación colegial de los estudiantes con trastornos por déficit de atención con hiperactividad de los niños del primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°82101 del caserío del Progreso, consiguiendo desplegar en los infantes del conjunto de estudio se completen en las actividades escolares.

Luján (2015) con su investigación “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, de diseño cuasi experimental, con una muestra de 52 estudiantes, se empleó el programa de Juegos FAMI y la escala numérica para valorar grados de atención, en sus conclusiones indican: Se manifestó que el programa de juegos FAMI optimó la concentración de los niños de cuatro años de edad de la I.E.I. N° 252 “Niño Jesús” en cuatro puntos. Al cotejar los efectos logrados, en los grupos experimental y control precedentemente y posteriormente de la utilización del programa pedagógico de juegos FAMI, se evidencia el progreso de la atención de los infantes de cuatro años de edad de la clase “Libertad” del grupo experimental. Manifestando que si preexiste discrepancia característica entre ambos balances, y que este contraste enfrentado es resultado del estudio del programa anteriormente dicho.

Modesto (2019) en su tesis “Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017” El diseño de estudio que se manejó es cuasi – experimental con una muestra de 36 estudiantes, utilizándose una lista de cotejo para evaluar juegos lúdicos. Como conclusiones menciona: El empleo de juegos lúdicos admite que el educando alcance expandir sus destrezas, estimule la imaginación desde de sus prácticas en el salón, consiguen dominar y organizar su juicio racional, beneficiando de este modo una formación más explicativa. La recreación en la matemática innegablemente es elemental para los escolares en total.

Huivin y Javes (2018) en su tesis titulada Taller de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 5to grado de educación primaria en la Institución Educativa Pública N° 80829 “José Olaya”- La Esperanza-Trujillo. el prototipo de investigación es pre experimental con una muestra de 29 estudiantes, aplicando una escala valorativa para medir habilidades sociales. Sus conclusiones

fueron: El taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky, mejora en un 45% las habilidades básicas de interacción social en los estudiantes del 5º grado de la I.E. 80829 “José Olaya” del distrito La Esperanza, provincia de Trujillo.

Santos (2021) , en su investigación denominada “Trastorno de déficit de atención e hiperactividad como factor asociado para la adicción a videojuegos en escolares del I.E. San Juan - Trujillo”, de tipo transversal – analítico, correlacional, la muestra fue de 171 estudiantes, evaluándose con el Test de Conner y test de Internet Gaming Disorder. Sus conclusiones indican: En esta tesis se manifestó que el trastorno de déficit de atención e hiperactividad es un elemento coligado a la adicción a videojuegos asentado en las secuelas derivadas del compuesto de contestaciones logradas por los test evaluados, tanto para el TDAH con el Test de Conners como para la Adicción a videojuegos con el test IGDS9-SF.

A partir los inicios de la humanidad el juego muestra una peculiaridad de la dinámica del ambiente, puesto que ha frecuentado a la humanidad a lo largo de su progreso para la subsistencia, por consiguiente, al encontrarse inmerso en distintas aspectos es indeterminado probar resolver su trascendencia:

(Posada, 2014): El juego se muestra semánticamente a manera de vocablo con variadas significados; de acuerdo con la Real Academia Española, originalmente procede del latino ludus que tiene relación con diversión. Entre las probables acepciones de la expresión juego están el de “movimiento y consecuencia de jugar” y “actividad dependiente de pautas, en el que se gana o se pierde”. (Huizinga, 1995) También, un creador que da testimonio de la notabilidad del juego en el ser humano es el cual lo precisa como: Un acto o tarea independiente, que se lleva a cabo entre las metas temporales y espaciales definidos, conforme a criterios totalmente indispensables, independientemente aprobadas, labor que tiene fin en sí misma y participa animada de una emoción de ansiedad y felicidad y del conocimiento de ser de otra manera que en la existencia común. Además se clarifica una sólida conexión del juego con el espacio lúdico. Dicha ocupación se ha proyectado como modeladora de una acción integral a partir de las enseñanzas de Fröbel, que en 1840 creó la expresión kindergarden a modo de un procedimiento de instrucción establecido en el juego, este medio de práctica

sensitiva y uso de los materiales influyó en María Montessori para motivar el adoctrinamiento de niños con acciones físicas y el empleo de sus medios de interrelación con la ayuda de los sentidos. Consecuentemente comenzó en seguida otras propuestas pedagógicas, que promovían la eficacia y la habilidad que daba la lúdica. En tal sentido la escuela precisa implantar métodos y entornos didácticos entre los cuales se susciten los establecimientos de conocimientos por intermedio de vínculos horizontales que ofrezcan los medios de intervención, en correspondencia con las novedosas iniciativas en provecho de las variaciones de las perspectivas conservadoras y funcionales.

(Sánchez, 2000) De esta manera estudia la preeminencia del juego a partir de diversos puntos de vista:

- Plano cognitivo: proporciona la investigación, indagación, lógica y resolución de dificultades; reconoce el estudio como agente estimulador de primer orden.
- Plano motriz: realiza e incrementa las facultades perceptivo motrices y las capacidades físico deportivas; colabora en el progreso armonioso e integral de la persona.
- Plano afectivo: asegura la personalidad, la equidad emocional, la dignidad; provee la comprensión y el predominio del mundo, comprendida la propia corporeidad que ha estado como pieza esencial de un absoluto en el ámbito en el que se ejecuta el juego; conforma un medio para eludir la frustración; integra el yo y demás situaciones, posibles; concede instantes de bienestar, conformidad y distracción.
- Aspecto social: ayuda el desarrollo de la socialización; favorece el conocimiento de los otros, accede a la formación de los trabajos en conjunto, en alianza, en búsqueda de un fin general; fortalece el compromiso, como parte de la función específica en el juego.

Modelos pedagógicos sobre el juego y la educación

Johann Heinrich Pestalozzi

Profesor suizo, su hipótesis se fundó en la cual la formación correspondería guiarse en establecer personas para la ecuanimidad con el ambiente y obedecería comenzar con la autonomía del niño para lograr asociarse en relación con aquello

que lo circundaba. Pensaba el aprendizaje, no a modo de un procedimiento de provecho, retención de conocimientos y perfeccionamiento de capacidades, sino en conceder elevar la potencia del intelecto a partir del enfoque intelectual de los niños.

Friedrich Fröbel

El juego es el símbolo típico que la existencia mantiene en la niñez, por lo cual es necesario instruir en el juego y por medio del juego; los niños realizan jugueteando, sucesos que jamás forjarían de modo impuesto y autoritario. Es el forjador de la formación parvularia bajo la idea de jardín de infantes. Creía como hechos básicos de la enseñanza “el ejercicio, el esparcimiento y el esfuerzo”. Fue uno de los expertos en proporcionarle categoría “al juguete” o “dones para conseguir su finalidad”. Las nociones básicas de su técnica para la enseñanza logran abreviarse en los siguientes puntos:

- La enseñanza debe fundamentarse en el progreso original de las acciones del niño.
- El niño no puede ser admitido en algún conocimiento nuevo hasta que esté formado para ese fin.
- El legítimo avance nace de las acciones naturales.
- En la instrucción de iniciación del niño, el juguete es una causa sustancial.

Lev Semiónovich Vygotsky

No perennemente el juego es divertido para un infante, lo que representa que quede sujeto de sus menesteres y no del adulto que lo exige a modo de una verdad a ejecutarse. El principio del juego satisfactorio existe en su idealismo, la correspondencia con el contexto y las sensaciones. Por lo tanto es revelado, cuando él nota una cosa y le da una interpretación y acepción, semejante a como se comprueba en el asunto de los estudiantes que se ubican en época primaria, sin embargo además logra seguir en un adolescente o un adulto. El deleite se da en la dominación sobre el objeto de juego. Es transportar del recuerdo a una labor las pautas individuales que el niño exige en los hechos hasta obtener un autocontrol; igualmente, se reproducen en escenas vividas de un carácter personal. Presenta

los dos niveles para el desarrollo y el aprendizaje: nivel evolutivo real y nivel de desarrollo potencial. El primero incorpora acciones que las personas logran efectuar acorde con las facultades cerebrales; el segundo está abocado a aquello por desarrollar conforme tenga el apoyo de un tercero.

María Montessori

Su atención se centralizó en la instrucción de infantes con debilidad intelectual; la puntualizó a manera de una complicación en la recogida de información de los sentidos a través del pensamiento. Evidenció que el empleo de materiales pedagógicos trabajados, considerando que los órganos de los sentidos (vista, olfato, gusto, tacto y oído), eran una cualidad inevitable al fabricarlos, puesto que la solución era alcanzar la atención de los niños, pero esto no era eficaz; era necesario la convicción de que lograban conseguir un progreso en su desenvolvimiento; esto producía un contexto favorable para la auto-educación.

(Barkley, 2002), el TDAH es una perturbación del cerebro ejecutivo que estimula la imposibilidad del niño para reorganizar y regular su atención, su comportamiento o sus sentimientos y para enfrentar a las instancias que se le presentan. Se centran en el aquí y el presente; hacen lo que consideran interesante o divertido en un momento específico y tienden a evadir lo que no conlleva una satisfacción inmediata.

El TDAH no se hace notorio de manera uniforme en la totalidad de niños. Un niño lograría “mostrar” TDAH de tres formas diversas. Ciertas personas especulan que se refiere a clases o tipologías de TDAH. El modelo de TDAH con el que un infante esté identificado esta sujeto de los signos que muestre. Las señales del TDAH se organizan en dos clases: la ausencia de atención y la hiperactividad/impulsividad. Ahora que, los signos pueden transformarse durante el crecimiento de los niños incluso puede alterar la clase de TDAH que exhiban.

1. TDAH, presentación predominante hiperactiva/impulsiva

Los infantes que presentan esta forma de TDAH exteriorizan indicios de hiperactividad y perciben la importancia de desplazarse permanentemente. Poseen

complicación para regular su fuerza. Frecuentemente no mantienen dificultades de atención. Esta manifestación aparece comúnmente en niños pequeños. Es más fácil reconocer los signos de esta especie de TDAH. Los niños que lo presentan acostumbra a asumir inconvenientes para persistir quietos en el aula y para regular su conducta.

2. TDAH, presentación predominante con falta de atención

Los infantes con esta condición de TDAH poseen conflictos para estar atentos. Se entretienen rápidamente pero no son violentos o enérgicos. En ocasiones se nombra de modo no preciso como trastorno por déficit de atención o TDA. Los niños con esta especie de TDAH consiguen “filtrarse” ya que no importunan en clase. Parecen temerosos o que “fantasean despiertos”. Puede que no incluyan dificultades de comportamiento notables, su desatención puede incitar distintas cuestiones.

3. TDAH, presentación combinada

Los infantes que cuentan con esta forma de TDAH señalan cuestiones características, de hiperactividad/impulsividad como de carencia de atención. Posiblemente las complicaciones de hiperactividad/impulsividad aminoren paulatinamente al estar cerca de la pubertad.

Las causas de la inatención, la hiperactividad y la impulsividad recaen en los procederes notorios del TDAH. Es evidente que los niños por tiempos no proporcionen atención o sean hiperactivos o impulsivos, en los niños con el TDAH, estos comportamientos son muy rígidos y acontecen con mayor reiteración. Para obtener un análisis de esta alteración, un niño debe conservar sintomatologías en el transcurso de seis meses o más y en un valor superior del que muestran otros niños de edad semejante. Los niños que poseen indicios de inatención pueden:

- Despistarse sencillamente, sin distinguir pormenores, extraviar las cosas y constantemente alternar diversas labores.
- Presentar inconvenientes para abstraerse en un solo objeto.

- Cansarse con una labor luego de breves instantes, a menos que estén cumpliendo una labor deleitable.
- Problemas para efectuar una labor o en probar una novedad.
- Contrariedades para acabar o alcanzar ocupaciones; continuamente, desperdician los objetos (p.ej., lapiceros, muñecos, tareas) que se requieren para ultimar las labores o acciones.
- Aparentan no atender al hablarles.
- Sueñan despiertos, se desorganizan rápidamente y se desplazan perezosamente.
- Inconvenientes para comprender información de modo rápido y preciso como los otros.
- Tienen complicaciones para entender instrucciones.

