



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

El juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Inicial**

AUTORAS:

Costa Gonzalez, Claudia Alejandra (orcid.org/0000-0002-8682-8057)

Vera Castillo, Yolanda Ysabel (orcid.org/0000-0003-0177-7949)

ASESOR:

Mg. Rios Gonzales, Jorge David (orcid.org/0000-0001-6073-0804)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles.

TRUJILLO - PERÚ

2023

Dedicatoria

A mis amados padres, cuyas enseñanzas y amor incondicional han sido mi guía constante. A mi querido esposo, compañero de vida y fuente inagotable de apoyo. A mi adorable hija, quien llena mis días de risas y amor infinito. A ustedes, mi familia, a quienes dedico cada logro por ser la inspiración detrás de mis sueños.

Agradecimiento

Con profundo agradecimiento, elevo mi gratitud a Dios, fuente de sabiduría y guía en este viaje académico.

A la universidad, por proporcionar el espacio donde florecen los conocimientos y las oportunidades.

A los maestros, cuyas enseñanzas han iluminado mi camino y han nutrido mi intelecto. Un agradecimiento especial a mi asesor de tesis, por su orientación, paciencia y apoyo constante.

Este logro no habría sido posible sin la bendición de Dios y la contribución invaluable de cada uno de ustedes. ¡Gracias infinitas!



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, RIOS GONZALES JORGE DAVID, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "El juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023", cuyos autores son VERA CASTILLO YOLANDA YSABEL, COSTA GONZALEZ CLAUDIA ALEJANDRA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 15 de diciembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
RIOS GONZALES JORGE DAVID DNI: 18148758 ORCID: 0000-0001-6073-0804	Firmado electrónicamente por: JRIOSGO1475 el 25- 12-2023 10:48:55

Código documento Trilce: TRI - 0698342



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, VERA CASTILLO YOLANDA YSABEL, COSTA GONZALEZ CLAUDIA ALEJANDRA estudiantes de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Proyecto titulado: "El juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que el Proyecto:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
CLAUDIA ALEJANDRA COSTA GONZALEZ	Firmado electrónicamente por: CCOSTA el 04-07-2023
YOLANDA YSABEL VERA CASTILLO DNI: 47758331	Firmado electrónicamente por: YVERAC el 04-07-2023

Código documento Trilce: TRI - 057150

Índice de Contenidos

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor	iv
Índice de Contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. Introducción	1
II. Marco teórico	4
III. Metodología.....	13
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	13
3.2 Variables y operacionalización	13
3.3 Población, muestra y muestreo.....	14
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5 Procedimientos	19
3.6 Método de análisis de datos	19
3.7 Aspectos éticos.....	19
IV. Resultados	21
V. Discusión.....	27
VI. Conclusiones.....	31
VII. Recomendaciones	32
Referencias.....	33
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1:Total de niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023	14
Tabla 2:Niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023.....	18
Tabla 3 Frecuencia y porcentaje con respecto de las variables y dimensiones	21
Tabla 4 Prueba de normalidad	22
Tabla 5 Estadístico de relación entre el Juego como estrategia didáctica y Atención.	23
Tabla 6 Estadístico de relación entre la dimensión juego cognitivo y Atención	24
Tabla 7 Estadístico de relación entre la dimensión juego motriz y Atención	25
Tabla 8 Estadístico de relación entre la dimensión juego social y Atención.....	26

Resumen

El presente trabajo tuvo como objetivo general determinar la relación del juego como estrategia didáctica con la atención en niños de 5 años de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo. La investigación básica, enfoque cuantitativo, diseño descriptivo correlacional transversal en una muestra de 45 estudiantes de cinco años de educación inicial. Se consideró utilizar la técnica observación e instrumento Lista de cotejo. El resultado de la contratación de hipótesis llevó a la síntesis y evidencia de la existencia de una conexión positiva y fuerte entre el uso del juego como estrategia didáctica y la atención en los niños de 5 años con una significancia de $0,000 < 0,005$. De manera similar, se registró un valor de Rho Spearman igual a 0.93. El estudio concluye que es fundamental reconocer que la implementación de estrategias lúdicas, como el juego cognitivo, motriz y social, puede tener un impacto significativo en el desarrollo de habilidades en niños de 5 años. Sin embargo, la interpretación de los resultados también destaca la necesidad de abordar factores contextuales y emocionales que pueden influir en la efectividad de estas estrategias.

Palabras clave: atención, juego educativo, método de enseñanza.

Abstract

This study had the main aim of determining the relationship between play as a teaching strategy and attention in 5-year-old children of an early-years school in Trujillo. The study had a basic, quantitative approach, cross-sectional descriptive correlational design, in a sample of 45 five-year-old children in early-years education. Observation was used as technique and a checklist as an evaluation instrument. The result of hypothesis-testing determined the existence of a positive and strong connection between the use of play as a teaching strategy and attention in 5-year-old children, with a significance of $0.000 < 0.005$. In a similar way, a Rho Spearman value of 0.93 was recorded. The study concludes that it is essential to recognize that the implementation of play strategies, such as cognitive, motor and social play, can have a significant impact on the development of skills in 5-year-old children. However, the interpretation of the results also highlights the need to address contextual and emotional factors that may influence the effectiveness of these strategies.

Keywords: attention, educational play, teaching method.

I. Introducción

En la actualidad, en la jornada escolar de niños de educación preescolar, se llevan a cabo actividades que demandan concentración y seguimiento de las instrucciones dadas por el docente. Los estudiantes están expuestos a diversas tareas que requieren una atención adecuada para lograr un aprendizaje significativo. Así mismo, el juego desempeña un papel fundamental en la dinámica escolar para obtener la atención en los niños siendo una tarea para los docentes. (Prudencio, 2018).

La enseñanza didáctica motiva a obtener buenas calificaciones sintiendo una sensación de éxito. (Montero, 2017). Por otro lado, los recursos didácticos son considerados como grupo de técnicas que posibilitan orientar las fases de enseñanza hacia el alcance de objetivos previamente definidos. Según Montero (2017), los "juegos didácticos" se refieren a una estrategia interactiva con el propósito de fomentar habilidades para dirigir adecuadamente, promoviendo la disciplina a través del proceso de elección y la capacidad de actuar de manera independiente. Además, le atribuyen varias ventajas al juego didáctico, al fomentar la motivación, facilitar el desarrollo del pensamiento lógico y creativo, estimular la interacción social y posibilitar la generación de soluciones a los problemas. (Cajahuaman et al., 2021).

Según estudios en España, manifiestan que los docentes de educación inicial deben comprender de manera clara el concepto y la importancia de la atención en el proceso de aprendizaje. Es fundamental que puedan internalizar y comprender el valor de fortalecerla desde temprana edad en los niños. Esto se debe a que regular la atención requiere de madurez, la cual se desarrolla a lo largo de los años. (Vallejos y Torres, 2020).

En los diferentes países de Latinoamérica, se han venido elaborando y poniendo en práctica programas y/o proyectos con relación a la atención de infantes hace más de un siglo, manifiestan que los programas educativos aplicados a los jardines por los docentes les han generado experiencias y sobre todo ha sido un avance satisfactorio, puesto que logran desarrollar una atención adecuada en estos niños lo que les ayudará a mejorar su aprendizaje. (Peralta y Fujimoto, 2018)

En el Perú, quedó evidenciado que, los niños de educación inicial presentan cierto grado de dificultad para atender y recrear actividad de aprendizaje, estas razones se debe a que posiblemente los docentes no están aplicando adecuadamente sus estrategias, para que los niños puedan desarrollar sus aprendizajes pero sobre todo que logren entender el mensaje que les quiere dar por medio de los mismos, siendo necesario aplicar estrategias que logren los infantes presten la atención adecuada y puedan desarrollar su sistema nervioso. (Lopez y Urquiza, 2020)

En la ciudad de Trujillo, se demostró que las habilidades cognitivas y motoras expresadas por medio de estrategias se ven reflejadas que en el 90% de los infantes presentan un nivel bajo de atención, por lo cual se concluye que las habilidades y las tácticas empleadas están actualmente en proceso de perfeccionamiento, ya que aún no se muestra la efectividad de la misma, por otro lado se tiene que esto puede ocurrir, porque el niño no ha sido estimulado desde temprana edad para que sus aprendizajes se den de manera satisfactoria a lo largo del tiempo. (Lopez y Urquiza, 2020)

En esta investigación, se valoró la necesidad de transmitir que el juego se utiliza como una estrategia educativa con propósitos específicos. Estos fines educativos buscan estimular y potenciar a los niños de educación preescolar de esta institución educativa a el desarrollo de aprendizajes que se derivan de las situaciones de juego. Para lograr esto, las maestras implementan prácticas de enseñanza orientadas a alcanzar estos objetivos educativos y sobre cómo desean alcanzar el desarrollo de los aprendizajes de estos niños. Por ello, nos hacemos la siguiente interrogante principal: ¿Cuál es la relación del juego como estrategia didáctica y la atención en niños de cinco años de una institución educativa nivel inicial de Trujillo? Y los problemas específicos: ¿Cuál es la relación entre las dimensiones juego cognitivo, motriz y social con la atención en niños de cinco años de una institución educativa nivel inicial de Trujillo?

Este análisis se justifica de manera teórica, puesto los datos recabados respaldan la utilización del juego como una táctica educativa eficaz para

fomentar la atención en niños de cinco años. Es por ello que, incorporar actividades lúdicas y juegos en el contexto educativo puede ser una manera efectiva de promover la atención en esta etapa temprana del desarrollo. Desde la perspectiva social, esta investigación proporcionará a la institución una comprensión más profunda del nivel de atención en niños de cinco años, utilizando las rúbricas validadas en las dimensiones El juego como estrategia didáctica y La atención. Contribuyendo así a mejorar el proceso de captación de atención logrando que a través del juego los niños puedan tender un desarrollo integral. Según el aspecto práctico, se va a entender la problemática existente y así poder dar solución, promoviendo la participación de los niños y sobre todo de la plana educativa, para ayudarles por medio de los juegos a mejorar la atención en sus aprendizajes.

Por ello, con relación al problema, se ha establecido como objetivo general determinar la relación del juego como estrategia didáctica con la atención en niños de 5 años de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo. En conjunto, a partir de este se ha formulado objetivos específicos: Determinar la relación de la dimensión juego cognitivo, motriz y social con la atención en niños de cinco años de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo.

