



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Estrategias lúdicas en los niveles de atención en estudiantes del
tercer grado de educación primaria en una institución educativa
de Huamachuco**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Otiniano Barreto, Eslina (ORCID: 0000-0003-1064-2683)

ASESOR:

Mg. Merino Hidalgo, Richard Darwin (ORCID: 0000-0001-9213-0475)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovación Pedagógica

TRUJILLO – PERÚ

2019

Dedicatoria

dedico este trabajo y esfuerzo a mis queridos hijos, quienes con su apoyo y comprensión supieron ser pacientes cuando mamá no podía dedicarles el tiempo suficiente para brindarles ese cariño y afecto que se merecían por tener responsabilidades que cumplir en la búsqueda de un nuevo horizonte y así ganar un estatus en la sociedad y el trabajo.

Agradecimiento

Agradecer principalmente a Dios por haberme guiado y acompañando en todo momento, dándome la fuerza espiritual para poder salir adelante ante cualquier adversidad

A mi familia, por ser los pilares de mi motivación y mi razón para poder levantarme y seguir luchando por ser cada vez una mejor persona tanto a nivel personal como profesional

A mis docentes, por haberme brindado sus conocimientos y apoyo a lo largo de la trayectoria de mi carrera.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimientos	17
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	31
VI. CONCLUSIONES.....	34
VII. RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS.....	36
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes de 3er grado de primaria según sexo de la institución educativa de Huamachuco 15

Tabla 2

Distribución de la muestra de los estudiantes de 3er grado de primaria según sexo de la institución educativa de Huamachuco 16

Tabla 3

Niveles de atención del grupo experimental y control en el pre test y post test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención 19

Tabla 4

Niveles de las dimensiones de atención sostenida y focalizada del grupo experimental en el pre test y post test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención..... 20

Tabla 5

Niveles de las dimensiones de atención sostenida y focalizada del grupo Control en el Pre test y Post test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención..... 21

Tabla 6

Prueba de muestras emparejadas del pre test y post test de los grupos control y experimental de las estrategias lúdicas en los niveles de atención 28

Tabla 7

Prueba de muestras independientes en el pre test de los grupos experimental y control de las estrategias lúdicas en los niveles de atención 29

Tabla 8

Prueba de muestras independientes en el post test de grupos experimental y control de las estrategias lúdicas en los niveles de atención 30

Índice de gráficos y figuras

Gráfico 1

Niveles de atención del grupo experimental y control en el pre test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención 22

Gráfico 2

Niveles de atención del grupo experimental y control en el post test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención 23

Gráfico 3

Niveles de la atención sostenida del grupo experimental y control en el pre test las estrategias lúdicas en los niveles de atención 24

Gráfico 4

Niveles de la atención sostenida del grupo experimental y control en el post test las estrategias lúdicas en los niveles de atención 25

Gráfico 5

Niveles de la atención focalizada del grupo experimental y control en el pre test las estrategias lúdicas en los niveles de atención 26

Gráfico 6

Niveles de la atención focalizada del grupo experimental y control en el post test las estrategias lúdicas en los niveles de atención 27

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de las estrategias lúdicas en los niveles de atención en los estudiantes de tercer grado de educación primaria en una institución educativa de Huamachuco, para lo cual se contó con una muestra de 28 estudiantes de un grupo experimental y 28 como grupo control. Se llevó a cabo la aplicación de un programa de estrategias lúdicas de 12 sesiones que permitieran estimular los niveles de atención en los estudiantes. Para identificar los niveles de atención en los estudiantes, se empleó una Guía de Observación de Atención del Estudiante. Como resultados se obtuvo que en el Grupo Experimental el 71.4% se ubicaba en un nivel alto y un 28.6% en un nivel medio, mientras que en el Grupo Control el 21.4% se encontraba en un nivel alto y el 78.6% en un nivel medio. A nivel de dimensiones, en el Grupo Control en la atención sostenida, el 7.15% se ubicaba en un nivel alto, mientras que el 92.85% en un nivel medio y en la atención focalizada, el 17.85% en un nivel alto y el 82.15% en un nivel medio, mientras que en el Grupo Experimental, en la atención sostenida, el 35.7% se presentaba un nivel alto y el 64.3% en un nivel medio, así mismo, en la atención focalizada, el 67.9% se ubicó en un nivel alto y el 32.1% en un nivel medio., concluyendo así que la aplicación de las estrategias lúdicas influyen positivamente en los niveles de atención.