Los niños que tienen sintomatologías de hiperactividad consiguen:

- Ser intranquilos e inestables en sus sillones.
- Conversar todo el tiempo.
- Trasladarse de un lugar a otro, palpando o travesando con lo que está visible.
- Dificultades para permanecer quietos en el momento de la alimentación, colegio y al leerles historias.
- Poseer inconvenientes para hacer trabajos o acciones que demanden orden.

Los niños que poseen indicios de impulsividad logran:

- Ser muy intranquilos.
- Realizar acotaciones inadecuadas, declarar sus sentimientos sin censuras y proceder sin notar sus efectos.
- Inconvenientes para dar tiempo por objetos que ambicionan o para aguardar su turno en los juegos.
- Impiden diálogos o acciones del resto.

Los investigadores no están confiados de las procedencias del TDAH, no obstante cuantiosos saberes aluden que la genética tiene un papel específico, como ocurre con distintas padecimientos, el TDAH es posiblemente el resultado de una diversidad de factores. al mismo tiempo de la herencia, los estudiosos están

buscando de localizar algunos elementos ambientales y están experimentando en qué condición los traumas mentales, la alimentación y el ambiente colectivo ayuda al progreso del TDAH.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

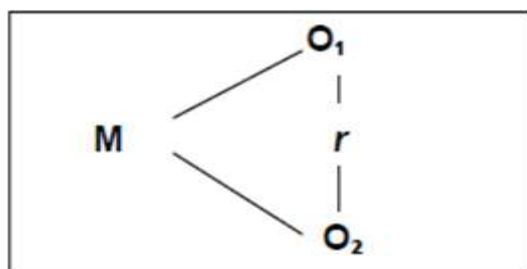
Hernández et al. (2003). Según su carácter, esta investigación fue de tipo correlacional. Modelo de análisis que tiene la intención de valorar la coherencia que concurre en dos o más ideas, clases o variables (en un entorno específico). Las investigaciones cuantitativas correlacionales calculan el nivel de correlación entre dos o más variables (ponderan relaciones). Dichas correlaciones se representan en hipótesis sujetas a ensayo.

(Ghuri y Gronhaug, 2010). Según su naturaleza esta investigación fue cuantitativa. El método cuantitativo no se centra en inspeccionar, relatar o manifestar, un fenómeno exclusivo, por el contrario, busca verificar inferencias partiendo de una muestra hacia una población, valuando para ello la correspondencia positiva de las variables del análisis de dicha muestra

(Ayala, 2021). Según su alcance esta investigación fue de tipo transversal. El estudio transversal es muy ventajoso para examinar los datos de variables que se recogen en un lapso determinado y en una población de muestra ya determinado. La población de muestra presenta variables similares, excepto la que se estudia en el momento, que es siempre constante.

Hernández et al. (2010) El tipo de estudio fue no experimental. “Investigación que se lleva a la práctica fuera de la función voluntaria de variables y en los que exclusivamente se contemplan las manifestaciones en su clima tradicional a fin de luego examinarlos”.

Diseño de investigación: Según el enfoque cuantitativo, el diseño de esta indagación fue de tipo descriptivo correlacional. Según Ary et al. (1998). Los análisis correlacionados son un prototipo de exploración descriptiva que trata de instaurar el nivel de correlación moderno entre las variables.



Dónde:

M : Niños/as del tercer ciclo de primaria de la institución educativa Santa Rita.

O1 : juego

O2 : Déficit de atención.

r : Relación entre las variables

3.2. Variables y operacionalización

Variable de estudio: Juego, cualitativa - ordinal

Definición conceptual: Un ejercicio o quehacer autónomo, que se despliega internamente de unas metas percederas y espaciales fijos, como criterios totalmente ineludibles, sin embargo voluntariamente reconocidas, ejercicio que asume objetivos en sí misma y va conducida de un efecto de presión y satisfacción y del conocimiento de ser de distinta condición que en la vida normal. Además se expresa una enérgica conexión del juego con el campo recreativo. (Huizinga,1995).

Definición operacional: (Sánchez,2000) explora los beneficios del juego a partir de diferentes aspectos: cognitivo, motriz, afectivo y social.Cuenta con 4 dimensiones: Motriz,cognitiva,social y afectiva con 5 ítems cada una.

Variable de estudio: Déficit de atención, cualitativa – ordinal

Definición conceptual: el TDAH es una perturbación del cerebro ejecutivo que estimula la discapacidad del infante para incapacitar o atrasar sus contestaciones,

para establecer y registrar su atención, su conducta o sus emociones y para enfrentar a las peticiones que se le muestran. Se concentran en el aquí y ahora; realizan lo que creen atractivo o entretenido en un momento definitivo y tienden a evadir lo que no sobrelleva una distinción contigua. El TDAH se exterioriza de desiguales formas conforme la edad y el sexo de los pacientes.. (Barkley, 2002).

Definición operacional: (National Institute of Mental Health [NIMH],2016) menciona que preexisten tres tipologías de TDAH:Predominantemente hiperactivo-impulsivo Predominantemente inatento.Cuenta con 3 dimensiones: Intención, Hiperactividad e Impulsividad con 8,5 y 7 ítems respectivamente.

3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis

Población. – (Arias, 2006, p.24) precisa a población como “un grupo limitado” o indefinido de componentes con rasgos comunes a lo que serán extensos los fines de indagación. Es determinada por el problema y por los objetivos de estudio”. Por lo ello, la población de esta investigación estuvo conformada por 63 niños de primer y segundo grado de una Institución educativa.

Criterio de inclusión: Se trabajó en el presente año con niños/as de primer y segundo grado de primaria porque se tuvo en cuenta su asistencia permanente en las clases virtuales.

Criterio de exclusión: Estudiantes que no tuvieron facilidad para completar el formulario virtual, debido a la baja señal de internet en la zona de sus viviendas.

Muestra: La muestra se consideró a toda mi población por ser pequeña, siendo 63 niños(as), entre las aulas del primer y segundo grado de primaria.

Muestreo: No sé mostró técnica del muestreo porque se consideró a toda la población en la investigación.

Unidad de análisis: Para la presente investigación la unidad de análisis fue un estudiante del tercer ciclo de primaria.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica:

Se manejó la encuesta para adquirir datos con respecto a las variables: juego y déficit de atención, por medio de un formulario de Google forms, necesario por la coyuntura actual del COVID -19.

Para García Ferrando, la encuesta se precisa como «práctica que maneja un compuesto de operaciones normalizadas de indagación los cuales recogen y analizan datos de una muestra de casos, representativa de una población o universo más extenso, del que se intenta inquirir, explicar, conjeturar una serie de características»

Instrumento:

En este estudio, se utilizaron cuestionarios como instrumento, para ambas variables , cuya creación es propia, trabajada en el presente año 2021; su fin fue determinar el nivel de juego que tienen los estudiantes del tercer ciclo de primaria de una I.E, enfocado hacia la variable Juego y la otra encuesta enfocada a medir el nivel de déficit de atención en los niveles alto, medio y bajo. Para su validez se llevó a cabo un juicio de tres expertos sobre el tema; los cuales verificaron los instrumentos y comprobaron que eran adecuados para su cuidado.

Confiabilidad y validez

El cuestionario de Juego es un instrumento formulado por mi autoría el cual comprende cuatro dimensiones: Motriz, compuesta de 5 ítems; Cognitiva con 5 ítems, Social con 5 ítems y Afectiva con 5 ítems, creando un total de 24 ítems. El coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronbach fue de 0,836. Fue validado por tres expertos obteniendo el resultado aplicable.

El cuestionario de Déficit de atención es un instrumento elaborado por mi autoría, cuenta con tres dimensiones: Inatención compuesta de 8 ítems, Hiperactividad con 5 ítems e Impulsividad con 7 ítems. Tuvo una confiabilidad de 0,744, y fue validada por tres expertos quienes concluyeron que dicho test era aplicable.

3.5. Procedimientos

Para poder efectuar esta tesis se tuvo que planificar adecuadamente y realizar un orden que posteriormente explicaré:

Se precisó cuál era el problema de la presente, los objetivos tanto general como específicos tomando en consideración las variables de estudio: juego y déficit de atención. Conforme a lo antedicho, se elaboró los instrumentos convenientes a los requerimientos para alcanzar la información deseada los cuales fueron validados por expertos. Asimismo, se solicitó y se recibió la autorización de la institución educativa para poder aplicar y emplear a la población en esta investigación.

Al estar trabajando con menores de edad, se les comunicó a los padres de los estudiantes que se estaba realizando la presente con los niños, y así conseguimos la aprobación de ellos como de la I.E. Después, se dio la aplicación de los instrumentos. Para concluir, se hizo el control minucioso de la investigación y se provino con la producción de una matriz de datos.

3.6. Método de análisis de datos

Se utilizó la estadística descriptiva debido a que los resultados fueron presentados mediante tablas con los porcentajes obtenidos en cada variables y su correlación. También se empleó la Prueba de Kolmogorov para hallar la normalidad de las variables. Y la correlación de Spearman para evaluar las hipótesis planteadas. Se utilizó porque ambas variables no tienen una distribución normal. ($p < 0.05$)

3.7. Aspectos éticos

El estudio se realizó de acorde con la metodología propuesta del vice-rectorado de investigación de la Universidad Cesar Vallejo.

Desde el punto de vista ético, se comprueba que el trabajo citado de tesis es original. Por lo tanto, no fue copiado. También declaro que la investigación propuesta ha sido citada por todos los autores. Asumo toda la responsabilidad salvo errores u omisiones.

La información fue recogida de la muestra. previa aprobación del director/a, profesor/a de aula, estudiantes y padres de familia.

IV. RESULTADOS

Tabla 01

Distribución de niños según Juego y Déficit de atención, IE“Santa Rita” Trujillo 2021

		Déficit de atención				Total	
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto		
Juego	Malo	Nro	5	4	5	4	18
		%	7.9%	6.3%	7.9%	6.3%	28.6%
	Regular	Nro	4	5	4	4	17
		%	6.3%	7.9%	6.3%	6.3%	27.0%
	Bueno	Nro	3	4	8	0	15
		%	4.8%	6.3%	12.7%	0.0%	23.8%
	Muy bueno	Nro	6	2	0	5	13
		%	9.5%	3.2%	0.0%	7.9%	20.6%
	Total	Nro	18	15	17	13	63
		%	28.6%	23.8%	27.0%	20.6%	100.0%

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El juego en los estudiantes del tercer ciclo es del 28,6% se localizó en el nivel Malo, los cuales se encontraron en niveles Muy bajo y Medio de la variable Déficit de atención con un 7,9% cada nivel.

El Déficit de atención en los estudiantes del tercer ciclo es del 28,6% se localizó en el nivel Muy bajo, los cuales se encontraron en nivel Muy bueno de la variable Juego con un 9,5%

Tabla 02

Prueba de normalidad de la variable Juego y déficit de atención

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Estadístico	gl	Sig.
Juego	0.092	63	,200*
Déficit	0.126	63	0.014

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

Como la muestra fue mayor a 30 se utilizó la prueba de Kolmogorov para probar que las variables tuvieron una distribución normal. La variable Juego tuvo un nivel de significancia de $0,200 > 0,05$ por lo tanto esta variable se distribuye con normalidad y en la variable Déficit de atención su significancia fue de $0,014 < 0,05$. Por consiguiente no tuvo una distribución normal, en consecuencia se empleó el coeficiente de Spearman.

Tabla 03**Correlación de variables Juego y Déficit de atención**

		Correlaciones		
			Juego	Déficit
Rho de Spearman	Juego	Coeficiente de correlación	1.000	-0.063
		Sig. (bilateral)		0.623
		N	63	63

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El nivel de significancia entre ambas variables es de $0,623 > 0,05$, es decir, se admite la hipótesis nula, que significa que no existe relación entre estas variables.