De manera que, en el marco de este proyecto de investigación, tenemos como H_1 : El juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con la atención en niños de cinco años de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo y la H_0 : El juego como estrategia didáctica no se relaciona significativamente con la atención en niños de cinco años de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo ; seguida de sus hipótesis específicas: Las dimensiones cognitiva, motriz y social se relaciona significativamente con la atención en niños de cinco años de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo.

II. Marco teórico

En el ámbito internacional encontramos los siguientes autores:

Pasquel (2021), tuvo como objetivo principal recopilar de manera organizada los hallazgos y conclusiones de estudios recientes sobre el uso de juegos en niños de preescolar. La metodología empleada se establece mediante una revisión sistemática de investigaciones básicas no experimentales, ya que la muestra de investigación está conformada por 85 niños y la base de datos destaca una correlación significativa en el empleo del juego como una estrategia eficaz para sostener la atención y obtener de ese modo resultados favorables.

Muñoz (2021). Tuvo como propósito investigar cómo los juegos verbales afectan la habilidad de los niños de cuatro años para expresarse oralmente, el enfoque de estudio es cuantitativo, diseño no experimental, se administra a una muestra compuesta por 63 niños de cuatro años. En técnicas e instrumentos de investigación, trabajamos con pruebas para medir expresiones verbales y estrategias de enseñanza verbal. Los expertos evaluaron y confirmaron la validez del instrumento, y sus conclusiones revelaron que la utilización de juegos verbales como estrategia educativa tiende a mejorar significativamente el desarrollo de la expresión oral en niños de cuatro años.

Reyes (2022) El propósito principal del estudio fue evaluar la relación entre las tácticas de juego y el progreso del lenguaje en niños de cuatro años. Esta investigación consideró diferentes variables, como las estrategias de juego (que incluyen ejercicios simples, simbólicos y reglados) y el desarrollo del lenguaje, evaluado en términos de lenguaje egocéntrico y lenguaje socializado o comunicativo. Cada una de estas dimensiones se evaluó mediante indicadores específicos. El enfoque de la investigación se centró en describir y correlacionar los datos recopilados. La muestra utilizada consistió en 12 niños de 4 años, compuesta por 7 niños y 5 niñas que asistían al nivel inicial.

Para recopilar los datos, se empleó una lista de verificación que permitió medir tanto las estrategias de juego como el desarrollo del lenguaje.

Condori (2022) llevó a cabo esta investigación con el fin de evaluar la importancia de los juegos en la mejora del aprendizaje significativo en niños. Se optó por un enfoque cuantitativo y se trabajó con una muestra de 50 niños en edad preescolar. La obtención de información se efectuó por medio de una encuesta, utilizando una lista para verificación como instrumento. Dos encuestas fueron aplicadas, una centrada en juegos tradicionales y la otra en aprendizaje significativo, ambas compuestas por 21 ítems. Ambas encuestas fueron validadas mediante Alfa de Cronbach, con índice de 0,817 en ambos casos. Para evaluar la correspondencia de variables, se utilizó Rho de Spearman, y el valor p obtenido fue de 0,000, siendo menor que 0,01, lo cual conllevó a eliminar la hipótesis nula.

Sotelo (2022) en su trabajo sobre relación juego y aprendizaje significativo en menores de educación inicial en una institución preescolar se propuso como objetivo principal establecer de manera precisa la conexión entre el juego y el aprendizaje con significado. El estudio utilizado fue de nivel básico, no experimental, diseño correlacional transversal, y se aplicó a una muestra de 80 estudiantes de nivel inicial. La medición de las variables de juego y aprendizaje se llevó a cabo mediante una lista de verificación de estudio como herramienta de recopilación de datos, garantizando la precisión científica mediante la validación por parte de peritos; de igual modo, la confiabilidad se obtuvo a través de una aplicación piloto realizada con un grupo específico de estudiantes. Este estudio adoptó una mirada cuantitativa y metodología hipotético-deductiva como enfoque general de estudio. Determinar la conexión entre las variables fue la función del coeficiente de Spearman para verificar hipótesis planteada. Como conclusión, se encontró una conexión notable y significativa entre los juegos y el aprendizaje con significado.

En el ámbito nacional encontramos los siguientes autores:

Caicedo (2022) desarrolló un estudio en un local educativo en Lima con el propósito de explorar la conexión entre estrategias lúdicas y motricidad en niños de cinco años. El enfoque empleado fue cuantitativo, y se eligió un grupo de trabajo de cincuenta menores de preescolar. Para la recopilación de datos, se utilizaron listas de verificación para evaluar las variables, consiguiendo la pertinencia de los instrumentos aplicados. La información se consolidó mediante SPSS versión 27. Se ejecutó prueba Kolmogorov Smirnov para evaluar la distribución de la muestra, y se identificó que una de las variables no seguía una distribución normal. Las hipótesis comparadas mediante Rho de Spearman, obteniendo $0.036 < 0,005$, indicando conexión significativa y positiva. Aceptando la hipótesis propuesta.

Montero (2022) tuvo como objetivo principal discernir la relevancia del juego y aprendizaje durante la etapa de formación preescolar. La metodología cuantitativa, tipo básico, con diseño correlacional. El estudio se centró en la categoría del juego, recopilando contribuciones de investigaciones a nivel global. Se llevó a cabo utilizando diversas bases de datos, y la técnica principal empleada fue el análisis documental, que implicó la recolección y estudio de libros, artículos científicos e informes de tesis. Esta investigación se sustentó en una fundamentación científica sólida, otorgándole validez y legitimidad universal.

Mena (2021) nos menciona que el juego adquiere un significado relevante al ser un proceso que constantemente descubre posibilidades para la imaginación, el placer, la creatividad y la libertad en los estudiantes. Por lo tanto, el juego desempeña un papel fundamental en la evolución del aprender de los niños, permitiendo aprender y desarrollar su mente, innovación y creatividad a través de la exploración y juego en su entorno. Esta actividad les proporciona un espacio en el que pueden practicar cómo responder preguntas, adquirir nuevos conocimientos, revivir experiencias pasadas, tomar conciencia de sí mismos y adaptarse a la realidad.

Carrillo et al. (2020), Indican que se ha observado que, a pesar de contar con recursos tecnológicos en las instituciones, las maestras no los utilizan durante sus sesiones de clase, optando por métodos tradicionales. Esto ha llevado a una falta de interés en los niños de educación inicial, resultando en

desmotivación para aprender y manifestando comportamientos como gritar, correr, pelear y no seguir indicaciones, entre otros. Esta verdad es ampliamente conocida en las instituciones educativas, aunque a menudo se atribuye a que los niños no prestan atención. Sin embargo, debemos preguntarnos qué estamos haciendo para mejorar la atención en nuestros niños. Es necesario cambiar nuestra mentalidad de seguir con una educación tradicional y explorar nuevas estrategias, como el uso del juego, que nos permitan contribuir de manera más efectiva al aprendizaje de los niños, brindándoles la calidad educativa que les corresponde por derecho.

Corresponde en esta sección identificar las teorías que fundamentan las variables de estudio; así, iniciamos con teorías referentes a la atención, como La teoría del procesamiento de información de, la Anne Treisman (1960) la cual es un hito crucial en nuestra comprensión de cómo dirigimos nuestra atención en medio de la abrumadora cantidad de estímulos a los que estamos expuestos. Treisman propuso que el proceso de atención no es un mero espectador pasivo, sino más bien un filtro activo que selecciona la información relevante para un procesamiento más profundo. En su modelo, destaca la existencia de un filtro temprano que opera en las características físicas de los estímulos, seguido de un segundo filtro más tardío que se encarga de aspectos más complejos, como el significado. Esta perspectiva revela cómo nuestro cerebro gestiona eficientemente la información, permitiéndonos centrarnos en lo que es crucial mientras relegamos lo secundario. La teoría de Treisman no solo ha enriquecido nuestra comprensión de la atención, sino que también ha sentado las bases para abordar cuestiones fundamentales sobre cómo procesamos y damos sentido al mundo que nos rodea (Parada, 2020).

En ese campo de investigación surge la Teoría de la Atención Dividida de Donald Broadbent como una perspectiva fundamental en el estudio de la atención cognitiva. Según esta teoría, la atención no es un recurso unitario y limitado, sino que puede dividirse eficazmente entre múltiples tareas. Broadbent sostiene que los humanos tienen la capacidad de procesar información de manera simultánea en diversas fuentes, siempre y cuando

esas fuentes no requieran un procesamiento profundo al mismo tiempo. La teoría sugiere que la atención dividida puede funcionar eficientemente cuando las tareas compiten por diferentes canales perceptuales o modalidades sensoriales. Sin embargo, también destaca que hay límites en la capacidad de dividir la atención, ya que realizar múltiples tareas que requieren procesamiento profundo puede llevar a la interferencia y afectar el rendimiento en alguna o ambas tareas. En resumen, la Teoría de la Atención Dividida proporciona una visión valiosa sobre cómo los seres humanos pueden distribuir su atención entre varias actividades, arrojando luz sobre los límites y capacidades de la atención multitarea (Parada, 2020).

De otro lado, encontramos La Teoría de la Atención Basada en Características, también conocida como "Feature Integration Theory" (FIT), desarrollada Anne Treisman. Esta teoría se centra en la manera en que percibimos e integramos las diferentes características de un estímulo visual, como color, forma y orientación. Según Treisman, el proceso comienza con la extracción automática e independiente de estas características por parte del sistema visual. Posteriormente, la atención juega un papel crucial al unir estas características para formar una percepción global y coherente del objeto (Parada, 2020).

Treisman distingue entre el "preprocesamiento" automático y el "procesamiento enfocado de atención" en la etapa posterior. Durante el preprocesamiento, las características se identifican de manera automática e independiente. Sin embargo, para integrar estas características y formar una representación unificada, se requiere atención focalizada (Parada, 2020).

Un ejemplo práctico de FIT es el fenómeno conocido como búsqueda de características (feature search) frente a búsqueda conjunta (conjunction search). En una búsqueda de características, donde se busca un elemento que se destaca por una característica única (por ejemplo, el color rojo en una serie de elementos verdes), la atención se distribuye rápidamente. En cambio, en una búsqueda conjunta, donde se busca un elemento basado en una combinación de características (como un círculo rojo entre círculos verdes y cuadrados rojos), la atención requiere más tiempo y esfuerzo (Parada, 2020).