Tabla 04

Distribución de niños según Juego y dimensión Inatención de Déficit de atención, IE“Santa Rita” Trujillo 2021

		Juego				Total	
		Malo	Regular	Bueno	Muy bueno		
Inatención	Muy bajo	Nro	8	5	5	7	25
		%	12.7%	7.9%	7.9%	11.1%	39.7%
	Bajo	Nro	3	4	3	1	11
		%	4.8%	6.3%	4.8%	1.6%	17.5%
	Medio	Nro	4	3	5	3	15
		%	6.3%	4.8%	7.9%	4.8%	23.8%
	Alto	Nro	3	5	2	2	12
		%	4.8%	7.9%	3.2%	3.2%	19.0%
	Total	Nro	18	17	15	13	63
		%	28.6%	27.0%	23.8%	20.6%	100.0%

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El Juego en los estudiantes del tercer ciclo es del 28,6% se localizó en el nivel Malo, el cual se encontró en nivel Muy Bajo de la dimensión Inatención de la variable Déficit de atención con un 12,7%

La dimensión Inatención en los estudiantes del tercer ciclo es del 39,7% se localizó en el nivel Muy bajo, el cual se encontró en el nivel Malo de la variable Juego con un 12,7%

Tabla 05

Prueba de normalidad de la variable Juego y la dimensión inatención

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Estadístico	gl	Sig.
Juego	0.092	63	,200*
Inatención	0.157	63	0.001

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

Como la muestra fue mayor a 30 se utilizó la prueba de Kolmogorov para probar que las variables tuvieran una distribución normal. La variable Juego tuvo un nivel de significancia de $0,200 > 0,05$ por lo tanto esta variable se distribuye con normalidad y en la dimensión Inatención su significancia fue de $0,001 < 0,05$. No tuvo una distribución normal en consecuencia se usó el coeficiente de Spearman.

Tabla 06**Correlación de variable Juego y dimensión Inatención**

Correlaciones				
			Juego	Inatención
Rho de Spearman	Juego	Coefficiente de correlación	1.000	-0.123
		Sig. (bilateral)		0.336
		N	63	63

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El nivel de significancia entre la variable Juego y la dimensión Inatención es de 0,336 >0,05, es decir, se acepta la hipótesis nula, que significa que no hay relación.

Tabla 07

Distribución de niños según Juego y dimensión Hiperactividad de Déficit de atención, IE“Santa Rita” Trujillo 2021

		Juego				Total	
		Malo	Regular	Bueno	Muy bueno		
Hiperactividad	Muy bajo	Nro	5	7	4	4	20
		%	7.9%	11.1%	6.3%	6.3%	31.7%
	Bajo	Nro	7	5	7	3	22
		%	11.1%	7.9%	11.1%	4.8%	34.9%
	Medio	Nro	3	1	2	2	8
		%	4.8%	1.6%	3.2%	3.2%	12.7%
	Alto	Nro	3	4	2	4	13
		%	4.8%	6.3%	3.2%	6.3%	20.6%
	Total	Nro	18	17	15	13	63
		%	28.6%	27.0%	23.8%	20.6%	100.0%

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El juego en los estudiantes del tercer ciclo fue del 28,6% se localizó en el nivel Malo, el cual se encontró en nivel Bajo de la dimensión Hiperactividad de la variable Déficit de atención con un 11,1%

La dimensión Hiperactividad en los estudiantes del tercer ciclo fue del 34,9% se localizó en el nivel Bajo, los cuales se encontraron en los niveles Malo y Bueno de la variable Juego con un 11,1%

Tabla 08**Prueba de normalidad de la variable Juego y la dimensión Hiperactividad**

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Hiperactividad	0.118	63	0.028
Juego	0.092	63	,200*

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

Como la muestra fue mayor a 30 se utilizó la prueba de Kolmogorov para probar que las variables tuvieran una distribución normal. La variable juego tuvo un nivel de significancia de $0,200 > 0,05$ por lo tanto esta variable se distribuye con normalidad y en la dimensión Hiperactividad su significancia fue de $0,028 < 0,05$. No tuvo una distribución normal, en consecuencia se utilizó el coeficiente de Spearman.

Tabla 09**Correlación de variable Juego y dimensión Hiperactividad**

Correlaciones				
		Hiperactividad	Juego	
		Coefficiente de correlación	1.000	0.040
Rho de Spearman	Hiperactividad	Sig. (bilateral)		0.755
		N	63	63

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El nivel de significancia entre la variable Juego y la dimensión Hiperactividad es de 0,755 >0,05, es decir, se acepta la hipótesis nula, que significa que no hay relación.

Tabla 10**Distribución de niños según Juego y dimensión Impulsividad de Déficit de atención, IE“Santa Rita” Trujillo 2021**

		Juego				Total	
		Malo	Regular	Bueno	Muy bueno		
Impulsividad	Muy Bajo	Nro	6	4	3	5	18
		%	9.5%	6.3%	4.8%	7.9%	28.6%
	Bajo	Nro	3	7	5	3	18
		%	4.8%	11.1%	7.9%	4.8%	28.6%
	Medio	Nro	5	2	6	2	15
		%	7.9%	3.2%	9.5%	3.2%	23.8%
	Alto	Nro	4	4	1	3	12
		%	6.3%	6.3%	1.6%	4.8%	19.0%
Total	Nro	18	17	15	13	63	
	%	28.6%	27.0%	23.8%	20.6%	100.0%	

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El juego en los estudiantes del tercer ciclo fue del 28,6% se localizó en el nivel Malo, el cual se encontró en nivel Muy bajo de la dimensión Impulsividad de la variable Déficit de atención con un 9,5%

La dimensión Impulsividad en los estudiantes del tercer ciclo fue del 28,6% se localizó en los niveles Muy bajo y Bajo, los cuales se encontraron en los niveles Malo y Regular de la variable Juego con un 9,5% y 11,1% respectivamente.

Tabla 11**Prueba de normalidad de la variable Juego y la dimensión Impulsividad**

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego	0.092	63	,200*
Impulsividad	0.175	63	0.000

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

Como la muestra fue mayor a 30 se utilizó la prueba de Kolmogorov para probar que las variables tuvieran una distribución normal. La variable Juego tuvo un nivel de significancia de $0,200 > 0,05$ por lo tanto esta variable se distribuye con normalidad y en la dimensión Impulsividad su significancia fue de $0,000 < 0,05$. No tuvo una distribución normal, en consecuencia se empleó el coeficiente de Spearman.

Tabla 12**Correlación de variable Juego y dimensión Impulsividad**

		Correlaciones	
		Impulsividad	Juego
Rho de Spearman	Impulsividad	Coefficiente de correlación	-0.056
		Sig. (bilateral)	0.664
		N	63

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El nivel de significancia entre la variable Juego y la dimensión Impulsividad es de 0,664 >0,05, es decir, se acepta la hipótesis nula, que significa que no hay relación.

Tabla 13

Distribución de niños según Déficit de atención y dimensión Motriz de Juego, IE“Santa Rita” Trujillo 2021

		Déficit de atención				Total	
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto		
Motriz	Malo	Nro	4	5	6	3	18
		%	6.3%	7.9%	9.5%	4.8%	28.6%
	Regular	Nro	6	4	4	2	16
		%	9.5%	6.3%	6.3%	3.2%	25.4%
	Bueno	Nro	2	3	7	6	18
		%	3.2%	4.8%	11.1%	9.5%	28.6%
	Muy bueno	Nro	6	3	0	2	11
		%	9.5%	4.8%	0.0%	3.2%	17.5%
	Total	Nro	18	15	17	13	63
		%	28.6%	23.8%	27.0%	20.6%	100.0%

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El déficit de atención en los estudiantes del tercer ciclo fue del 28,6% se localizó en el nivel Muy bajo, el cual se encontró en los niveles Regular y Muy Bueno de la dimensión Motriz de la variable Juego con un 9,5%

La dimensión Motriz en los estudiantes del tercer ciclo fue del 28,6% y se localizó en los niveles Malo y Bueno, los cuales se encontraron en el nivel Medio con un 9,5% y 11,1% respectivamente de Déficit de atención.

Tabla 14**Prueba de normalidad de la variable Déficit de atención y la dimensión Motriz**

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Estadístico	gl	Sig.
Déficit	0.126	63	0.014
Motriz	0.150	63	0.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

Como la muestra fue mayor a 30 se utilizó la prueba de Kolmogorov para probar que las variables tuvieran una distribución normal . La variable Déficit de atención tuvo un nivel de significancia de $0,014 < 0,05$ Por lo tanto esta variable no se distribuye con normalidad y en la dimensión Motriz su significancia fue de $0,001 < 0,05$. Como no tuvo una distribución normal, en consecuencia se usó el coeficiente de Spearman.

Tabla 15**Correlación de variable Déficit de atención y dimensión Motriz**

		Motriz	Déficit
Rho de Spearman	Motriz	Coefficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	0.822
		N	63

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El nivel de significancia entre la variable Déficit de atención y la dimensión Motriz es de 0,822 >0,05, es decir, se acepta la hipótesis nula, que significa que no hay relación.

Tabla 16

Distribución de niños según Déficit de atención y dimensión Cognitiva de Juego, IE“Santa Rita” Trujillo 2021

		Déficit de atención				Total	
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto		
Cognitiva	Malo	Nro	5	5	3	3	16
		%	7.9%	7.9%	4.8%	4.8%	25.4%
	Regular	Nro	2	5	7	3	17
		%	3.2%	7.9%	11.1%	4.8%	27.0%
	Bueno	Nro	9	3	7	6	25
		%	14.3%	4.8%	11.1%	9.5%	39.7%
	Muy bueno	Nro	2	2	0	1	5
		%	3.2%	3.2%	0.0%	1.6%	7.9%
	Total	Nro	18	15	17	13	63
		%	28.6%	23.8%	27.0%	20.6%	100.0%

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El déficit de atención en los estudiantes del tercer ciclo fue del 28,6% se localizó en el nivel Muy bajo, el cual se encontró en el nivel Bueno de la dimensión Cognitiva de la variable Juego con un 14,3%

La dimensión Cognitiva en los estudiantes del tercer ciclo fue del 39,7% y se localizó en el nivel Bueno, el cual se encontró en el nivel Muy bajo con un 14,3% de Déficit de atención.

Tabla 17**Prueba de normalidad de la variable Déficit de atención y la dimensión Cognitiva**

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Déficit	0.126	63	0.014
Cognitiva	0.167	63	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

Como la muestra fue mayor a 30 se utilizó la prueba de Kolmogorov para probar que las variables tuvieran una distribución normal. La variable Déficit de atención tuvo un nivel de significancia de 0,014 <0,05, por lo tanto esta variable no se distribuye con normalidad y en la dimensión Cognitiva de 0,000 <0,05. No tuvo una distribución normal, en consecuencia se utilizó el coeficiente de Spearman.

Tabla 18**Correlación de variable Déficit de atención y dimensión Cognitiva**

		Cognitiva	Déficit
Rho de Spearman	Cognitiva	Coeficiente de correlación	1.000
			-0.019
		Sig. (bilateral)	0.884
N		63	63

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El nivel de significancia entre la variable Déficit de atención y la dimensión Cognitiva es de 0,884 >0,05, es decir, se acepta la hipótesis nula, que significa que no hay relación.

Tabla 19**Distribución de niños según Déficit de atención y dimensión Social de Juego, IE“Santa Rita” Trujillo 2021**

		Déficit de atención				Total	
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto		
Social	Malo	Nro	4	2	7	5	18
		%	6.3%	3.2%	11.1%	7.9%	28.6%
	Regular	Nro	5	4	6	3	18
		%	7.9%	6.3%	9.5%	4.8%	28.6%
	Bueno	Nro	3	5	3	2	13
		%	4.8%	7.9%	4.8%	3.2%	20.6%
	Muy bueno	Nro	6	4	1	3	14
		%	9.5%	6.3%	1.6%	4.8%	22.2%
	Total	Nro	18	15	17	13	63
		%	28.6%	23.8%	27.0%	20.6%	100.0%

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El déficit de atención en los estudiantes del tercer ciclo fue del 28,6% se localizó en el nivel Muy bajo, el cual se encontró en el nivel Muy Bueno de la dimensión Social de la variable Juego con un 9,5%

La dimensión Social en los estudiantes del tercer ciclo fue del 28,6% y se localizó en los niveles Malo y Regular, los cuales se encontraron en el nivel Medio con 11,1% y 9,5% respectivamente de Déficit de atención.

Tabla 20**Prueba de normalidad de la variable Déficit de atención y la dimensión Social**

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Déficit	0.126	63	0.014
Social	0.141	63	0.003

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

Como la muestra fue mayor a 30 se utilizó la prueba de Kolmogorov para probar que las variables tuvieran una distribución normal. La variable Déficit de atención tuvo un nivel de significancia de $0,014 < 0,05$ Por lo tanto esta variable no se distribuye con normalidad y la en la dimensión Cognitiva de $0,003 < 0,05$. No tuvo una distribución normal, en consecuencia se empleó el coeficiente de Spearman.

Tabla 21**Correlación de variable Déficit de atención y dimensión Social**

			Déficit	Social
Rho de Spearman	Déficit	Coefficiente de correlación	1.000	-,271*
		Sig. (bilateral)		0.032
		N	63	63

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El nivel de significancia entre la variable Déficit de atención y la dimensión Social de la variable Juego fue de $0,032 < 0,05$, es decir, se objeta la hipótesis nula, y se admite la hipótesis alternativa que significa que si existe relación entre la variable Déficit de atención y la dimensión Social de la variable Juego.

El coeficiente de correlación fue de $-0,271$, significando una correlación indirecta moderada, si la socialización en el Juego aumenta, el Déficit de atención disminuye.

Tabla 22

Distribución de niños según Déficit de atención y dimensión Afectiva de Juego, IE“Santa Rita” Trujillo 2021

		Déficit de atención				Total	
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto		
Afectiva	Malo	Nro	1	1	1	0	3
		%	1.6%	1.6%	1.6%	0.0%	4.8%
	Regular	Nro	3	4	2	2	11
		%	4.8%	6.3%	3.2%	3.2%	17.5%
	Bueno	Nro	7	2	5	3	17
		%	11.1%	3.2%	7.9%	4.8%	27.0%
	Muy bueno	Nro	7	8	9	8	32
		%	11.1%	12.7%	14.3%	12.7%	50.8%
	Total	Nro	18	15	17	13	63
		%	28.6%	23.8%	27.0%	20.6%	100.0%

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El déficit de atención en los estudiantes del tercer ciclo fue del 28,6% se localizó en el nivel Muy bajo, el cual se encontró en los niveles Bueno y Muy Bueno de la dimensión Afectiva de la variable Juego, con un 11,1%

La dimensión Afectiva en los estudiantes del tercer ciclo fue del 50,8% y se localizó en el nivel Muy bueno, el cual se encontró en el nivel Medio con 14,3% de Déficit de atención.

Tabla 23**Prueba de normalidad de la variable Déficit de atención y la dimensión Afectiva**

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Estadístico	gl	Sig.
Déficit	0.126	63	0.014
Afectiva	0.192	63	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

Como la muestra fue mayor a 30 se utilizó la prueba de Kolmogorov para probar que las variables tuvieran una distribución normal. La variable Déficit de atención tuvo un nivel de significancia de $0,014 < 0,05$, por lo tanto esta variable no se distribuye con normalidad y en la dimensión Cognitiva su significancia fue de $0,000 < 0,05$. No tuvo una distribución normal en consecuencia se usó el coeficiente de Spearman.

Tabla 24**Correlación de variable Déficit de atención y dimensión Afectiva**

		Déficit	Afectiva	
Rho de Spearman	Déficit	Coeficiente de correlación	1.000	0.178
		Sig. (bilateral)		0.163
		N	63	63

Nota: Instrumentos utilizados en la investigación

El nivel de significancia entre la variable Déficit de atención y la dimensión Afectiva es de 0,163 >0,05, en otras palabras, se acepta la hipótesis nula, que significa que no hay relación.

V. DISCUSIÓN

El presente trabajo de investigación fue dirigido a niños del tercer ciclo de primaria de la institución educativa “Santa Rita”, que radicó en el análisis de dos variables evaluadas, siendo Juego y Déficit de atención que tuvo como propósito encontrar el grado de relación entre ambas variables.

Como resultados se obtuvo que en la variable Juego, los niños se encuentran en un nivel Malo con un 28,6% (Tabla 01) asimismo en la variable Déficit de atención, presentan un nivel Muy bajo con un 28,6% (Tabla 01).

Respecto a la correlación, expongo los resultados de la significancia de 0,623 siendo mayor a 0,05 por ello se acepta la hipótesis nula, no existiendo correlación significativa entre juego y déficit de atención (Tabla 03). Estos datos recolectados nos hacen inferir que así los niños tengan pocos momentos de recreación o diversión, su atención para los estudios o diversas actividades en las que demande concentración, no están determinadas por sus actividades lúdicas; por ello estas variables deben ser tratadas de forma independiente. Por el contrario, en los hallazgos encontrados en Gusmán, García y García (2019) se consiguió expresar y usar cuatro juegos como destrezas procedimental, que proporcionó el desarrollo enseñanza y aprendizaje a escolares con TDAH, consintiendo la atención, concentración, creatividad e imaginación, autoestima, control de emociones, el desarrollo sensorial, físico y mental. En las teorías encontradas, Cañeque (1991) indica que la composición de acciones recreativas en el entorno estudiantil, en todos los grados de instrucción, suministra cuantiosas ventajas, esta correspondencia afín al juego pedagógico, consiente proporcionar la adquisición de conocimientos, aulas emprendedoras creando superior estimulación para el aprendizaje, progreso de imaginación, entendimiento, capacidad emocional y acrecentamiento de valoración positiva, formación en valores y compromiso.

Por otro lado, en cuanto a la distribución de niños del tercer ciclo de primaria según el Juego y la dimensión Inatención, encontramos que el Juego se encuentra en un nivel Malo con un 28,6% y la dimensión inatención en un nivel Muy bajo con un 39,7% (Tabla 04) lo que nos hace inferir que el juego no necesariamente implica o forma parte de los momentos de distracción o falta de atención de los niños, aun cuando

estén realizando actividades académicas. Contrariamente en los hallazgos de Ramos (2016) quien menciona que los juegos de mesa adiestrados ofrecen mucha contribución a la concentración que el infante debe conservar en una acción fija; iniciando con el mínimo tiempo dable y en la misma reunión acrecentar hasta que el infante vea que es idóneo de ejecutar el mismo juego por un lapso largo, la terapia de juego consigue la atención del infante. Asu vez, Barkley (2002), menciona que el TDAH es una perturbación del cerebro ejecutivo que estimula la discapacidad del infante para incapacitar o atrasar sus contestaciones, para establecer y registrar su atención, su conducta o sus emociones y para enfrentar a las peticiones que se le muestran. Se concentran en el aquí y ahora; realizan lo que creen atrayente o entretenido en un momento definitivo y tienden a evadir lo que no sobrelleva una distinción contigua. El TDAH se exterioriza de desiguales formas conforme la edad y el sexo de los pacientes. Es así que la variable juego y la dimensión inatención no se relacionan debido a que presentan una significancia de $0,336 > 0,05$ (Tabla 06).

Referente a los resultados de la variable Juego con la dimensión Hiperactividad encontramos que el juego tiene un nivel Malo con un 28,6% y la dimensión Hiperactividad presenta un nivel Bajo con 34,9% (Tabla 07) de lo cual se infiere que a un niño hiperactivo podría favorecerle el aprender a jugar de manera controlada para poder establecer y mejorar sus comportamientos. Teniendo en cuenta lo que concluye Santos (2021) manifestó que el trastorno de déficit de atención e hiperactividad es un elemento coligado a la adicción a videojuegos asentado en las secuelas derivadas del compuesto de contestaciones logradas por los test evaluados, tanto para el TDAH con el Test de Connors como para la Adicción a videojuegos con el test IGDS9-SF. Cabe mencionar a Miranda (1998) quien reflexiona indicando que es en el espacio escolar en el que se manifiesta la inhabilidad de los estudiantes hiperactivos para proporcionar contestación a los desafíos que traza el aprendizaje. La problemática escolar en tales educandos y en este período demuestra discrepancias reveladoras en balance con los compañeros y perturba tanto al predominio social como al rendimiento. Sin lugar a duda no existe relación entre la variable Juego y la dimensión Hiperactividad, debido a que tiene una significancia de $0,755 > 0,05$. (Tabla 09)

En los resultados de la variable Juego y la dimensión Impulsividad, encontramos que el juego tiene un nivel Malo con un 28,6% y la dimensión Impulsividad tiene un 28,6% ubicándose en los niveles Muy bajo y Bajo (Tabla 10), lo cual nos da a entender que posiblemente el nivel de impulsividad en los niños del tercer ciclo de primaria, podría mantenerse en los niveles resultantes, apoyándose de actividades lúdicas que permitan el control de conductas impulsivas. Esto se evidencia en los hallazgos de Ramos (2016) donde encontramos que al ofrecer refuerzo al infante se debe tener en cuenta el lugar en el que se halla ya que el grado de concentración que exterioriza en un juego y otro logra modificarse, en unos casos los infantes excluyen los juegos que se les exhiben. Es significativo saber las emociones y sentimientos que se exterioriza en un infante con hiperactividad, porque en los colegios se le llama asiduamente la atención y la autoestima se ve herida al no controlar la impulsividad y excesivos movimientos motores. Esto se verifica en la información recopilada del DSM-V donde se menciona que, en el TDAH, la hiperactividad-impulsividad envuelve acción desmedida, movimientos excitables, intrusión en las acciones de terceras personas e invalidez para hacer tiempo. Se demuestra que no existe correlación entre la variable Juego y la dimensión Impulsividad debido a que tiene una significancia de $0,664 > 0,05$ (Tabla 12).

En cuestión a la otra variable déficit de atención y la dimensión motriz vemos que la variable déficit de atención presenta un nivel Muy Bajo con un 28,6 % y la dimensión motriz está en los niveles Malo y Bueno con un 28,6% (Tabla 13) lo que nos indica que el déficit de atención en los niveles resultantes, no influye en las destrezas motrices de los niños del tercer ciclo de primaria, lo cual debería manifestarse contrariamente si alguna de la variantes del déficit de atención fuera de nivel alto. Es por ello que Gusmán, García y García (2019) mencionan que entre estos juegos como habilidades se enfatizó el puzzle, se trabajó en otros métodos adquiriendo la persistencia, estimulación interés por las clases, superior comprensión y provecho de los contenidos en los escolares.. De igual manera, no presenta relación la variable déficit de atención y la dimensión motriz, porque muestra una significancia de $0,822 > 0,05$ (Tabla 15).

Con respecto a la variable déficit de atención y la dimensión cognitiva, se nota que la variable déficit de atención tiene un nivel Muy bajo con un 28,6 % y la dimensión

cognitiva está en nivel Bueno con un 39,7% (Tabla 16), esto nos da a entender que, a mayor atención prestada en el desarrollo de aprendizaje, el nivel cognitivo de los infantes del tercer ciclo de primaria, mantendrá un buen desarrollo. Es por ello que se apoya este resultado en la investigación de Modesto (2019) donde menciona que el empleo de juegos lúdicos admite que el educando alcance expandir sus destrezas, estimule la imaginación desde de sus prácticas en el salón, consiguen dominar y organizar su juicio racional, beneficiando de este modo una formación más explicativa. La recreación en la matemática innegablemente es elemental para los escolares en total. A su vez, las estudiosas Russ y Wallace (2013) sustentan, que la correspondencia entre el juego de simulación y las técnicas creativas, que parten de las destrezas cognoscitivas y métodos cordiales precisos para la creatividad asimismo suceden en el juego simbólico y, el resultado, de este ejemplo de juego incide efectivamente en el progreso de la creatividad. Encontramos un nivel de significancia de $0,884 > 0,05$ (Tabla 18) lo que demuestra que no hay relación entre la variable déficit de atención y la dimensión cognitiva.

Continuando con la variable déficit de atención y la dimensión social, se observa que la variable déficit de atención tiene un nivel Muy bajo con un 28,6 % y la dimensión social tiene los niveles Malo y Regular con un 28,6% (Tabla 19) Esto indica que, si la socialización en el juego aumentara, el déficit de atención tendría posibilidades de mejorar. De esta manera tomamos lo recabado de Huivin y Javes (2018) El taller de estrategias lúdicas basadas en la teoría socio cultural de Lev Vigotsky, mejora significativamente las habilidades básicas de interacción social, viéndose reflejado entonces en Vigotsky (1979) aseverando que la acción recíproca social efectúa una función importante en el progreso cognoscitivo, el adelanto cultural de un infante sucede inicialmente a nivel social, llamado interpsicológico, y en segundo lugar a nivel propio o particular, llamado intrapsicológico. El nivel de significancia es de $0,032 < 0,05$, revelando que hay una correlación indirecta moderada. (Tabla 21).