La atención es definida por la RAE como un cuidado especial en relación a lo que se va a decir o se va a hacer, despertando el interés y curiosidad sobre algo. (RAE, 2023), según Cama y Javier (2016) es una técnica que presentan todas las personas para percibir sus diferentes estímulos, a su vez, la atención presenta límites, aquellos que no se pueden sobrepasar, puesto que estos les ocasionan algún fastidio, molestia, fatiga o cansancio, todo se tiene que presentar en un nivel medio, donde el niño se sienta cómodo y sobre todo tenga las ganas de prestar atención a sus actividades académicas.

Es un proceso, en el cual se selecciona los conocimientos importantes, la aceptación de programas y sobre todo el control adecuado que se tiene sobre uno mismo, para obtener nuevos conocimientos se requiere un nivel alto de conocimiento que permita la eficacia de resultados. (Parada, 2020)

La atención es la base fundamental para la obtención de funciones psicológicas que ayudan al buen funcionamiento de información, puesto que la capacidad es el factor primordial del éxito de cada persona. (Palacios, 2020)

Es un proceso de forma cognitiva, que ayuda a recopilar información sobre lo que se quiere atender y aprender, ayudando al procesamiento de las ideas a través de todos los estímulos que presenta el ser humano, sabiendo que, si nos concentramos en algún suceso y/o evento se deja al entorno, esto se debe al carácter que presentan las personas. (Mayorga, 2019)

Cama y Javier (2016) indican que el proceso de atención se divide en tres partes: *Inicio*: Es la parte donde los estímulos presentan sus propias características como forma, color, tamaño, etc., los mismos que atraen la atención de las personas. *Mantenimiento*: Es la parte donde se capta la atención de algo por un cierto periodo de tiempo corto (no más de cinco segundos). *Ceder*: Es la parte donde los estímulos dejan de ser (el inicio) y esto da pase a la concentración.

Según Cama y Javier (2016) las características de la atención son las siguientes: *Actividad*: Incremento por parte del sistema nervioso y el intelecto. *Selección*: Tareas escogidas para realizarlas sin exceder el límite. *Amplitud*: Información y actividades que se pueden realizar a la par. *Intensidad*:

Capacidad que es capaz de prestar a una cosa u objeto. *Control*: Cumplir con los objetivos establecidos por el individuo. *Concentración*: Se manifiesta mediante la atención prestada a una cosa u objeto, poniendo esfuerzo y empeño en su desarrollo. *Estabilidad*: Se presenta en la atención dada para almacenar un determinado equilibrio en un cierto periodo de tiempo.

Para Cama y Javier (2016) la atención se clasifica en: *Espontánea*: Se da libremente por la persona que se siente atraído por diversos estímulos que lo dejan perplejo e impresionado. *Voluntaria*: La persona busca su bienestar y le da el interés a un solo hecho para satisfacer sus necesidades. *Selectiva*: Los estímulos de la persona deciden a qué prestarle atención.

En esta instancia presentamos las bases teóricas que fundamentan el juego como estrategia didáctica: La teoría cognitiva del desarrollo propuesta por Piaget destaca el juego como una herramienta fundamental para la asimilación y acomodación de conocimientos. Piaget sugiere que, a través del juego, los niños exploran y construyen su comprensión del mundo, desarrollando habilidades cognitivas y sociales. Piaget explora cómo el juego simbólico, como el juego de roles, contribuye al desarrollo de la representación mental y la creatividad en los niños (Martínez, 2016)

Vygotsky enfatiza el papel de la interacción social y la cultura en el aprendizaje de los niños. Según él, el juego no es solo una actividad lúdica, sino una forma de aprendizaje guiada por la interacción con otros y la internalización de roles sociales. Él expone cómo el juego de roles y la colaboración en juegos estructurados facilitan el desarrollo del pensamiento abstracto y las habilidades sociales (Puchaicela, 2018).

Gardner propone que la inteligencia no es una entidad única, sino que se manifiesta en diversas formas y destaca la importancia del juego en el desarrollo de diferentes tipos de inteligencia, como la interpersonal, intrapersonal y la creativa. Considera que el juego proporciona oportunidades para explorar y expresar estas inteligencias de manera única, contribuyendo al desarrollo integral de los niños (Aristizaba et al., 2016).

El juego tiene que ser definido de manera clara y concisa, por ello nos referimos a la acepción provista por la Real Academia Española (RAE), donde lo define como un ejercicio de manera recreativa que se somete a diferentes reglas, el mismo que no contrae ninguna dificultad al momento de su desarrollo. (RAE, 2023)

Según el Ministerio de Cultura (2020) el juego es aquella actividad que ayuda a satisfacer las necesidades que tiene el ser humano de distraerse, relajarse, pero sobre todo de entablar relación con la sociedad, donde es capaz de entablar dos aspectos muy importantes que son: la convivencia y la paz.

Martínez (2016) asegura que el juego forma elementos básicos en el niño ya que hace de sus días los más divertidos, porque le ayuda a la evolución de sus diversas capacidades que el mismo posee, la mejora de sus aprendizajes, considerándolo parte de la formación hasta obtener los logros propuestos, ya que, por medio del juego, los infantes logran explorar nuevas cosas y/o hábitos, pero sobre todo van experimentando nuevas experiencias.

Hoy en día, al juego se le conoce como el proceso dado a partir de diversas actividades que la persona puede realizar por medio de sus propias expectativas y experiencias, por ende, el juego visto como una estrategia didáctica cumple una importante labor, puesto que ayuda a la integración y socialización de las personas en su entorno estudiantil, permitiéndoles así conocer y experimentar sus conductas en cada uno de estos ámbitos. (Puchaicela, p.19,2018)

Para Aristizaba et al (2016) en la actualidad, la educación requiere de aquellas personas que tengan criterio, que sean reflexivos, que sepan analizar y sobre todo razonar, es por ello que una de las metodologías más recurrentes para este caso es el juego, puesto que a los niños les ayuda a mejorar y estimular, su razonamiento, su inteligencia y sobre todo les ayuda a desbordar su imaginación.

Según Molina et al (2014) el juego se clasifica en 4 aspectos: *Motivación del estudiante*: Influencian positivamente las estrategias aplicadas en el salón de clase. *Solución de problemas*: Se desarrollan estrategias para proponer de acuerdo al área o tema escogido por el docente. *Refuerzo de habilidades*: Ayuda a manejar el ámbito social y sobre todo a saber interpretar los

razonamientos. *Conocimientos*: El juego ayuda a que el niño mejore de acuerdo a la adquisición de nuevos conocimientos.

En la presente investigación se tiene los siguientes términos básicos: *Juego*: Actividad realizada para entretenerse en un lugar y en cierto periodo de tiempo, y sobre todo para explorar el entorno con diversas experiencias. (CC. OO, 2010).

Atención: Relacionado con la observación, el cual se encuentra frecuentado por diversos estímulos de las personas. (Villarraig y Muiños, 2018).

Estrategia didáctica: Es el procedimiento relacionado a la enseñanza y al aprendizaje, a la cual el docente escoge el tema y las estrategias que aplicará a los niños con el único fin de que ellos alcancen sus metas. (Tobon, 2010).

Aprendizaje: Es un procedimiento mediante el cual las personas pueden obtener información para cubrir sus requerimientos. (Perez, 2021).

Creatividad: Es la capacidad que posee el niño para manifestar sus emociones mediante los juegos. (Goleman, 2000).

Conocimiento: Es el entendimiento por medio de la razón relacionada con diversos conceptos. (Flores, 2005).

Desarrollo: Es el esfuerzo que el ser humano posee para su desenvolvimiento, ayudando a su inteligencia. (Más, 2008).

Cognitivo: Medio por el cual se reciben todos los conocimientos, a través de las habilidades que presenta la mente. (Teule, 2015)

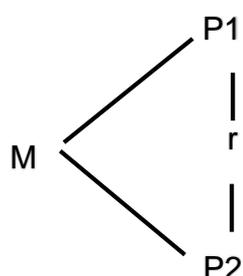
III. Metodología

3.1 Tipo y diseño de investigación

El presente trabajo llegó a cumplir con el tipo de investigación básica, porque se va a recolectar información y no será modificada; es transversal, porque va a estudiar la variable en un determinado momento presentando un análisis de la misma; y es descriptiva, porque van a estudiar puntos específicos de la población, por ende, también es de tipo correlacional, porque se van a medir la atención y el juego como estrategia didáctica, la cual va a permitir medir la relación entre ambas. (Hernandez y Mendoza, 2014)

El diseño utilizado es no experimental ya que las estrategias utilizadas están orientadas a la valoración del impacto de la variable, demostrando cambios del objeto de estudio en función al tiempo. (Hernández y Mendoza, 2014)

El diseño se esquematiza de la siguiente manera:



Dónde:

M = Muestra de estudio

P1= Observación de la variable 1: Atención

P2 = Observación de la variable 2: Juegos didácticos

r = Relación de variables

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: Atención

Definición conceptual: Estrategia interactiva con el propósito de fomentar habilidades para dirigir y comportarse adecuadamente, promoviendo la disciplina a través de la toma de decisiones y la autonomía. (Montero,2017).

Definición operacional: Actividad realizada por los niños, que involucra el desarrollo motor, cognitivo y social.

Indicadores: Se medirá por medio de la ficha de observación.

Dimensiones: Selectiva, sostenida y dividida.

Variable 2: Juegos como estrategia didáctica

Definición conceptual: Reserva de energía que se asigna a determinados eventos en función de su intensidad, rareza o novedad. Bajo esta perspectiva, el individuo se encuentra influenciado por los sucesos del mundo. (Chaves et al.,2021)

Definición operacional: Actividad realizada por los niños, que involucra el desarrollo motor, cognitivo y social.

Indicadores: Se medirá por medio de la ficha de observación.

Dimensiones: Cognitivo, motriz y social

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

La población del presente trabajo de investigación estuvo conformada por 45 estudiantes de educación inicial de la ciudad de Trujillo - Perú, que utilizan el juego para lograr obtener la atención de los mismos

Tabla 1: Total de niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023

Niños 5 años	Aula A	Aula B	Total
Hombres	8	11	19
Mujeres	12	14	26
Total	20	25	45

Nota: Elaboración propia

Criterios de inclusión: Todos los niños de 5 años que pertenecen a esta I.E.

Criterios de exclusión: Todos los niños menores y mayores de 5 años que pertenecen a esta I.E.