Vemos también que en la variable déficit de atención y la dimensión afectiva, la variable déficit de atención, presenta un nivel Muy bajo con un 28,6% y en la dimensión afectiva tiene un nivel Muy bueno con un 50,8% (Tabla 22). Como menciona García (2020) existe concurre una interrelación de madres e hijos que muestran TDAH sobresaliendo el sentimiento de culpa, ya sea por su respuesta

impetuosa, por impedirlo, debido a las particularidades que diferencian al infante con TDAH. También exponen ansiedad e intranquilidad por su agudo índice de baja en el área académica ya que, se logra advertir que los padres anhelan al transcurrir la época, las sintomatologías reduzcan y logren seguir sus acciones con orden y sin intranquilidades. Esto se explica debido a que, a mayor respaldo afectivo y emocional, las conductas atencionales pueden ser favorables durante las actividades educativas o de otra índole. Esto se corrobora con Alberdi y Pelaz (2019) quienes manifiestan que coexiste en el trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad (TDAH) un problema para administrar las emociones para solucionar desafíos o dificultades. Esta modificación en la automatización emocional envuelve superior incapacidad que las imputadas a las dos dimensiones habituales, déficit de atención e hiperactividad, con una marca notoria sobre el progreso del carácter. Su significancia fue de $0,136 > 0,05$ por lo que no hay relación entre la variable déficit de atención y la dimensión afectiva. (Tabla 24)

En conclusión se cree que esta exploración es una contribución que admitirá ayudar a pendientes indagaciones y recientes métodos de abordaje para mejorar el juego y el Déficit de atención, así también poder ayudar a los docentes a reflexionar sobre su trabajo en el aula, favoreciendo a los estudiantes porque para ellos el aprendizaje debe ser una oportunidad fácil y enriquecedora a la vez de retadora en sus conocimientos, debe permitirle conocerse como ser humano.

VI. CONCLUSIONES

1. Según los resultados de correlación de ambas variables de estudio obtengo un nivel de significancia de 0.623, siendo mayor a 0.05, es por ello que acepto la hipótesis nula, afirmando que no existe correlación significativa entre Juego y Déficit de atención. (Tabla 03).
2. En cuanto a la prueba de hipótesis específica, demuestra que no existe correlación entre la variable Juego y la dimensión inatención de la variable Déficit de atención, debido a que la significancia es de $0,336 > 0,05$. (Tabla 06)
3. En relación a la segunda hipótesis específica se evidencia que no existe correlación entre Juego y la dimensión Hiperactividad de la variable Déficit de atención, debido a que la significancia es de $0,755 > 0,05$. (Tabla 09).
4. En relación a la tercera hipótesis específica, demuestra que no existe correlación entre la variable Juego y la dimensión Impulsividad de la variable Déficit de atención debido a que la significancia es de $0,664 > 0,05$. (Tabla 12).
5. Respecto a la cuarta hipótesis específica, demuestra que no existe correlación entre el Déficit de atención y la dimensión motriz de la variable Juego, debido a que la significancia es de $0,822 > 0,05$. (Tabla 15).
6. Al exponer los resultados de la quinta hipótesis específica, demuestra que no existe correlación entre el Déficit de atención y la dimensión Cognitiva de la variable Juego, debido a que la significancia es de $0,884 > 0,05$. (Tabla 18).
- 7.- En los resultados de la sexta hipótesis específica, se demuestra que existe correlación entre el Déficit de atención y la dimensión social de la variable Juego, debido a que su significancia es de $0,032 < 0,05$. (Tabla 21).
- 8.- Finalmente en la última hipótesis específica, demuestra que no existe correlación entre el Déficit de atención y la dimensión afectiva de la variable Juego, debido a que su significancia es de $0,163 > 0,05$. (Tabla 24)

VII. RECOMENDACIONES

1. La dirección de la institución educativa debe realizar cursos de capacitación dirigidos por expertos a los docentes con el fin de estar actualizados y poder atender casos de estudiantes con TDAH y como poder incluir actividades lúdicas que refuercen su modo de aprender.
2. La dirección debe realizar talleres o actividades informativas sobre prácticas lúdicas que permitan un mejor ambiente de aprendizaje encaminado a los padres de familia y personal educativo con la finalidad de mejorar la atención de los estudiantes.
3. Los docentes y padres de familia deben procurar forjar un trabajo en conjunto que permita beneficiar a los estudiantes con indicios de hiperactividad, con el fin de canalizar sus comportamientos en actividades de estudio.
4. Los padres de familia deben desarrollar técnicas para controlar la impulsividad en sus niños, apoyándose del departamento psicopedagógico de la institución educativa.
5. Realizar previamente las actividades o estrategias metodológicas de clase actividades como: rutinas de baile, dinámicas o circuitos motrices.
6. Los padres de familia y los docentes deben vigilar los avances académicos de los estudiantes, conociendo sus logros y dificultades, en las áreas básicas para poder atender y reforzar en casos donde se requiera.
7. Los padres de familia deben organizar momentos de juego y socialización familiar, que permita al niño tener un aprendizaje a partir de la recreación, sobretodo, teniendo en cuenta la situación actual, la cual impide que los niños se relacionen con sus pares.
8. Los docentes y los padres de familia deben mantener un trato amable y afectivo frente a los estudiantes, debido a que deben sentirse respaldados en cada logro y dificultades que presenten.

REFERENCIAS

- Agua, A., et al. (2014) Increasing teachers' knowledge about ADHD and learning disorders: an investigation on the role of a psychoeducational intervention. *J Atten Disord* 18(8):691-8. doi: 10.1177/1087054712453171.
- Alvarado, S. et al. (2017, 18 de mayo) Investigación descriptiva correlacional. https://www.academia.edu/33658533/INVESTIGACION_DESCRIPTIVA_CORRELACIONAL
- Alvarez, S., y Pinel, A. (2015) Attention deficit hyperactivity disorder in my preschool Classroom. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía* 26, 141 – 152. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=338245392008>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders Fifth Edition (Text Revision)*.
- Ayala, M (2021, 30 de mayo) Investigación transversal. <https://www.lifeder.com/investigacion-transversal/>.
- Azofeifa, A., y Cordero, M. (2015) El Juego como Estrategia Metodológica en el Desarrollo de Habilidades Sociales para el Liderazgo en la Niñez. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5409462.pdf>.
- Bernabeu, N., y Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje El juego como herramienta pedagógica*.
- Brasó, J. y Torrebadella, X. (2014),: «El joc del rescat a Catalunya. Un projecte educatiu a l'Escola del Mar de Pere Vergés», *Temps d'educació*, 47, 191-212.
- Brown, F. (2014). *Play And Playwork: 101 Stories Of Children Playing*. Maidenhead: McGraw-Hill Education.
- Efron, D. (2015) Attention-deficit/hyperactivity disorder: the past 50 years. *J Paediatr Child Health*. 51(1):69-73. doi: 10.1111/jpc.12809.
- Escobar, C. (2016, 08 de agosto). La importancia del juego en los primeros años de vida. Universidad de Chile. <https://www.uchile.cl/noticias/124764/la-importancia-del-juego-en-los-primeros-anos-de-vida>.

- Fernandez, M (2017) El TDAH y los trastornos del neurodesarrollo. Un viaje de las sombras a la luz en unos cuantos capítulos.
- Francia, A., et al. (2018). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad, algunas consideraciones en su diagnóstico y su tratamiento. Acta Médica del Centro, 12(4), 485-495. <http://www.revactamedicacentro.sld.cu/index.php/amc/article/view/899/1225>
- Gabdulkhakov, V.(2016). Teacher's Readiness to Work with Children while Playing. Procedia - Social and Behavioral Sciences 233, 175 – 180. doi: 10.1016/j.sbspro.2016.10.188
- García, A. (2018, 02 de julio). tdah: Trastorno por déficit de atención e hiperactividad [video]. Youtube. <https://youtu.be/8BO18f-nxwM>
- Gordon Brown, R. (2017) The learning generation. Investing in education for a changing world. https://report.educationcommission.org/wp-content/uploads/2016/09/Learning_Generation_Full_Report.pdf
- Guerrero, R (2016) Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad entre la patología y la normalidad (pp. 42 -46). Editorial Planeta.
- Gutiérrez, M., y Pérez , P. (2015) El juego en el escenario educativo actual : discursos y prácticas de juego en la educación preescolar, primaria, secundaria, media y superior. Consejo latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Hoyte, F., Torr, J., y Degotardi, S. (2015). Creating pretence and sharing friendship: modal expressions in children's play. International Journal of Early Years Education 23, 17-30(14). <https://doi.org/10.1080/09669760.2014.992867>
- Huivin, M y Javes, M (2018) Taller de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 5to grado de educación primaria en la IEP N° 80829 "José Olaya"- La Esperanza-Trujillo. [Tesis de maestría] Repositorio institucional- Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Hunter, T., y Walsh, G. (2013). From policy to practice?: the reality of play in primary school classes in Northern Ireland. International Journal of Early Years Education 22, 19-36(18). <https://doi.org/10.1080/09669760.2013.830561>

- Jover, G., et al. (2018) La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo. Universidad Complutense de Madrid. <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>
- Lopez , G.F., Lopez ,L. y Diaz, A. (2015) Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) y actividad física <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-TrastornoPorDeficitDeAtencionConHiperactividadTdah-5381927.pdf>
- Llanos, L, et al. (2019). Attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) in schoolchildren aged 6 to 17 years. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), e101-e108. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300004&lng=es&tlng=es
- Mamani, N. (2017) El nivel de conocimiento sobre el trastorno por déficit de atención con hiperactividad de los niños en los docentes y padres de familia en las IEP de la ciudad de Juliaca del año – 2016 [Tesis pregrado] Repositorio Institucional -Universidad Nacional del Altiplano.
- Marin, I. (2013, 10 de diciembre). Jugar... ¡Un asunto muy serio! Importancia del juego en el desarrollo infantil [video]. Youtube. <https://youtu.be/UATxQmKSJZE>
- Martinhago, Fernanda et al. (2021) Factores de riesgo y bases genéticas: el caso del trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Salud Colectiva* [online]. <https://doi.org/10.18294/sc.2019.1952>.
- McClain, E., y Burks, E.(2015) Managing attention-deficit/hyperactivity disorder in children and adolescents. *Prim Care*. 42(1):99-112. doi: 10.1016/j.pop.2014.09.014.
- Melo,M.P., y Hernandez,R. (2014) El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004

- Merlo,A y Castañeda,V (2018) Trastorno por déficit de atención con hiperactividad y su relación con el nivel de autoestima de los niños de 3,4 y 5 años [Tesis maestría] Repositorio Institucional -Universidad Cesar Vallejo.
- Modesto, V (2019) Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017.[Tesis pregrado] Repositorio institucional -Universidad Los Angeles de Chimbote.
- Moreno,F. (2016). The game as an early childhood learning resource for intercultural. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 237, 908-913. doi:10.1016/j.sbspro.2017.02.127
- NIMH (2016, octubre) Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) https://www.oecd.org/Downloads/adhd_booklet_spanish_cl5082.pdf
- Pineda, M (2016) Trastorno por déficit de atención e hiperactividad en las escuelas de San Pedro Sula, 2016 [Tesis maestría] Repositorio Institucional – Universidad Nacional Autónoma de Honduras en el Valle de Sula.
- Portela, A.,et al. (2016). Disorder due to lack of attention and hyperactivity: some considerations about its etiopathogenesis and treatment. *MEDISAN*, 20(4),553-563. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192016000400016&lng=es&tlng=es
- Pyle, A., et al. (2017). A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education. *Review of Education*, 5(3), 311-351
- Ramani, G., y Brownell, C. (2014). Preschoolers' cooperative problem solving: Integrating play and problem solving. *Journal of Early Childhood Research*, 12(1), 92–108. <https://doi.org/10.1177/1476718X13498337>
- Ramos, L (2016) Terapia de juego e hiperactividad [Tesis pregrado] Repositorio Institucional – Universidad Rafael Landívar
- Requeiro, R. (2020). Bibliography review of children's play in conditions of identity and globalization. *Conrado*, 16(72), 350-356. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000100350&lng=es&tlng=es.

- Ríos, F y Romero, G (2019) Efecto del programa de ludoterapia en la calidad de vida de los adultos mayores del CIAM– YANTALÓ, 2019 [Tesis pregrado] Repositorio Institucional – Universidad César Vallejo.
- Roca, P. (2014) Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) y potenciales evocados cognitivos: Relación del componente P300 con los perfiles neuropsicológicos (tesis doctoral) Universitat Jaume I, Valencia.
- Rodillo, E (2015) Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en adolescentes. Revista Médica de Clínica Las Condes (RMCLC). <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-articulo-trastorno-por-deficit-atencion-e-S0716864015000097>. 26, 52 – 59. DOI: 10.1016/j.rmclc.2015.02.005
- Rodríguez, X. (2014). El papel del juego infantil en la cultura: apuntes y aportes para una antropología del juego. Revista Humanismo y Cambio Social, (2), 76–82. <https://revistashumanidadescj.unan.edu.ni/index.php/Humanismo/articloe/view/23>
- Rusca, F., y Cortez, C. (2020). Attention Deficit and Hyperactivity Disorder in children and adolescents. A clinical review. Revista de Neuro-Psiquiatría, 83(3), 148-156. <https://dx.doi.org/10.20453/rnp.v83i3.3794>
- Santos, E (2021) Trastorno de déficit de atención e hiperactividad como factor asociado para la adicción a videojuegos en escolares del I.E. San Juan – Trujillo [Tesis pregrado] Repositorio Institucional -Upao
- Santullo, L y Plá, R (2021) El otro Tom [película] Buenaventura producciones.
- Tamayo, A y Restrepo, J (2017, enero-junio) El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una Institución de protección, una experiencia llena de sentidos. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>
- Tijuana, I (2020, setiembre) ¿Qué es la investigación aplicada y cuáles son sus principales características? <https://blogposgrados.tijuana.iberomex.mx/investigacion-aplicada/>
- Ugalde, N y Balbastre F (2013, 07 de octubre) Investigación cuantitativa e Investigación cualitativa: buscando las ventajas de las diferentes

metodologías de Investigación.

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/view/12730/11978>

Zosh, J., Hopkins,E., Jansen,H., Liu,C., Neale,D., Hirsh-Pasek,K,. Solis, L. and Whitebread,D. (2017) Learning through play: a review of the evidence. https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf

ANEXOS

Juego y déficit de atención en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición										
JUEGO	<p>Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. También se expresa una fuerte relación del juego con el ámbito lúdico. Huizinga (1995)</p>	<p>Para la (V₁) a la muestra de estudio se aplicó una encuesta con 20 ítems, la misma que recogió información sobre Juego en la Institución educativa “Santa Rita”, Trujillo, cuyo puntaje sumaba de 1 a 4 puntos por ítem, es decir, los encuestados que marcaban la respuesta a) su valor era 4 puntos, los que marcaban la respuesta b) 3 puntos, los que marcan la respuesta c) 2 puntos y los que marcaban la respuesta d) 1 punto a valoración de la siguiente escala</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>PUNTAJE</th> <th>NIVEL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>(72 - 80)</td> <td>Muy bueno</td> </tr> <tr> <td>(66 - 71)</td> <td>Bueno</td> </tr> <tr> <td>(60 - 65)</td> <td>Regular</td> </tr> <tr> <td>(39 - 59)</td> <td>Malo</td> </tr> </tbody> </table>	PUNTAJE	NIVEL	(72 - 80)	Muy bueno	(66 - 71)	Bueno	(60 - 65)	Regular	(39 - 59)	Malo	MOTRIZ	<ul style="list-style-type: none"> - Realizan actividades deportivas. - Practican actividades manuales. - Desarrollan actividades sensoriales. 	Ordinal
			PUNTAJE	NIVEL											
			(72 - 80)	Muy bueno											
			(66 - 71)	Bueno											
(60 - 65)	Regular														
(39 - 59)	Malo														
COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> - Participan de juegos de memoria. - Practican juegos educativos. - Realizan juegos de atención. 														
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Participan de actividades artístico culturales. - Participan en talleres para niños. - Realizan juegos, rondas y actividades recreativas. 														
APECTIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Autovaloración - Equilibrio emocional - Miedo a la frustración 														

DÉFICIT DE ATENCIÓN	<p>Es un trastorno del cerebro ejecutivo que provoca la incapacidad del niño para inhibir o retrasar sus respuestas, para organizar y controlar su atención, su conducta o sus emociones y para hacer frente a las demandas que se le presentan. Se centran en el aquí y ahora; hacen lo que consideran interesante o entretenido en un momento determinado y tienden a evitar lo que no conlleva una recompensa inmediata. R. A. Barkley (2002)</p>	<p>Para la variable (V_2), se aplicó una encuesta con 20 ítems, la misma que recogió información respecto del Déficit de atención en la Institución educativa “Santa Rita”, Trujillo, cuyo puntaje sumaba de 0 a 3 puntos por ítem, es decir, los encuestados que marcaban la respuesta a) su valor era 0.75 puntos, los que marcaban la respuesta b) 1.5 punto, los que marcaban la respuesta c) 2.25 puntos y los que marcaban la respuesta d) 3 puntos, a valoración de la siguiente escala, entendiéndose que: la mayoría de respuestas “Siempre” se intrepeta como nivel ALTO de déficit de atención, la mayoría de respuestas “Algunas veces”, se interpreta como nivel MEDIO de déficit de atención, la mayoría de respuestas “Casi nunca”, se interpreta como nivel BAJO de déficit de atención y la mayoría de respuestas “Nunca” se interpreta como nivel MUY BAJO de déficit de atención.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>PUNTAJE</th> <th>NIVEL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>(28, 51 - 60)</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>(24,01- 28,50)</td> <td>Medio</td> </tr> <tr> <td>(21,76 - 24)</td> <td>Bajo</td> </tr> <tr> <td>(15,75 – 21,75)</td> <td>Muy bajo</td> </tr> </tbody> </table>	PUNTAJE	NIVEL	(28, 51 - 60)	Alto	(24,01- 28,50)	Medio	(21,76 - 24)	Bajo	(15,75 – 21,75)	Muy bajo	INATENCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Atiende a detalles en una imagen. - Atención sostenida. - Atención de instrucciones. - Contante distracción. - Permanentes olvidos. 	Ordinal
			PUNTAJE	NIVEL											
			(28, 51 - 60)	Alto											
(24,01- 28,50)	Medio														
(21,76 - 24)	Bajo														
(15,75 – 21,75)	Muy bajo														
HIPERACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta inquietud motora. - No permanece en un solo sitio. - Presenta verborrea. - Conducta inapropiada. 														
IMPULSIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Respuestas impulsivas e impensadas. - Poca paciencia para esperar turnos. - Constantes interrupciones. 														

TÍTULO: Juego y déficit de atención en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita”- Trujillo ,2021.

ESTUDIANTE: VIGO SOSAYA CAROLINA ALEXANDRA

PROGRAMA: MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

DOCENTE: DRA. LILETTE VILLAVICENCIO PALACIOS.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
¿Cuál es la relación entre Juego y déficit de atención en niños de tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021?	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar la relación entre Juego y déficit de atención en niños tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>1. Establecer la relación entre juego y la dimensión de inatención en niños del tercer ciclo de primaria de la</p>	<p>General:</p> <p>Existe correlación significativa entre juego y déficit de atención en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>H. NULA:</p> <p>No existe correlación significativa entre juego y déficit de atención en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>1.Existe una correlación entre la juego y la dimensión de inatención en niños del tercer</p>	<p>Variable 1:</p> <p>JUEGO</p> <p>Variable 2:</p> <p>DÉFICIT DE ATENCIÓN</p>	<p>Tipo de Investigación:</p> <p>Correlacional</p>	<p>Unidad de estudio:</p> <p>Conformada por estudiantes del tercer ciclo de primaria de la Institución Educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>Población:</p> <p>La población comprende 63 estudiantes del tercer ciclo de primaria de la Institución Educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>Muestra:</p> <p>La muestra la conforman 63 estudiantes del tercer ciclo primaria de la Institución Educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p>

	<p>Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>2. Establecer la relación entre juego y la dimensión de hiperactividad en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>3. Establecer la relación entre juego y la dimensión de impulsividad en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>4. Establecer la relación entre el déficit de atención y la dimensión motriz en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p>	<p>ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>2. Existe una correlación entre la juego y la dimensión de hiperactividad en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>3. Existe una correlación entre juego y la dimensión de impulsividad en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>4. Existe una correlación entre el déficit de atención y la dimensión motriz en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p>			
--	--	---	--	--	--

	<p>5. Establecer la relación entre el déficit de atención y la dimensión cognitiva en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>6. Establecer la relación entre el déficit de atención y la dimensión social en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>7. Establecer la relación entre el déficit de atención y la dimensión afectiva en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p>	<p>5. Existe una correlación entre el déficit de atención y la dimensión cognitiva en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>6. Existe una correlación entre el déficit de atención y la dimensión social en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p> <p>7. Existe una correlación entre el déficit de atención y la dimensión afectiva en niños del tercer ciclo de primaria de la Institución educativa “Santa Rita” Trujillo – 2021.</p>			
--	--	--	--	--	--

ENCUESTA PARA DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE JUEGO Y DÉFICIT DE ATENCIÓN EN NIÑOS DEL TERCER CICLO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SANTA RITA” TRUJILLO – 2021

VARIABLE: JUEGO (V1)

INSTRUCCIONES: Querido estudiante lee detenidamente cada uno de los ítems planteados y responde con la mayor objetividad posible. Tu respuesta nos ayudará a conocer cómo se desarrollan las actividades educativas y lúdicas (juegos) que realizas en la Institución educativa “Santa Rita”. Encierre con un círculo la letra que consideres correcta, haciéndote conocer que la puntuación para la respuesta siempre equivale a un valor de 4 puntos, Casi Siempre 3 puntos, Algunas veces 2 puntos y Nunca 1 punto.

DIMENSIÓN MOTRIZ

1. Participas de las actividades deportivas (como, por ejemplo: futbol, vóley, natación, básquet, atletismo) en tu Institución Educativa:

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

2. Practicas actividades manuales como: modelado en plastilina, origami u otras propuestas por tu Institución Educativa:

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

3. Desarrollas actividades sensoriales como, por ejemplo: escuchar música, lectura, ver películas, etc.

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

4. Realizas ejercicios en casa, aparte de tus clases de educación física:

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

5. Participas de actividades en las que estas en un solo sitio y otras en las que debes moverte mucho:

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

DIMENSIÓN CONGITIVA

6. Participas de Juegos de memoria, por ejemplo: tarjetas con imágenes, recordar la ubicación de algunos objetos, etc.

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

7. Eres parte de juegos mentales (como, por ejemplo, adivinanzas, laberintos, encontrar diferencias, memoria) que propone tu profesora durante alguna clase:

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

8. Realizas juegos de atención como: sudokus, pupiletras, etc

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

9. Cuando lees tu concentración dura hasta terminar el texto:

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

10. Cuando pones en práctica lo que aprendiste en clase, crees que aprendes un poco más:

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

DIMENSIÓN SOCIAL

11. Participas de actividades artístico- culturales como, por ejemplo: teatro, baile, canto, poesía, etc.

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

12. Participas en talleres de actividades como: minicheff, jardinería, robótica, etc

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

13. Realizas actividades recreativas en tu institución educativa como: jugar en el patio, juegos de mesa, donde compartes con tus compañeros:

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

14. Te agrada ver espectáculos artísticos como: ir al teatro, conciertos, actuaciones, etc.

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

15. Es divertido realizar juegos con materiales manipulativos como la pelota, sogas, canicas, ula-ula, etc.

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

DIMENSIÓN AFECTIVA

16. Te sientes tranquila/o si realizas una salida al campo, playa, mall, parque, etc.

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

17. Te sientes feliz cuando juegas con otros compañeros, familiares.

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

18. Si pierdes en un juego, reaccionas con tranquilidad (piensas que es solo un juego y que puedes intentarlo otra vez)

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

19. Te gusta que te feliciten porque ganaste un juego o competencia:

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

20. Respetas las reglas de los juegos sin hacer trampas:

- a) Siempre b) Casi siempre c) Algunas veces d) Nunca

VARIABLE: DÉFICIT DE ATENCIÓN (V2)

INSTRUCCIONES: Querido estudiante lee detenidamente cada uno de los ítems planteados y responde con la mayor objetividad posible. Tu respuesta nos ayudará

a conocer que actitudes y comportamientos presentas en actividades que realizas en la Institución educativa "Santa Rita". Encierre con un círculo la letra que consideres correcta, haciéndote conocer que la puntuación para la respuesta Nunca equivale a un valor de 3 puntos, Casi Nunca a 2.25 puntos, Algunas veces a 1.5 punto y Siempre a 0.75 puntos.