Muestra

La muestra estuvo conformada por los 45 niños que pertenecen a una I.E de Trujillo, es decir, con la población total de la investigación.

Tabla 2: Niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023

Niños 5 años	Aula A	Aula B	Total
Hombres	8	11	19
Mujeres	12	14	26
Total	20	25	45

Nota: Elaboración propia

Muestreo

No aplica muestreo probabilístico porque se realizó un estudio censal.

Unidad de análisis

En el presente documento la unidad de análisis son los niños y niñas de cinco años de una institución educativa nivel inicial de Trujillo que estén registrados de forma adecuada y con el consentimiento de participación.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El presente trabajo tuvo como técnica la ficha de observación, de la cual se observa, procesan un conjunto de datos de una muestra donde se estima como representativa una población de 45 estudiantes de las diferentes instituciones de la ciudad de Trujillo. (Hernández et al, 2014)

Como instrumento se tiene una lista de cotejo, ya que se trata de una herramienta de evaluación que describe los estándares a seguir para lograr la resolución de una actividad de aprendizaje específica, junto con los signos evidentes que permiten verificar que dichos estándares han sido alcanzados.

En esta investigación se obtuvo el método de validez de contenido aplicando la V de Aiken obteniendo un valor de 1 significando una validez fuerte (anexo 7). Según Ding y Hershberger (2002), es un aspecto crucial para evaluar la precisión de las conclusiones obtenidas a partir de las bases de las pruebas, estableciendo una base para desarrollar formas similares de la prueba en una evaluación.

En este estudio, se descubrió la confiabilidad de 0,823 para el variable juego como estrategia didáctica y 0, 816 para la variable atención utilizando Alpha de Cronbach (anexo 8). Según Quero (2010), los investigadores podrán analizar consistencia interna de un instrumento como escala Likert (p. 250).

3.5 Procedimientos

En este estudio se tomó en cuenta la recolección de datos de la población estudiada, donde se tuvo que contactar de manera presencial a la docente de aula para poder tener acceso a cada uno de los menores de un local preescolar de Trujillo, se aplicó lista de cotejo como instrumento la cual fue realizada de manera presencial. Al emplear la lista de cotejo se podrá recolectar la información necesaria a través de la observación permitiendo generar una base de datos para el análisis estadístico de la investigación.

3.6 Método de análisis de datos

Por medio de la ficha de observación a los niños de 5 años, se hallaron los datos necesarios permitiendo generar una base de datos permitiendo el análisis estadístico de la información obtenida. se analizó mediante Excel, mediante el cual se proyectó tablas de porcentaje, posteriormente la base de datos se analizó con SPSS vs. 27 y se obtuvo los respectivos resultados inferenciales para corroborar si existe relación alguna entre las variables.

3.7 Aspectos éticos

La presente investigación seguirá las directrices establecidas por la Universidad César Vallejo, y también incorporará los principios éticos necesarios para respaldar su fundamentación, al tiempo que se respetará la autoría de los distintos teóricos citados a lo largo del trabajo. Del mismo modo, se garantizará la total confidencialidad de la información personal

proporcionada, respetando su privacidad y aportando únicamente la información necesaria para la elaboración de la base de datos.

IV. Resultados

Se tomó en cuenta para el análisis de las variables del tipo ordinal acorde a la medición que se manifiesta en la operacionalización de las variables estudiadas.

Tabla 3 Frecuencia y porcentaje con respecto de las variables y dimensiones

Variable y dimensiones	Nivel bajo		Nivel medio		Nivel alto		Total	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	f	%	f	%	f	%			
Juego Cognitivo	29	64.44 %	12	26.67 %	4	8.89%	45	100.00%	100.00%
Juego Motriz	27	60.00 %	10	22.22 %	8	17.78 %	45	100.00%	100.00%
Juego Social	25	55.56 %	9	20.00 %	11	24.44 %	45	100.00%	100.00%
Juego como estrategia didáctica	30	66.67 %	13	28.89 %	2	4.44%	45	100.00%	100.00%
Atención	30	66.67 %	7	15.56 %	8	17.78 %	45	100.00%	100.00%

Fuente: elaboración propia

Tabla 4 Prueba de normalidad

Variables y dimensiones	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Juego Cognitivo	,915	11	,001
Juego Motriz	,905	11	,002
Juego Social	,935	11	,001
<i>Juego como estrategia didáctica</i>	,917	11	,003
<i>Atención</i>	,922	11	,005

a. Corrección de significación de Lilliefors

$H_0 = >0,05$

$H_1 = >0,05$

$\alpha = 0,05$

El producto identificado en la tabla 4 atestiguan que, el valor de significancia, de ambas variables es $<0,05$; entonces iniciamos el rechazo de H_0 , aprobando la información es de distribución variable, descubriendo su origen no paramétrico.

Por ello se elige Rho Spearman en el discernir del grado de asociación de las variables

Análisis Inferencial

Prueba de hipótesis general

Tabla 5 Estadístico de relación entre el Juego como estrategia didáctica y Atención.

		Atención	
Rho de Spearman	Juego como estrategia didáctica	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,981
		N	0,000
		Sig. (bilateral)	45

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

$H_0 = > 0,05$

$H_1 = < 0,05$

$\alpha = 0,05$

Interpretación:

Los datos identificados en la tabla 5 atestiguan que, el valor de significancia, de ambas variables es $<0,05$; entonces iniciamos el rechazo de H_0 y aceptamos H_1 , aprobando la existencia de asociación positiva y destacando el valor Rho Spearman 0,981 como alto y positivo

Tabla 6 Estadístico de relación entre la dimensión juego cognitivo y Atención

		Atención	
Rho de Spearman	Juego cognitivo	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,939
		N	0,000
		Sig. (bilateral)	45

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

$H_0 = > 0,05$

$H_1 = < 0,05$

$\alpha = 0,05$

Interpretación:

Los datos identificados en la tabla 5 atestiguan que, el valor de significancia, de ambas variables es $<0,05$; entonces iniciamos el rechazo de H_0 y aceptamos H_1 , aprobando la existencia de asociación positiva y destacando el valor Rho Spearman 0,939 como alto y positivo

Tabla 7 Estadístico de relación entre la dimensión juego motriz y Atención

		Atención		
Rho de Spearman	Juego motriz	Coefficiente de correlación	1,000	,926
		Sig. (bilateral)		0,000
		N		45
		Sig. (bilateral)	0,000	

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

$H_0 = > 0,05$

$H_1 = < 0,05$

$\alpha = 0,05$

Interpretación:

Los datos identificados en la tabla 7 atestiguan que, el valor de significancia, de ambas variables es $<0,05$; entonces iniciamos el rechazo de H_0 y aceptamos H_1 , aprobando la existencia de asociación positiva y destacando el valor Rho Spearman 0,926 como alto y positivo

Tabla 8 Estadístico de relación entre la dimensión juego social y Atención

		Atención		
Rho de Spearman	Juego social	Coefficiente de correlación	1,000	,951
		Sig. (bilateral)		0,000
		N		45
		Sig. (bilateral)	0,000	

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

$H_0 = > 0,05$

$H_1 = < 0,05$

$\alpha = 0,05$

Interpretación:

Los datos identificados en la tabla 8 atestiguan que, el valor de significancia, de ambas variables es $<0,05$; entonces iniciamos el rechazo de H_0 y aceptamos H_1 , aprobando la existencia de asociación positiva y destacando el valor Rho Spearman 0,951 como alto y positivo

V. Discusión

Esta investigación se enfocó en niños de cinco años pertenecientes a una institución de educación preescolar, centrándose en el análisis de dos variables evaluadas: el juego y la atención. El propósito destacado fue determinar la relación existente entre ambas variables.

Los hallazgos indican que, en la variable del juego como estrategia didáctica, los niños se sitúan en una categoría de rendimiento deficiente, con un 38,6% (Tabla 03). De manera similar, en la variable de atención, exhiben un nivel muy bajo, abarcando un 66,6% (Tabla 08).

En relación con la correlación, se presentan los resultados que revelan una significancia de 0,000, donde $p < 0,05$; por lo tanto, se aprueba la hipótesis alternativa, confirmando la presencia de una correlación significativa entre el juego y el déficit de atención (Tabla 10). Estos datos recopilados sugieren que, aunque los niños tengan limitados momentos de recreación o diversión, su capacidad de atención en actividades que requieren concentración está influenciada por sus experiencias lúdicas; de ahí que estas variables deban ser abordadas de manera interrelacionada. Además, los hallazgos de Pasquel (2021) destacan la expresión y aplicación de cuatro juegos como habilidades procedimentales que colaboran en el progreso del proceso educativo y de aprendizaje en los estudiantes, favoreciendo la atención, concentración, creatividad, imaginación, autoestima, control emocional, así como el desarrollo sensorial, físico y mental. En consonancia con las teorías expuestas, Muñoz (2021) señala que la integración de actividades recreativas en el entorno educativo, en todos los niveles de instrucción, aporta numerosos beneficios. Esta correspondencia, vinculada al juego pedagógico, facilita la adquisición de conocimientos, fomenta aulas más dinámicas que generan una mayor estimulación para el aprendizaje, promueve la imaginación, el entendimiento, la capacidad emocional y el fortalecimiento de la valoración positiva, así como la formación en valores y el compromiso.

En cuanto a la distribución de niños de 5 años según la dimensión de juego cognitivo, se observa que el 4,6% se posiciona en una escala baja y el 39,7% en una escala medio (Tabla 5). Esto sugiere que la dimensión del juego cognitivo

puede estar vinculada a los momentos de distracción o falta de atención de los niños, incluso cuando están participando en actividades académicas. De manera similar, los resultados encontrados por Reyes (2022) y Condori (2022) señalan que los juegos de mesa enseñados contribuyen significativamente a la concentración que los niños deben mantener en una acción específica. Iniciando con períodos cortos y aumentando gradualmente, la terapia de juego logra captar la atención del niño.

En la misma línea, Montero (2022) destaca que la atención es una función del lóbulo operativo que afecta la capacidad del niño para limitar o retardar sus reacciones, para establecer y regular su atención, su comportamiento o sus afectos, y para enfrentar las necesidades que surjan. Los niños se centran en el presente, realizando lo que encuentran interesante o entretenido en un momento dado, y tienden a evitar lo que no tiene una relevancia inmediata. La manifestación de la atención varía según lo etario y género de los infantes. Es evidente que la dimensión del juego cognitivo y la atención están interrelacionadas, ya que presentan una significancia de $0,00 < 0,05$ (Tabla 11).