DIMENSIÓN INATENCIÓN

1. Al observar (mirar) una imagen, te das cuenta de todos los detalles que hay en ella.

- a) Siempre b) Algunas veces c) Casi Nunca d) Nunca

2. Durante una clase, te mantienes atento desde el inicio hasta el final de la clase.

- a) Siempre b) Algunas veces c) Casi nunca d) Nunca

3. Estás atento /a cuando alguien te está contando algo, escuchas un cuento o estás viendo una película:

- a) Siempre b) Algunas veces c) Casi nunca d) Nunca

4. Si tus padres o profesores, te dan una instrucción, la realizas de inmediato:

- a) Siempre b) Algunas veces c) Casi nunca d) Nunca

5. Tienes un horario donde están organizadas todas tus actividades durante el día (como por ejemplo: estudiar, pasear a tu mascota, llevar clases de inglés, etc):

a) Siempre b) Algunas veces c) Casi nunca d) Nunca

6. Intentas realizar una tarea o alguna actividad, a pesar de que no entendiste muy bien cómo hacerla:

a) Siempre b) Algunas veces c) Casi nunca d) Nunca

7. Cuidas tus pertenencias para que no se te pierdan:

a) Siempre b) Algunas veces c) Casi nunca d) Nunca

8. Recuerdas las cosas que debes hacer o alguna información importante:

a) Siempre b) Algunas veces c) Casi nunca d) Nunca

DIMENSIÓN HIPERACTIVIDAD

9. Evitas que los adultos te corrijan y te digan: “quédate quieto/a”

a) Siempre b) Algunas veces c) Casi nunca d) Nunca

10. Puedes permanecer en tu sitio sentado/a por mucho tiempo:

a) Siempre b) Algunas veces c) Casi nunca d) Nunca

11. Te han dicho que te portas muy bien:

a) Siempre b) Algunas veces c) Casi nunca d) Nunca

12. Evitas estar moviendo las manos, los pies, cuando realizas alguna actividad:

a) Siempre b) Algunas veces c) Casi nunca d) Nunca

13. Puedes conversar con tus compañeros o amigos por un rato con tranquilidad:

a) Siempre b) Casi siempre c) Casi nunca d) Nunca

DIMENSIÓN IMPULSIVIDAD

14. Puedes escuchar a los demás:

a) Siempre b) Casi siempre c) Casi nunca d) Nunca

15. Cuando estas participando de una conversación, aparte de lo que tu digas, dejas que las otras personas también hablen:

a) Siempre b) Casi siempre c) Casi nunca d) Nunca

16. Cuando vas a hablar con alguien, piensas antes que decir, para evitar lastimarlo con tus palabras:

a) Siempre b) Casi siempre c) Casi nunca d) Nunca

17. Cuando tu profesor revisa alguna tarea uno por uno (estudiante por estudiante), puedes esperar cualquier turno, no necesariamente el primero:

- a) Siempre b) Algunas veces c) Casi nunca d) Nunca

18. Cuando juegas con tus amigos, puede iniciar cualquiera de ellos, no siempre tu:

- a) Siempre b) Casi siempre c) Casi nunca d) Nunca

19. Sabes guardar silencio en algunas ocasiones:

- a) Siempre b) Casi siempre c) Casi nunca d) Nunca

20. Sabes esperar y tener paciencia cuando se te ofrece algo (regalos, salidas, premios, etc.)

- a) Siempre b) Casi siempre c) Casi nunca d) Nunca

¡MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN...!

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE JUEGO

Nº	DIMENSIONE S / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1:							
1	Participas de las actividades deportivas (futbol, vóley, natación, básquet, atletismo) en tu Institución Educativa	x		x			x	¿Solo futbol, vóley, natación, básquet, atletismo son actividades deportivas? Sería mejor que pongas (como por ejemplo: futbol, vóley, natación, básquet, atletismo)
2	Practicas actividades manuales como: modelado en plastilina, origami u otras propuestas por tu Institución Educativa	x		x		x		
3	Desarrollas actividades sensoriales como, por ejemplo: escuchar música, lectura, ver películas, etc.	x		x		x		
4	Realizas ejercicios en casa, aparte de tus clases de educación física.	x		x		x		
5	Participas de actividades en las que estas en un solo sitio y otras en las que debes moverte mucho	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Participas de Juegos de memoria, por ejemplo: tarjetas con imágenes, recordar la ubicación de algunos objetos, etc.	x		x		x		
7	Eres parte de juegos educativos que propone tu profesora durante alguna clase	x		x			x	Creo que podrías poner algo relacionado a juegos mentales, en vez de juegos educativos (por la dimensión que estás trabajando)
8	Realizas juegos de atención como: sudokus, pupiletras, etc	x		x		x		¿En estos grados si conocen el sudokus, pupiletras? (solo es una pregunta)
9	Cuando lees tu concentración dura hasta terminar el texto	x		x		x		
10	Cuando practicas lo aprendido en clase o participas, sientes que aprendes un poco más	x		x			x	Cuando pones en practica lo que aprendiste, crees que aprender un poco más (creo que así estaría más claro)
	DIMENSIÓN 3	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Participas de actividades artístico- culturales como: teatro, baile, canto,	x		x		x		Sugiero poner el: (como por

	poesía, etc.							ejemplo); ya que si la actividad no está enmarcada te dirán un NO como respuesta
12	Participas en talleres de actividades como: minicheff, jardinería, robótica, etc	x		x		x		
13	Realizas actividades recreativas en tu institución educativa como: jugar en el patio, juegos de mesa, donde compartes con tus compañeros:	x		x		x		
14	Te agrada ver espectáculos artísticos como: ir al teatro, conciertos, actuaciones, etc.	x		x		x		
15	Es divertido realizar juegos con materiales manipulativos como la pelota, sogas, canicas, ula-ula, etc.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Te sientes tranquila/o si realizas una salida al campo, playa, mall, parque, etc.	x		x		x		
17	Te sientes feliz cuando juegas con otros compañeros, familiares.	x		x		x		
18	Si pierdes en un juego, reaccionas con normalidad (piensas que es solo un juego y que puedes intentarlo otra vez)	x		x		x		Sugiero que el “reaccionas con normalidad se obvie” ya que la normalidad varia entre personas.
19	Te gusta que te feliciten porque ganaste un juego o competencia	x		x		x		
20	Respetas las reglas de los juegos sin hacer trampas	x		x		x		

⁴Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [**X**] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Chunga Pajares Luis Alberto

DNI: 43500086

Código Orcid: 0000-0002-6424-9695

Especialidad del validador: Psicólogo Educativo

Trujillo, octubre del 2021

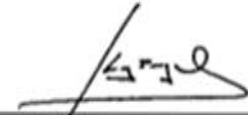
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o

dimensión específica del constructo

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Nombre del validador: Chunga Pajares Luis Alberto

DNI: 43500086

Orcid: 0000-0002-6424-9695

**CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE EL NIVEL DE DÉFICIT DE ATENCIÓN**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Atención							
1	Cuando observas una imagen, logras encontrar muchos detalles en ella	x		x		x		
2	Cuando un profesor explica su clase, atiendes de principio a fin	x		x		x		Sugiero que sea: atiendes durante un gran periodo de tiempo (ya que si la clase dura 2 horas, es difícil mantener la atención durante ese tiempo)
3	Estás atento /a cuando alguien te está contando algo, escuchas un cuento o estas viendo una película	x		x		x		
4	Si tus padres o profesores, te dan una instrucción, la realizas de inmediato	x		x		x		
5	Te organizas al realizar varias actividades durante el día (estudiar, pasear a tu mascota, llevar clases de inglés, etc)	x		x		x		
6	Intentas realizar una tarea o alguna actividad, a pesar de que no entendiste muy bien cómo hacerla	x		x		x		
7	Cuidas tus pertenencias para que no se te pierdan	x		x		x		
8	Recuerdas las cosas que debes hacer o alguna información importante	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Hiperactividad	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Evitas que los adultos te corrijan y te digan: “quédate quieto/a”	x		x		x		
10	Puedes permanecer en tu sitio sentado/a por mucho tiempo	x		x		x		
11	Te han dicho que te portas muy bien	x		x		x		
12	Evitas estar moviendo las manos, los pies, cuando realizas alguna actividad	x		x		x		
13	Puedes conversar con mis compañeros o amigos por un rato	x		x		x		Puedo sería Podrías agregar: conversar con mis compañeros o amigos por un rato con

								tranquilidad
	DIMENSIÓN 3: Impulsividad	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Puedes escuchar a los demás	x		x		x		
15	Cuando estas participando de una conversación, aparte de lo que tu digas, dejas que las otras personas también hablen	x		x		x		
16	Cuando vas a hablar con alguien, piensas antes que decir, para evitar lastimarlo con tus palabras	x		x		x		
17	Cuando tu profesor revisa alguna tarea uno por uno, puedes esperar cualquier turno, no necesariamente el primero	x		x		x		
18	Cuando juegas con tus amigos, puede iniciar cualquiera de ellos, no siempre tú	x		x		x		
19	Sabes guardar silencio en algunas ocasiones	x		x		x		
20	Respetas las reglas de los juegos sin hacer trampas	x		x		x		

4Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Chunga Pajares Luis Alberto

DNI: 43500086

Código Orcid: 0000-0002-6424-9695

Especialidad del validador: Psicólogo Educativo

Trujillo, octubre del 2021

1Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico

2Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

3Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Nombre del validador: Chunga Pajares Luis Alberto
DNI: 43500086
Orcid: 0000-0002-6424-9695

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE JUEGO

Nº	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1:							
1	Participas de las actividades deportivas (futbol, vóley, natación, básquet, atletismo) en tu Institución Educativa	X		X		X		
2	Practicar actividades manuales como: modelado en plastilina, origami u otras propuestas por tu Institución Educativa	X		X		X		
3	Desarrollas actividades sensoriales como, por ejemplo: escuchar música, lectura, ver películas, etc.	X		X		X		
4	Realizas ejercicios en casa, aparte de tus clases de educación física:	X		X		X		
5	Participas de actividades en las que estas en un solo sitio y otras en las que debes moverte mucho	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Participas de Juegos de memoria, por ejemplo: tarjetas con imágenes, recordar la ubicación de algunos objetos, etc.	X		X		X		
7	Eres parte de juegos educativos que propone tu profesora durante alguna	X		X		X		
8	Realizas juegos de atención como: sudokus, pupiletras, etc	X		X		X		
9	Cuando lees tu concentración dura hasta terminar el texto	X		X		X		
10	Cuando practicas lo aprendido en clase o participas, sientes que aprendes un	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Participas de actividades artístico- culturales como: teatro, baile, canto poesía, etc	X		X		X		
12	Participas en talleres de actividades como: minicheff, jardinería, robótica, etc	X		X		X		
13	Realizas actividades recreativas en tu institución educativa como: jugar en el patio, juegos de mesa, donde compartes con tus compañeros:	X		X		X		
14	Te agrada ver espectáculos artísticos como: ir al teatro, conciertos, actuaciones, etc.	X		X		X		

15	Es divertido realizar juegos con materiales manipulativos como la pelota, sogas, canicas, ula-ula, etc.	X		X		X	
DIMENSION 4		Si	No	Si	No	Si	No
16	Te sientes tranquila/o si realizas una salida al campo, playa, mall, parque, etc.	X		X		X	
17	Te sientes feliz cuando juegas con otros compañeros, familiares.	X		X		X	
18	Si pierdes en un juego, reaccionas con normalidad (piensas que es solo un juego y que puedes intentarlo otra vez)	X		X		X	
19	Te gusta que te feliciten porque ganaste un juego o competencia	X		X		X	
20	Respetas las reglas de los juegos sin hacer trampas	X		X		X	

4 Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: **Vives Coronado Luis Alfonso** **DNI: 43107725**

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7314-4860> Especialidad del validador: **Magister en Gestion de Talento humano**

Trujillo, octubre del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Nombre del validador: Luis Alfonso Vives Coronado

DNI: 43107725

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7314-4860>

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE DÉFICIT DE ATENCIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Atención							
1	Cuando observas una imagen, logras encontrar muchos detalles en ella	x		x		x		
2	Cuando un profesor explica su clase, atiendes de principio a fin	x		x		x		
3	Estás atento /a cuando alguien te está contando algo, escuchas un cuento o estas viendo una película	x		x		x		
4	Si tus padres o profesores, te dan una instrucción, la realizas de inmediato	x		x		x		
5	Te organizas al realizar varias actividades durante el día (estudiar, pasear a tu mascota, llevar clases de inglés, etc)	x		x		x		
6	Intentas realizar una tarea o alguna actividad, a pesar de que no entendiste muy bien cómo hacerla	x		x		x		
7	Cuidas tus pertenencias para que no se te pierdan	x		x		x		
8	Recuerdas las cosas que debes hacer o alguna información importante	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Hiperactividad	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Evitas que los adultos te corrijan y te digan: “quédate quieto/a”	x		x		x		
10	Puedes permanecer en tu sitio sentado/a por mucho tiempo.	x		x		x		
11	Te han dicho que te portas muy bien	x		x		x		
12	Evitas estar moviendo las manos, los pies, cuando realizas alguna actividad	x		x		x		
13	Puedes conversar con mis compañeros o amigos por un rato	x		x		x		Corregir ...mis... por tus
	DIMENSIÓN 3: Impulsividad	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Puedes escuchar a los demás	x		x		x		
15	Cuando estas participando de una conversación, aparte de lo que tu digas, dejas que las otras personas también hablen	x		x		x		
16	Cuando vas a hablar con alguien, piensas antes que decir, para evitar lastimarlo con tus palabras	x		x		x		
17	Cuando tu profesor revisa alguna tarea uno por uno, puedes esperar cualquier turno, no necesariamente el primero	x		x		x		

18	Cuando juegas con tus amigos, puede iniciar cualquiera de ellos, no siempre tú	x		x		x	
19	Sabes guardar silencio en algunas ocasiones	x		x		x	
20	Respetas las reglas de los juegos sin hacer trampas	x		x		x	

4Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []**

No aplicable [] Apellidos y nombres del juez validador: **Vives Coronado Luis Alfonso**

DNI: 43107725

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7314-4860> Especialidad del validador: Magister en Gestion de Talento humano,

Trujillo, octubre del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Nombre del validador: Luis Alfonso Vives Coronado

DNI: 43107725

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7314-4860>

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE JUEGO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1:							
1	Participas de las actividades deportivas (futbol, vóley, natación, básquet, atletismo) en tu Institución Educativa	X		X		X		
2	Practicas actividades manuales como: modelado en plastilina, origami u otras propuestas por tu Institución Educativa	X		X		X		
3	Desarrollas actividades sensoriales como, por ejemplo: escuchar música, lectura, ver películas, etc.	X		X		X		
4	Realizas ejercicios en casa, aparte de tus clases de educación física:	X		X		X		
5	Participas de actividades en las que estas en un solo sitio y otras en las que debes moverte mucho	X		X			X	Dividirla en dos items
	DIMENSIÓN 2	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Participas de Juegos de memoria, por ejemplo: tarjetas con imágenes, recordar la ubicación de algunos objetos, etc.	X		X		X		
7	Eres parte de juegos educativos que propone tu profesora durante alguna clase	X			X	X		
8	Realizas juegos de atención como: sudokus, pupiletras, etc	X		X		X		
9	Cuando lees tu concentración dura hasta terminar el texto	X		X			X	Redacción
10	Cuando practicas lo aprendido en clase o participas, sientes que aprendes un poco más	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Participas de actividades artístico- culturales como: teatro, baile, canto, poesía, etc.	X		X		X		
12	Participas en talleres de actividades como: minicheff, jardinería, robótica,etc	X		X		X		
13	Realizas actividades recreativas en tu institución educativa como: jugar en el patio, juegos de mesa, donde compartes con tus compañeros:	X		X		X		
14	Te agrada ver espectáculos artísticos como: ir al teatro, conciertos,	X		X		X		

	actuaciones, etc.						
15	Es divertido realizar juegos con materiales manipulativos como la pelota, sogas, canicas, ula-ula, etc.	X		X			X
	DIMENSIÓN 4	Si	No	Si	No	Si	No
16	Te sientes tranquila/o si realizas una salida al campo, playa, mall, parque, etc.	X		X		X	
17	Te sientes feliz cuando juegas con otros compañeros, familiares.	X		X		X	
18	Si pierdes en un juego, reaccionas con normalidad (piensas que es solo un juego y que puedes intentarlo otra vez)	X		X		X	
19	Te gusta que te feliciten porque ganaste un juego o competencia	X		X		X	
20	Respetas las reglas de los juegos sin hacer trampas	X		X		X	

4Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable []** **Aplicable después de corregir [x]** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Flores Arévalo, Fiorella del Rosario **DNI: 45233444**

Código Orcid: 0000-0002-0860-2634

Especialidad del validador: Psicologa con especialidad en dificultades de aprendizaje y magister en problemas de aprendizaje


Trujillo, 13 de octubre del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Nombre del validador: Fiorella Flores Arévalo
DNI: 4523344

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE DÉFICIT DE ATENCIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Atención							
1	Cuando observas una imagen, logras encontrar muchos detalles en ella	X		X			X	Al observar (mirar) un imagen, te das cuenta de todos los detalles que hay en ella.
2	Cuando un profesor explica su clase, atiendes de principio a fin	X		X			X	Durante una clase, te mantienes atento desde el inicio hasta el final de la clase.
3	Estás atento /a cuando alguien te está contando algo, escuchas un cuento o estas viendo una película	X		X		X		
4	Si tus padres o profesores, te dan una instrucción, la realizas de inmediato	X		X		X		
5	Te organizas al realizar varias actividades durante el día (estudiar, pasear a tu mascota, llevar clases de inglés, etc)	X		X			X	Durante el día, te organizas al realizar varias actividades (estudiar, pasear a tu mascota, llevar clases de inglés, etc) Opción 2: Tienes un horario donde están organizadas todas tus actividades.
6	Intentas realizar una tarea o alguna actividad, a pesar de que no entendiste muy bien cómo hacerla	X		X		X		
7	Cuidas tus pertenencias para que no se te pierdan	X		X		X		
8	Recuerdas las cosas que debes hacer o alguna información importante	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Hiperactividad	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Evitas que los adultos te corrijan y te digan: “quédate quieto/a”		X		X		X	
10	Puedes permanecer en tu sitio sentado/a por mucho tiempo	X		X		X		
11	Te han dicho que te portas muy bien		X		X		X	Explicar mas a detalle “portas bien”
12	Evitas estar moviendo las manos, los pies, cuando realizas alguna actividad	X		X			X	
13	Puedes conversar con mis compañeros o amigos por un rato	X		X			X	Corrección redacción

	DIMENSIÓN 3: Impulsividad	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Puedes escuchar a los demás	X		X			X	Ser más clara con el ítem,
15	Cuando estas participando de una conversación, aparte de lo que tu digas, dejas que las otras personas también hablen	X		X		X		
16	Cuando vas a hablar con alguien, piensas antes que decir, para evitar lastimarlo con tus palabras	X		X		X		
17	Cuando tu profesor revisa alguna tarea uno por uno, puedes esperar cualquier turno, no necesariamente el primero	X		X			X	Redacción
18	Cuando juegas con tus amigos, puede iniciar cualquiera de ellos, no siempre tú	X		X		X		
19	Sabes guardar silencio en algunas ocasiones		X		X		X	
20	Respetas las reglas de los juegos sin hacer trampas	X		X		X		

4Observaciones (precisar si hay suficiencia):

En la dimensión 2 faltarían más ítems para poder determinar esa dimensión

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable []** **Aplicable después de corregir [X]** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Flores Arévalo, Fiorella del Rosario **DNI: 45233444**

Código Orcid: 0000-0002-0860-2634

Especialidad del validador: Psicóloga con especialidad en dificultades de aprendizaje y magister en problemas de aprendizaje

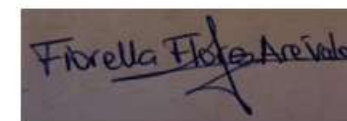
Trujillo, 13 de octubre del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Nombre del validador: Fiorella Flores Arévalo
DNI: 45233444
Orcid: 0000-0002-0860-2634

Variable Juego

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics interface. The top menu bar includes 'Archivo', 'Editar', 'Ver', 'Datos', 'Transformar', 'Insertar', 'Formato', 'Analizar', 'Gráficos', and 'Utilidades'. The left sidebar shows a tree view with 'Resultado' expanded to 'Fiabilidad', which is further expanded to 'Escala: ALL VARIABLES'. The main window displays the following output:

```
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 V  
VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014 V  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA.
```

Fiabilidad

[ConjuntoDatos0]

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,836	20

Variable Déficit de atención

*Resultado1 [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades

Resultado
Registro
Fiabilidad
Título
Notas
Conjunto de datos
Escala: ALL VARIABLES
Título
Resumen de
Estadísticas

```
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004  
VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA.
```

➔ **Fiabilidad**

[ConjuntoDatos0]

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,744	20

SOLICITO: permiso para realizar trabajo de investigación

**Sr. VÍCTOR ANAXIMANDRO CABRERA CRUZ
DIRECTOR DE LA I.E.P SANTA RITA "EL MEJOR"**

Yo, CAROLINA ALEXANDRA VIGO SOSAYA, identificada con DNI N.º 47396919 con domicilio en Av. Ejército 884. Ante usted respetuosamente me presento y expongo:

Que estando en el último ciclo de la **maestría en Problemas de Aprendizaje** en la Universidad Cesar Vallejo, solicito a Ud. Permiso para aplicar instrumentos de evaluación, sobre mi tesis titulada: **JUEGO Y DÉFICIT DE ATENCIÓN EN ESTUDIANTES DEL TERCER CICLO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SANTA RITA"- TRUJILLO 2021.** en las aulas del 1er y 2do grado de primaria.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted acceder a mi solicitud

Trujillo, 06 de noviembre del 2021

RECIBIDO
"SANTA RITA"
Av. Pumacahuasi 1604
Telef. 385250 El Porvenir
DIA <u>6/Nov/21</u> N.º <u>1</u>
FIRMA <u>Víctor Cabrera Cruz</u>

6
CAROLINA ALEXANDRA VIGO SOSAYA
DNI N.º 47396919



SANTA RITA

ASOCIACIÓN EDUCATIVA

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS

El que suscribe:

VÍCTOR F. CABRERA LUDEÑA, Representante Legal de la Asociación Educativa Organización "Santa Rita" con RUC 20440290737 y Promotor de la I.E. Seymour Papert - Código Modular 1448760 del distrito El Porvenir, expide la constancia.

A la Señorita:

CAROLINA ALEXANDRA VIGO SOSA YA

*La mencionada señorita identificada con DNI N.º 47396919 estudiante de maestría en Problemas de Aprendizaje de la Universidad Cesar Vallejo, aplicó su trabajo de investigación titulado **JUEGO Y DEFICIT DE ATENCIÓN EN ESTUDIANTES DEL TERCER CICLO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA RITA - TRUJILLO 2021.***

Por lo que se expide la presente constancia, a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

El Porvenir, 23 noviembre del 2021

Atentamente,

ASOCIACION EDUCATIVA
ORGANIZACION SANTA RITA

Víctor F. Cabrera Ludeña
PRESIDENTE

Av. Pumacahua 1643 -1604-1608
Central Telefónica 385250
nancy@santarita.edu.pe
www.santarita.edu.pe