La dimensión cognitiva del juego como estrategia didáctica implica el uso de actividades lúdicas para estimular y desarrollar las capacidades cognitivas de los estudiantes. El juego no solo proporciona un ambiente divertido y motivador, sino que también facilita la adquisición de conocimientos, el pensamiento crítico y la resolución de problemas (Piaget, 1962). Las actividades lúdicas pueden abordar diversas competencias cognitivas, como la memoria, la atención, la percepción y el razonamiento lógico. Por ejemplo, juegos de memoria, rompecabezas y actividades que requieren planificación estratégica pueden fortalecer estas habilidades. El juego proporciona un espacio para la expresión creativa y la imaginación. Al participar en juegos que involucran la creación de historias, la resolución creativa de problemas o la representación simbólica, los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades creativas.

Con respecto a los resultados de la dimensión del juego motriz y la variable de atención, se observa que el juego cognitivo se sitúa en un nivel bajo con un 28,6%, mientras que la atención presenta un nivel bajo con un 34,9% (Tabla 8). Esto sugiere que aprender a jugar de manera controlada podría beneficiar a un niño para

establecer y mejorar sus comportamientos. Esta conclusión coincide con lo expresado por Caicedo (2022), quien señala que la atención está vinculada a la adicción a juegos, evidenciada por las respuestas obtenidas en las pruebas evaluativas.

Es relevante destacar la reflexión de Montero (2022), quien argumenta que el entorno escolar es el escenario donde se manifiesta la incapacidad de los estudiantes para responder a los desafíos que impone el proceso de aprendizaje. La problemática escolar en estos estudiantes, durante este período, revela discrepancias notables en comparación con sus compañeros, afectando tanto la dinámica social como el rendimiento académico. Sin duda, existe una relación entre la dimensión del juego motriz y la variable de atención, ya que la significancia es de $0,000 < 0,05$ (Tabla 09).

La dimensión motriz del juego como estrategia didáctica se centra en la evolución y perfeccionamiento de las prácticas motoras y físicas de los estudiantes a través de actividades lúdicas. Este enfoque reconoce que el movimiento y la actividad física no solo son esenciales en el desarrollo físico, sino que también juegan una función crucial para la cognición, la socialización y el bienestar emocional (White, 2019). Las actividades lúdicas proporcionan oportunidades para el progreso de habilidades motrices gruesas y finas. Juegos que implican correr, saltar, lanzar y atrapar ayudan a mejorar la coordinación y el equilibrio, mientras que actividades que requieren manipulación de objetos pequeños contribuyen a la evolución de la motricidad fina.

En relación con los resultados de la dimensión del juego social y la variable de atención, se observa que el juego social se sitúa en un nivel bajo, con un 38,6%, mientras que la atención se encuentra en un nivel medio con un 28,6% (Tabla 10). Esto sugiere que el estadio del juego social en los menores de 5 años en educación preescolar podría mantenerse en los niveles observados, apoyándose en actividades lúdicas que permitan controlar las conductas impulsivas. Este hallazgo se respalda con la investigación de Carrillo et al. (2020), donde se destaca que al proporcionar refuerzo a un niño, es esencial considerar su estado emocional, ya que el grado de concentración puede variar entre diferentes tipos de juegos, y algunos niños pueden excluir ciertos juegos. Es crucial comprender las emociones

y sentimientos expresados por un niño, ya que en el entorno escolar, se le llama la atención con frecuencia, y la autoestima puede verse afectada si no se controlan la impulsividad y los movimientos motores excesivos.

Los resultados evidencian una correlación significativa entre la dimensión del juego social y la variable de atención, ya que la significancia es de $0,000 < 0,05$ (Tabla 13).

La dimensión social del juego como estrategia didáctica se centra en cómo las actividades lúdicas pueden fomentar la interacción, la colaboración y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes. El juego no solo es una herramienta para el aprendizaje individual, sino que también proporciona un contexto valioso para el desarrollo de habilidades sociales cruciales (Vygotsky, 1978). A través del juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades sociales como la empatía, la negociación, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo.

VI. Conclusiones

1. En el transcurso de la revisión de diversos textos relacionados con la investigación sobre el juego como estrategia didáctica y su conexión con la atención en niños de 5 años en un nivel inicial, se destacan varios hallazgos importantes. En primer lugar, se observa una diversidad de enfoques metodológicos y poblaciones de estudio utilizados por diferentes investigadores, todos centrados en evaluar la influencia de estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y sociales, así como en la atención de los niños.
2. En cuanto a las dimensiones específicas del juego, se ha explorado el juego cognitivo, motriz y social, evaluando su impacto en la atención de los niños. Los resultados de estas investigaciones revelan niveles variables de efectividad de las estrategias lúdicas, con algunas dimensiones del juego mostrando una correlación significativa con la atención de los niños.
3. En el análisis de datos específicos, se identificaron porcentajes que reflejan niveles tanto altos como bajos en las dimensiones del juego y la atención. Se destaca la importancia de considerar estas dimensiones de manera integral y reconocer la relación compleja entre el juego, la atención y otros aspectos del desarrollo infantil.
4. Es fundamental reconocer que la implementación de estrategias lúdicas, como el juego cognitivo, motriz y social, puede tener un impacto significativo en el desarrollo de habilidades en niños de 5 años. Sin embargo, la interpretación de los resultados también destaca la necesidad de abordar factores contextuales y emocionales que pueden influir en la efectividad de estas estrategias.

VII. Recomendaciones

1. Diversificación de Estrategias Lúdicas: Dada la diversidad de resultados encontrados en relación con las dimensiones específicas del juego (cognitivo, motriz y social), se recomienda la diversificación de estrategias lúdicas en el entorno educativo. Los educadores pueden beneficiarse al explorar y aplicar una variedad de juegos que aborden diferentes aspectos del desarrollo infantil.

2. Adaptación a Contextos Individuales: Dada la variabilidad en los resultados y la influencia de factores contextuales y emocionales, se aconseja una adaptación cuidadosa de las estrategias lúdicas a los contextos individuales de los niños. Comprender las necesidades y características específicas de cada grupo de estudiantes contribuirá a una implementación más efectiva.

3. Desarrollo de Habilidades Socioemocionales: Reconociendo la relación entre el juego social y la atención, se sugiere el fomento específico de habilidades socioemocionales a través de actividades lúdicas. Estas habilidades pueden incluir el control de conductas impulsivas, el manejo de emociones y el fortalecimiento de las interacciones sociales positivas.

4. Colaboración con Familias: Para maximizar el impacto del juego como estrategia didáctica, se recomienda la colaboración estrecha con las familias de los niños. Compartir información sobre las actividades lúdicas implementadas en la escuela y proporcionar sugerencias para actividades similares en el hogar puede fortalecer la continuidad y consistencia en el desarrollo infantil.

Referencias

- Aguilera, D. y Perales, F. (2020). *What Effects Do Didactic Interventions Have on Students' Attitudes Towards Science? A Meta-Analysis*. *Research in Science Education*, 50(4), 573-597. <https://doi.org/10.1007/s11165-018-9702-2>
- Aristizabal, J., Colorado, H., y Álvarez, D. (2016). *El juego como una estrategia didáctica*. *Revista Sophia*, 12(1), 117-225. <https://www.redalyc.org/journal/4137/413744648009/html/>
- Benites, D. (2018). *PROGRAMA DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA MEJORAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 20534 "SEÑOR CAUTIVO DE AYABACA- SULLANA*. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6698/BC-TES-TMP-2035%20BENITEZ%20CARDOZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Caicedo, C. (2022). *Estrategias lúdicas y el desarrollo motriz en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Guayaquil, 2022*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93810/Caicedo_MCI-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Cajahuaman, G.; Lindo, R. y Huayta, Y. (2021). *Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática*. *IGOBERNANZA*, 4(15), 33–53. <https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.126>
- Cama León, G. Y., y Javier Anco, H. (2016). *Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención en niños y niñas de 4 años, de la institución educativa parroquial "Ave Maria", del distrito de Cayma, 2015*. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c10d1f1a-d445-4352-b8af-19f591b9ccec/content>

Carrillo, M. y Garcia, D. (2020). *El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño Play as motivation in the child's learning-teaching process.*

<https://scholar.archive.org/work/k5hpukq3vfdmlpqzhj4p6nplsa/access/wayback/https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/download/791/pdf>

CC.OO, F. (2010). *¿Qué es el juego?*

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

Chaves Peña, Daniel Eduardo, y Yáñez Canal, Jaime. (2021). *Los modos de la atención. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, (30), 225-244.*

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-86262021000100225

Chujandama, J. (2020). *El juego como estrategia de aprendizaje y el rendimiento escolar de niños de la Institución Educativa N° 0188 Daniel Alcides Carrión, San Martín, 2019.*

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48066/Chujandama_RJ-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y

Condori, Y. (2022). *Los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños de una institución educativa inicial de Puno, 2021.*

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81170/Condori_YYM-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y

Flores Urbáez, M. (2005). *Gestión del conocimiento organizacional en el taylorismo y en la teoría de las relaciones humanas. 26(2), 22.*

[https://www.revistaespacios.com/a05v26n02/05260242.html#:~:text=Alavi%20y%20Leidner%20\(2003%3A19,no%20%C3%BAtiles%2C%20precisos%20o%20estructurables.](https://www.revistaespacios.com/a05v26n02/05260242.html#:~:text=Alavi%20y%20Leidner%20(2003%3A19,no%20%C3%BAtiles%2C%20precisos%20o%20estructurables.)

Goleman, K. (2000). *Creatividad.*

Guevara, C.; Rugerio, J.; Hermsillo, A. y Corona, L. (2020). *Aprendizaje socioemocional en preescolar: fundamentos, revisión de investigaciones y*

propuestas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 22.
<https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e26.2897>

Hernández, S.; Mendoza, C. (2014). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. [Hernández- Metodología de la investigación.pdf](#)

Lopez Vasquez, B. M., & Urquiza Lopez, A. Y. (2020). *Niveles de atención y memoria en niños de 5 años de la I.E. N°81773 Simón Bolívar, El Milagro, año 2020*.

Martínez Villalobos, M. (2016). *El juego como estrategia para desarrollar el Pensamiento Lógico*. <http://200.23.113.51/pdf/31582.pdf>

Mas, M. (2008). *Desarrollo Endógeno. Cooperación y Competencia*.

Mayorga Chávez, M. (2019). *El juego didáctico en el desarrollo de la atención en los niños de 5 a 6 años, de la escuela "de educación básica 21 de abril", ciudad de Riobamba periodo 2018-2019*.

Melo Herrera, M., y Hernández Barbosa, R. (2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales*. *Revista Innovación Educativa*, 14(66), 41-63. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>

Mena, C. y Flores. (2021). *Juego en primera infancia: aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos 1*.
http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-93042021000100073&lang=es

Meneses, R. y Zúñiga, C. (2020). *El sin jugar laborioso del juego: la otra mirada*. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 51-67.
<https://doi.org/10.15332/2422474x/5961>

Ministerio de Cultura (2020). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural*.

Molina, J., González, A., y Sánchez, M. (2014). *La matemática nunca deja de ser un juego: investigaciones sobre los efectos del uso de juegos en la enseñanza*

de las matemáticas. *Educación matemática*, 26(3), 109-133.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=40540689005>

Montero Herrera, B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura*. *Revista Pensamiento Matemático*, 7(1). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>

Montero, B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura*. *Revista de Investigación Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>

Montero. (2022). *La importancia del juego en el nivel inicial*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99028/Montero_DMK-Vilca_MMDP-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Muñoz, S. (2021). *Juegos verbales como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en niños de la Institución Educativa Inicial Sagrado Corazón de Jesús - Ate Vitarte*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82905/Mu%c3%b1oz_SRN-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Palacios Moreno, C. L. (2020). *El juego para mejorar la atención en niños de 3 años en la I.E N 14063 del caserío monte redondo La Unión, Piura 2018*.

Palma, M. y Pereira, B. (2014). *Juego guiado y juego libre en un ambiente enriquecido: Impacto en el desarrollo motor*.
<https://www.scielo.br/j/motriz/a/CdVDxckrBXs5w4Y8QVTDGz/?lang=en>

Parada Albarracín, L. K. (2020). *Desarrollo de la atención de los niños y las niñas del grado preescolar a través del uso de estrategias pedagógicas bajo el modelo educativo de escuela nueva*.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29349/2020lizethparada.pdf?sequence=1>

- Pasquel, M. y Pinedo, U. (2021). *El juego de roles como estrategia didáctica en niños de preescolar: Una revisión sistemática*. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101080/Pasque I MMY-Pinedo UEM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101080/Pasque%20I%20MMY-Pinedo%20UEM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Peralta, V., & Fujimoto, G. (2018). *La atención integral de la primera infancia en America Latina: Ejes centrales y los desafíos en el siglo XXI*. Santiago de Chile, Chile.
- Perez Gomez, M. (2021). 9. *Definición de Aprendizaje*
- Piaget, J. (1962). *Juegos, sueños e imitación en la infancia*. Norton.
- Pilaloo Torres (2019). *El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela "General Antonio José de Sucre", El Triunfo, Guayas - 2019*. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40704/Pilaloo TFM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40704/Pilaloo%20TFM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Prudencio Alvites, L. P. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018. Universidad Cesar Vallejo*. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio ALP.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio%20ALP.pdf?sequence=1)
- Puchaicela Chocho, D. I. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío" ciudad de Loja, periodo 2017-2018. Universidad Nacional de Loja*.
- RAE (2023). Real Academia Española. <https://dle.rae.es/juego>
- RAE (2023). Real Academia Española. <https://dle.rae.es/atenci%C3%B3n>

- Reyes, E. (2022). *Estrategias del juego y desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo*, 2022. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99339/Reyes_ENP-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Serna, S.; Torres, K. y Torres, M. (2017). *Desórdenes en el procesamiento sensorial y el aprendizaje de niños preescolares y escolares: Revisión de la literatura*. *Revista Chilena De Terapia Ocupacional*, 17(2), 81–89. <https://doi.org/10.5354/0719-5346.2017.4808>
- Solorzano, L. (2020). *Actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños preescolares del proyecto de "Atención a la Primera Infancia" Guayaquil*, 2020. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65849/Solorzano_OLJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sotelo, O. (2022). *Los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa- Cañete* 2022. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101453/Sotelo_OFR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tapullima Cainamari, R. (2018). *El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de los niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa misional "Goretti" en el distrito de lagunas-Loreto* 2018. https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/2202/Tesis_Juego_Estrategia_Aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Teule Melero, J. (2015). *Proceso cognitivo relacionado al aprendizaje de la lectura del alumnado de Educación primaria*.
- Tobon, M. (2010). *Formación integral y competencia, Pensamiento Complejo*.
- Vallejo, M. & Torres, A. (2020). *Concepciones docentes sobre la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación preescolar*. *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 274-293. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.24-3.13>

Vergara Cano, C. (2023). *Actualidad en psicología. Obtenido de ¿Qué es la inteligencia?*

Villarraig Claramonte, L., & Muiños Durán, M. (2018). *La atención: Principales rasgos,tipos y estudios.*

Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Universidad Harvard*

White, R. (2019). *"Foundations of Physical Education, Exercise Science, and Sport."* McGraw-Hill Education.

ANEXOS

Anexo 1: Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	ÍTEM	Indicadores	Escala de medición
El juego como estrategia didáctica	Los "juegos didácticos" se refieren a una estrategia interactiva con el propósito de fomentar en los estudiantes habilidades para dirigir y comportarse adecuadamente, promoviendo la disciplina a través de la toma de decisiones y la autonomía. (Montero,2017)	Actividad realizada por los alumnos, que involucra el desarrollo motor, cognitivo y social.	Cognitivo	1,2,3,4,5	Es el medio para el aprendizaje	Ordinal
			Motriz	6,7,8	Desarrollo de las habilidades motoras	
			Social	9,10	Desarrollo de todas las habilidades sociales	

La Atención	Chaves et al., (2021) menciona que la atención se puede describir como una reserva de energía que se asigna a determinados eventos en función de su intensidad, rareza o novedad. Bajo esta perspectiva, el individuo se encuentra influenciado por los sucesos del mundo y su percepción y conciencia se considera reactiva.		Selectiva	1,2,3,4	Capacidad de la actividad cognitiva	Ordinal
			Sostenida	5,6,7,8	Posee el foco de atención	
			Dividida	9,10,11	Dar respuestas ante múltiples demandas del entorno	

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA”

Autor: Prudencio Alvites, Lilian Pilar (2018)

Adaptación: Costa González, Claudia Alejandra y Vera Castillo Yolanda Ysabel (2023)

Alumno (a):

Evaluadora:

N°	ÍTEM	1	2	3	4	5
COGNITIVA						
1	Crea juegos espontáneos, didácticos y creativos.					
2	Construye utilizando recursos que se presentan en su entorno.					
3	Comunica con palabras sencillas los resultados obtenidos.					
4	Relaciona con comprensión y sensibilidad lo que se ha desarrollado en clase.					
5	Induce a la utilización de la estética.					
MOTRIZ						
6	Menciona adecuadamente todas las partes de su cuerpo					
7	Coordina de manera adecuada sus movimientos en diversas actividades.					
8	Se ubica adecuadamente en el entorno y espacio					
SOCIAL						
9	Respeto las normas acordadas por su maestro (a) y sus compañeros					
10	Dialoga y da solución a los problemas presentados					

FICHA DE OBSERVACIÓN “LA ATENCIÓN”

N°	ÍTEM	1	2	3	4	5
ATENCIÓN SELECTIVA						
1	Dedica su atención a las partes más importantes de las actividades de aprendizaje en el salón de clase.					
2	Cuando observa una imagen o gráfico focaliza su atención en lo más relevante (sea color o forma).					
3	Cuando lee un libro o separata focaliza su atención en lo más relevante de lo que ha leído.					
4	Presta atención al maestro (a) para anotar al final las ideas relevantes del tema que se desarrolla en el salón de clase.					
ATENCIÓN SOSTENIDA						
5	Presta atención permanente a las actividades de aprendizaje presentados en el salón de clase.					
6	Cuando observa una imagen o gráfico presta atención a todos los detalles presentados.					
7	Cuando lee un libro o separata presta atención a todos los detalles presentados.					
8	Presta atención al maestro (a) para anotar al final en forma detallada el tema que se desarrolla en el salón de clase.					
ATENCIÓN DIVIDIDA						
9	Presta atención a la explicación del maestro (a) y compara las ideas escritas en el libro o separata.					
10	Presta atención al maestro (a) y anota en forma detallada y adecuada las ideas del tema que se desarrolla en el salón de clase.					
11	En los trabajos grupales presta atención a sus compañeros y elabora organizadores visuales.					

Anexo 3:

Matriz Ecaluación por Juicio de Expertos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "LA ATENCION"
La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	YESSENIA RIGUEL VERA FLORES	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCATIVA	
Institución donde labora:	I.E. "SANTA ROSA" / UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación: El juego como estrategia didáctica
Autora:	Costa González Claudia Alejandra Vera Castillo Yolanda Yabadi
Procedencia:	Fundamento Teórico
Administración:	Observación personal al alumno
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Individual





debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: "La atención"

Primera dimensión: Selectiva

Objetivos de la Dimensión: Determinar la capacidad de la actividad cognitiva en los niños.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Capacidad de la actividad cognitiva	Dedica su atención a las partes más importantes de las actividades de aprendizaje en el salón de clase.	4	4	4	
	Cuando observa una imagen o gráfico focaliza su atención en lo más relevante (sea color o forma).	4	4	4	
	Cuando lee un libro o separata focaliza su atención en lo más relevante de lo que ha leído.	4	4	4	

	Presta atención al maestro (a) para anotar al final las ideas relevantes del tema que se desarrolla en el salón de clase.	4	4	4	
--	---	---	---	---	--

- Segunda dimensión: Sostenida
- Objetivos de la Dimensión: Determinar el foco de la atención en los niños.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Posee el foco de atención	Presta atención permanente a las actividades de aprendizaje presentadas en el salón de clase.	4	4	4	
	Cuando observa una imagen o gráfico presta atención a todos los detalles presentados.	4	4	4	
	Cuando lee un libro o separata presta atención a todos los detalles presentados.	4	4	4	
	Presta atención al maestro (a) para anotar al final en forma detallada el tema que se desarrolla en el salón de clase.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Dividida
- Objetivos de la Dimensión: Determinar analizar las respuestas múltiples dadas por los niños del entorno.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dar respuestas ante múltiples demandas del entorno	Presta atención a la explicación del maestro (a) y compara las ideas escritas en el libro o separata.	4	4	4	
	Presta atención al maestro (a) y anota en forma detallada y adecuada las ideas del tema que se desarrolla en el salón de clase.	4	4	4	
	En los trabajos grupales presta atención a sus compañeros y elabora organizadores visuales.	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI

40877515

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "El juego como estrategia didáctica". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	YESENCA RIBQUEL VERA FLORES		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCATIVA		
Institución donde labora:	I.E. "SANTA ROSA" / UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		



2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación. El juego como estrategia didáctica
Autora:	Costa González Claudia Alejandra Vera Castillo Yolanda Ysabel
Procedencia:	Fundamento Teórico
Administración:	Observación personal al alumno
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Individual

Construye utilizando recursos que se presentan en su entorno.	4	4	4	
Comunica con palabras sencillas los resultados obtenidos.	4	4	4	
Relaciona con comprensión y sensibilidad lo que se ha desarrollado en clase.	4	4	4	
Induce a la utilización de la estética.	4	4	4	



- Segunda dimensión: Motor
- Objetivos de la Dimensión: *Examinar la manera en que se desarrolla la parte motora de los niños y niñas.*

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desarrollo de las habilidades motoras	Menciona adecuadamente todas las partes de su cuerpo.	4	4	4	
	Coordina de manera adecuada sus movimientos en diversas actividades.	4	4	4	
	Se ubica adecuadamente en el entorno y espacio.	4	4	4	

|

- Tercera dimensión: Social
- Objetivos de la Dimensión: Determinar el desarrollo de las habilidades sociales

INDICADORES	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desarrollo de todas las habilidades sociales	Respeto las normas acordadas por su maestro (a) y sus compañeros	4	4	4	
	Dialoga y da solución a los problemas presentados	4	4	4	




 Firma del evaluador
 DNI 40877515

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experiencia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McClelland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hykás et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Moutafis & Likierczak, 1995, citados en Hykás et al. (2003).

Ver : <http://www.cerislaespa.com/ohed2017/ohed2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "LA ATENCIÓN"

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Reynaldo Saavedra Valdequez	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Didáctica de la Matemática	
Institución donde labora:	IESPP, Maestría Saitora de la Asunción	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. Procedimiento de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación: La atención
Autora:	Costa González Claudia Alejandra Vera Castilla Yolanda Ysabel
Procedencia:	Fundamento Teórico
Administración:	Observación personal al alumno
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Individual
Significación:	La escala de medición está compuesta por tres dimensiones (Selectiva, sostenida y dividida) dentro de la dimensión selectiva se trabajaron los primeros cuatro ítems con el objetivo de determinar la capacidad de la



debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: "La atención"

Primera dimensión: Selectiva

Objetivos de la Dimensión: Determinar la capacidad de la actividad cognitiva en los niños.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Capacidad de la actividad cognitiva	Dedica su atención a las partes más importantes de las actividades de aprendizaje en el salón de clase.	3	4	4	
	Cuando observa una imagen o gráfico focaliza su atención en lo más relevante (sea color o forma).	3	3	4	
	Cuando lee un libro o separata focaliza su atención en lo más relevante de lo que ha leído.	4	3	4	
	Presta atención al maestro (a) para anotar al				



Final las ideas relevantes del tema que se desarrolla en el salón de clase.	4	3	3	
---	---	---	---	--

- Segunda dimensión: Sostenida
- Objetivos de la Dimensión: Determinar el foco de la atención en los niños.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Posee el foco de atención	Presta atención permanente a las actividades de aprendizaje presentados en el salón de clase.	3	3	3	
	Cuando observa una imagen o gráfico presta atención a todos los detalles presentados.	3	4	4	
	Cuando lee un libro o separata presta atención a todos los detalles presentados.	3	4	3	
	Presta atención al maestro (a) para anotar al final en forma detallada el tema que se desarrolla en el salón de clase.	4	3	4	



- Tercera dimensión: Dividida
- Objetivos de la Dimensión: Determinar analizar las respuestas múltiples dadas por los niños del entorno.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dar respuestas ante múltiples demandas del entorno	Presta atención a la explicación del maestro (a) y compara las ideas escritas en el libro o separata.	3	3	3	
	Presta atención al maestro (a) y anota en forma detallada y adecuada las ideas del tema que se desarrolla en el salón de clase.	3	3	4	
	En los trabajos grupales presta atención a sus compañeros y elabora organizadores visuales.	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI 19024548.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "El juego como estrategia didáctica". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Reynaldo Saavedra Velásquez		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Didáctica de la Matemática		
Institución donde labora:	IESPP "Nuestra Señora de la Asunción"		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años	(X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación: El juego como estrategia didáctica
Autora:	Costa González Claudia Alejandra Vera Castillo Ylenda Ysabel
Procedencia:	Fundamento Teórico
Administración:	Observación personal al alumno
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Individual



COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: "El juego como estrategia didáctica"

Primera dimensión: Cognitivo

- Objetivos de la Dimensión: Calcular cuanto influye el juego en el desarrollo de la parte cognitiva del niño.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Es el medio para el aprendizaje	Crea juegos espontáneos, didácticos y creativos.	3	4	4	
	Construye utilizando recursos que	4	4	4	



se presentan en su entorno.				
Comunica con palabras sencillas los resultados obtenidos.	3	3	3	
Relaciona con comprensión y sensibilidad lo que se ha desarrollado en clase.	4	3	4	
Induce a la utilización de la estética.	4	3	4	

- Segunda dimensión: Motor
- Objetivos de la Dimensión: Determinar la manera en que se desarrolla la parte motora de los niños y niñas.



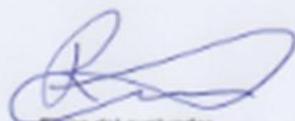
INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desarrollo de las habilidades motoras	Menciona adecuadamente todas las partes de su cuerpo	4	3	4	
	Coordina de manera adecuada sus movimientos en diversas actividades	4	4	4	
	Se ubica adecuadamente en el entorno y espacio	3	4	4	



- Tercera dimensión: Social
- Objetivos de la Dimensión: Determinar el desarrollo de las habilidades sociales

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desarrollo de todas las habilidades sociales	Respeto las normas acordadas por su maestro (a) y sus compañeros	4	4	4	
	Diálogo y de solución a los problemas presentados	4	3	4	




Firma del evaluador
DNI 19024548.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "LA ATENCIÓN".
 La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Miduan Giovanni Alcalde Coronel	
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Ciencia y Tecnología	
Institución donde labora:	"Deán Saavedra" - Huanchaco.	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajos psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación: La atención
Autora:	Costa González Claudia Alejandra Vera Cañillo Yolandis Yaabel
Procedencia:	Fundamento Teórico
Administración:	Observación personal al alumno
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Individual
Significación:	La escala de medición está compuesta por tres dimensiones (Selectiva, sostenida y dividida) dentro de la dimensión selectiva se trabajaron los primeros cuatro ítems con el objetivo de determinar la capacidad de la



final las ideas relevantes del tema que se desarrolla en el salón de clase.	4	4	4	
---	---	---	---	--

- Segunda dimensión: Sostenida
- Objetivos de la Dimensión: Determinar el foco de la atención en los niños.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Posee el foco de atención	Presta atención permanente a las actividades de aprendizaje presentadas en el salón de clase.	4	4	4	
	Cuando observa una imagen o gráfico presta atención a todos los detalles presentados.	4	4	4	
	Cuando lee un libro o separata presta atención a todos los detalles presentados.	4	4	4	
	Presta atención al maestro (a) para anotar al final en forma detallada el tema que se desarrolla en el salón de clase.	4	4	4	



- Tercera dimensión: Dividida
- Objetivos de la Dimensión: Determinar analizar las respuestas múltiples dadas por los niños del entorno.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dar respuestas ante múltiples demandas del entorno	Presta atención a la explicación del maestro (a) y compara las ideas escritas en el libro o separata.	4	4	4	
	Presta atención al maestro (a) y anota en forma detallada y adecuada las ideas del tema que se desarrolla en el salón de clase.	4	4	4	
	En los trabajos grupales presta atención a sus compañeros y elabora organizadores visuales.	4	4	4	

Firma del evaluador

DNI 40354099

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "El juego como estrategia didáctica". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mildon Giovanna Alcalde Coronado		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()	
Área de formación académica:	Ciética ()	Social ()	
	Educativa (X)	Organizacional ()	
Áreas de experiencia profesional:	Ciencia y Tecnología.		
Institución donde labora:	"Don Saavedro" - Huanchaco		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajos psicométricos realizados Título del estudio realizado.		



2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la prueba

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación: El juego como estrategia didáctica
Autores:	Costa González Claudia Alejandra Vera Castillo Yolanda Ysabel
Procedencia:	Fundamento Teórico
Administración:	Observación personal al alumno
Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Individual

COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (Bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial/lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindar sus observaciones que considere pertinente



1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: "El juego como estrategia didáctica"

Primera dimensión: Cognitivo

- Objetivos de la Dimensión: Calcular cuanto influye el juego en el desarrollo de la parte cognitiva del niño .

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Es el medio para el aprendizaje	Creo juegos espontáneos, didácticos y creativos.	4	4	4	
	Construye utilizando recursos que	4	4	4	

se presentarán en su entorno.				
Comunica con palabras sencillas los resultados obtenidos.	4	4	4	
Relaciona con comprensión y sensibilidad lo que se ha desarrollado en clase.	4	4	4	
Induce a la utilización de la estética.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Motor
- Objetivos de la Dimensión: Determinar la manera en que se desarrolla la parte motora de los niños y niñas.



INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desarrollo de las habilidades motoras	Menciona adecuadamente todas las partes de su cuerpo.	4	4	4	
	Coordina de manera adecuada sus movimientos en diversas actividades.	4	4	4	
	Se ubica adecuadamente en el entorno y espacio.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Social
- Objetivos de la Dimensión: Determinar el desarrollo de las habilidades sociales

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desarrollo de todas las habilidades sociales	Respeto las normas acordadas por su maestro (a) y sus compañeros	4	4	4	
	Diálogo y de solución a los problemas presentados	4	4	4	



[Firma manuscrita]
Firma del evaluador
DN 40354099

PD.: el presente formato debe tomarse en cuenta:

Milano y Webb (1994) así como Ford (2007), mencionan que su escala se usó respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de expertise y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Castle y Wolf (1990), Grant y Davis (1997), y Lynn (1980) (citados en McQuinn et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hynds et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarían una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Juntunen & Lukkanen, 2006, citados en Hynds et al. (2003).
Ver: <https://www.repositorio.cepa.org/bitstream/handle/2002/23.pdf> entre otra bibliografía.

Anexo 4

Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación: **El juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023**

Investigador (a) (es): Costa Gonzalez, Claudia Alejandra - Vera Castillo, Yolanda Ysabel

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “**El juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023**”, cuyo objetivo es **determinar la relación del juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023**. Esta investigación es desarrollada por estudiantes (colocar: **pre grado de la carrera profesional Educación Inicial**, de la Universidad César Vallejo del campus **Trujillo**, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución

Pedro Mercedes Ureña N° 81014 – Centro Viejo.



En la actualidad, en la jornada escolar de niños de educación preescolar, se llevan actividades que demandan concentración y seguimiento de las instrucciones dadas por el docente. Los docentes están expuestos a diversas tareas que requieren una atención adecuada para lograr un aprendizaje significativo. Así mismo, el juego desempeña un papel fundamental en la dinámica escolar para obtener la atención en los niños siendo una tarea para los docentes.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada:” **El juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023**”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de **30 minutos** y se realizará en el ambiente de la institución **Pedro Mercedes Ureña N° 81014 – Centro Viejo**. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* Obligatorio a partir de los 18 años

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (es) Costa Gonzalez Claudia Alejandra, Vera Castillo Yolanda Ysabel email: ccosta.0211@gmail.com, ysabelveracastillo@gmail.com y Docente asesor Rios Gonzales Jorge David email: jriosgo1475@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Costa Gonzalez Claudia Alejandra. Vera Castillo, Yolanda Ysabel.

Fecha y hora: 08/07/2023 – 6:30 pm

Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.





Anexo 5

Asentimiento Informado (*)

Título de la investigación: **El juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023**

Investigador (a) (es): Costa Gonzalez, Claudia Alejandra - Vera Castillo, Yolanda Ysabel

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “**El juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023**”, cuyo objetivo es **determinar la relación del juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023**. Esta investigación es desarrollada por estudiantes (colocar: **pre grado de la carrera profesional Educación Inicial**, de la Universidad César Vallejo del campus **Trujillo**, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución

Pedro Mercedes Ureña N° 81014 – Centro Viejo.

En la actualidad, en la jornada escolar de niños de educación preescolar, se llevan actividades que demandan concentración y seguimiento de las instrucciones dadas por el docente. Los docentes están expuestos a diversas tareas que requieren una atención adecuada para lograr un aprendizaje significativo. Así mismo, el juego desempeña un papel fundamental en la dinámica escolar para obtener la atención en los niños siendo una tarea para los docentes.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

3. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada:” **El juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023**”.
4. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de **30 minutos** y se realizará en el ambiente de la institución **Pedro Mercedes Ureña N° 81014 – Centro Viejo**. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* Obligatorio a partir de los 18 años

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (es) Costa Gonzalez Claudia Alejandra, Vera Castillo Yolanda Ysabel email: ccosta.0211@gmail.com, ysabelveracastillo@gmail.com y Docente asesor Rios Gonzales Jorge David email: jriosgo1475@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Costa Gonzalez Claudia Alejandra. Vera Castillo, Yolanda Ysabel.

Fecha y hora: 08/07/2023 – 6:30 pm

Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.



Anexo 7

V de Aiken

Cálculo de la V de Aiken

Respuestas dicotómicas del juicio de expertos al evaluar el instrumento de recolección de datos Cuestionario El juego como estrategia didáctica

ítem	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Suma	V de Aiken
1	1	1	1	3	1
2	1	1	1	3	1
3	1	1	1	3	1
4	1	1	1	3	1
5	1	1	1	3	1
6	1	1	1	3	1
7	1	1	1	3	1
8	1	1	1	3	1
9	1	1	1	3	1
10	1	1	1	3	1
11	1	1	1	3	1
				1.00	
			V de Aiken		1.00

Codificación de respuesta de jueces:
 Apreciación positiva=1
 Apreciación negativa=0

Fórmula de la V de Aiken
 $V=S/n(c-1)$

S= suma de respuestas afirmativas
 n= número de jueces
 c= número de valores de la escala de evaluación

El coeficiente V de Aiken es 0.94, quiere decir que el instrumento de recolección de datos tiene excelente validez
 El coeficiente tiene un valor que va desde 0 hasta 1, mientras más se acerque a la unidad, mejor validez de contenido tendrá el instrumento, en este caso el cuestionario evaluado

Cálculo de la V de Aiken

Respuestas dicotómicas del juicio de expertos al evaluar el instrumento de recolección de datos Cuestionario La atención

ítem	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Suma	V de Aiken
1	1	1	1	3	1
2	1	1	1	3	1.00
3	1	1	1	3	1
4	1	1	1	3	1
5	1	1	1	3	1
6	1	1	1	3	1
7	1	1	1	3	1
8	1	1	1	3	1
9	1	1	1	3	1
10	1	1	1	3	1
11	1	1	1	3	1
				1.00	
			V de Aiken		1.00

Codificación de respuesta de jueces:
 Apreciación positiva=1
 Apreciación negativa=0

Fórmula de la V de Aiken
 $V=S/n(c-1)$

S= suma de respuestas afirmativas
 n= número de jueces
 c= número de valores de la escala de evaluación

El coeficiente V de Aiken es 0.94, quiere decir que el instrumento de recolección de datos tiene excelente validez
 El coeficiente tiene un valor que va desde 0 hasta 1, mientras más se acerque a la unidad, mejor validez de contenido tendrá el instrumento, en este caso el cuestionario evaluado

Anexo 8

Alpha de Cronbach

Fiabilidad variable *“El juego como estrategia didáctica”*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.823	10

Se encontró una fiabilidad de 0,823, considerada alta, por lo que se procedió a su aplicación sin modificaciones.

Fiabilidad Variable *“La atención”*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.818	11

Se encontró una fiabilidad de 0,818, considerada alta, por lo que se procedió a su aplicación sin modificaciones

Anexo 9

Autorización de la Institución Educativa

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

SOLICITO: Permiso para realizar mi Trabajo de Investigación

SEÑORA LADY VASQUEZ MALPICA

DOCENTE DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PEDRO MERCEDES UREÑA N° 81014 - CENTRO VIEJO

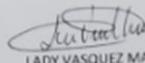
Yo, Costa González Claudia Alejandra, identificado con DNI 70338002, ORCI 0000-0002-8682-8057, Jr. Belen 174, distrito de la Esperanza. Ante usted respetuosamente me presento y expongo:

Que deseando culminar mis estudios de la carrera profesional de **Educación Inicial** en la Universidad César Vallejo solicito a Ud. permiso para **APLICAR** el trabajo de investigación en la institución Educativa Pedro Mercedes Ureña N° 81014 - Centro Viejo en el aula de 5 años "A" que dignamente dirige sobre: **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA I.E DE TRUJILLO, 2023"** para optar el grado de Docente del Nivel Inicial.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted acceder a mi solicitud.

Trujillo, 2023



LADY VASQUEZ MALPICA

DOCENTE DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO MERCEDES UREÑA N° 81014 - CENTRO VIEJO

DNI: 46030036

Anexo 10
Base de datos

Base de datos variable Juego como estrategia didáctica

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	D1	D2	D3	V1
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	3	12	24
2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	8	3	9	20
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	3	12	24
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	3	12	24
5	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	7	2	9	18
6	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	8	2	11	21
7	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	8	2	10	20
8	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	8	2	11	21
9	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	7	3	9	19
10	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	7	2	9	18
11	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	7	2	10	19
12	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	7	3	10	20
13	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	6	2	9	17
14	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	6	2	9	17
15	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	6	3	9	18
16	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	6	3	8	17
17	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	7	3	10	20
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	9	3	11	23
19	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	8	2	10	20
20	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	8	2	11	21
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	3	12	24
22	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	8	3	9	20
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	3	12	24
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	3	12	24
25	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	7	2	9	18
26	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	8	2	11	21
27	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	8	2	10	20
28	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	8	2	11	21
29	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	7	3	9	19
30	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	7	2	9	18
31	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	7	2	10	19
32	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	7	3	10	20
33	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	6	2	9	17
34	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	6	2	9	17
35	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	6	3	9	18
36	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	6	3	8	17
37	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	7	3	10	20
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	9	3	11	23
39	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	8	2	10	20
40	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	8	2	11	21
41	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	6	2	9	17
42	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	6	3	9	18
43	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	6	3	8	17
44	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	7	3	10	20
45	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	7	3	9	19

Base de datos variable Atención

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	D1	D2	D3	V1
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	6	12	27
2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	8	6	9	23
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	6	12	27
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	6	12	27
5	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	7	5	9	21
6	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	8	5	11	24
7	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	8	5	10	23
8	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	8	4	11	23
9	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	7	6	9	22
10	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	7	5	9	21
11	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	7	5	10	22
12	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	7	6	10	23
13	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	6	5	9	20
14	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	6	5	9	20
15	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	6	6	9	21
16	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	6	6	8	20
17	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	7	6	10	23
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	9	6	11	26
19	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	8	4	10	22
20	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	8	4	11	23
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	6	12	27
22	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	8	6	9	23
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	6	12	27
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	6	12	27
25	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	7	5	9	21
26	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	8	5	11	24
27	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	8	5	10	23
28	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	8	4	11	23
29	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	7	6	9	22
30	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	7	5	9	21
31	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	7	5	10	22
32	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	7	6	10	23
33	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	6	5	9	20
34	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	6	5	9	20
35	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	6	6	9	21
36	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	6	6	8	20
37	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	7	6	10	23
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	9	6	11	26
39	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	8	4	10	22
40	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	8	4	11	23
41	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	6	5	9	20
42	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	6	6	9	21
43	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	6	6	8	20
44	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	7	6	10	23
45	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	7	6	9	22

Anexo 11

This document has been translated by the Translation and Interpreting Service of
Cesar Vallejo University.



A handwritten signature in black ink that reads "Ana Gonzales Castañeda".

Dr. Ana Gonzales Castañeda
Professor of the School of Languages