Palabras clave: Estrategias Lúdicas, Atención, Estudiantes, Educación Inicial

Abstract

The present research aimed to determine the influence of playful strategies on the levels of attention in third grade students of primary education in an educational institution in Huamachuco, for which a sample of 28 students from an experimental group and 28 as a control group It was carried out the application of a program of playful strategies of 12 sessions that allowed to stimulate the levels of attention in the students, a Student Attention Observation Guide was used. As a result, it was obtained that in the Experimental Group 71.4% was located at a high level and 28.6% at a medium level, while in the Control Group 21.4% was at a high level and 78.6% at a medium level. At the level of dimensions, in the Control Group in sustained care, 7.15% was located at a high level, while 92.85% at a medium level and focused attention, 17.85% at a high level and 82.15% in a medium level, while in the Experimental Group, in sustained care, 35.7% presented a high level and 64.3% in a medium level, and in the focused attention, 67.9% was located in a level high and 32.1% at a medium level, concluding that the application of playful strategies positively influences levels of care.

Keywords: Playful Strategies, Attention, Students, Initial Education

I. INTRODUCCIÓN

La primera etapa de vida, conocida como la infancia es considerada un aspecto primordial en el desarrollo integral del niño, debido a que durante esta etapa van conociendo el mundo que les rodea a través de los sentidos, es por ello que Estévez y Rojas (2017) hacen referencia a la importancia de la motivación para el desarrollo del aprendizaje, viéndose así la necesidad de implementar estrategias que permitan captar la atención del alumnado, ya que como es sabido, los primeros años en la educación constituyen la fase primaria para el desarrollo de competencias (Granadino, 2006).

Cabe resaltar que en la actualidad persiste la necesidad de fomentar la interacción entre el docente y los estudiantes en el aula de clase, basado en una relación de respeto que contribuya al desarrollo armónico en clase y los procesos durante el desarrollo del aprendizaje y la enseñanza, evitando la monotonía dentro del entorno académico, en tal sentido la implementación de las estrategias lúdicas permitirán desarrollar en el estudiante el pensamiento creativo, pues a través de este se van adquiriendo conocimientos, habilidades y se va desarrollando la autonomía en el niño (Posligua, Chenche, y Vallejo, 2017; Rodríguez, 2012). Es así que Ticlia (2019) hace referencia a las estrategias lúdicas, definidas como el uso de estrategias asociadas al juego a fin de garantizar el aprendizaje vivencial en los estudiantes

Es por ello que Aroca y Delgadillo (2014) hacen referencia a la importancia de los procesos atencionales, asociados al procesamiento de la información para la adaptación del niño a su entorno, en tal sentido, se debe priorizar la implementación de metodologías que incluyan las estrategias lúdicas para estimular la motivación para el aprendizaje y la atención en los estudiantes.

Una de las mayores problemáticas a nivel internacional viene afectando a las poblaciones más vulnerables como lo es la población estudiantil, así lo refiere el informe realizado por Betts (2017) donde se puede apreciar que existen muchas limitaciones en el ámbito académico, pues en América Latina y el Caribe las personas consideran necesaria la mejora en la calidad de la educación.

Sumado a ello, Ticlia (2019) refiere que a nivel nacional se ha evidenciado diversos problemas en las estrategias de aprendizaje y enseñanza, vinculados principalmente a problemas de atención y concentración en los niños, pues muchas veces suele priorizarse el cumplimiento de la currícula de las instituciones, dejando de lado la preocupación por el logro de la internalización del aprendizaje en los estudiantes.

Cifras alarmantes según el Informe Global de Competitividad 2017 – 2018 realizados por el World Economic Forum (2018) refieren que el Perú se encuentra ubicado en el puesto 127 en calidad de sistema educativo de 137 países, en tal sentido se evidencia la necesidad de brindar una educación de calidad que cumpla las exigencias del mundo globalizado, con docentes capacitados y que cuenten con herramientas para fomentar el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes, a lo cual destaca.

Por otro lado, encontramos que además del estado de la educación actual en el Perú, también se ubican las dificultades relacionadas al aprendizaje en las escuelas, es así que Vinoya (2018) refiere que al menos 3 de cada 10 niños presentan alguna dificultad de aprendizaje, los cuales en su mayoría son detectados por el docente de aula, sin embargo, la principal limitación es la ausencia de apoyo para lidiar con dichas dificultades. Autores como Aroca y Delgadillo (2014) refieren que uno de los problemas más determinantes relacionados al bajo rendimiento académico en los estudiantes, viene a ser la falta de atención de los niños en clase, la cual suele reflejarse en actitudes como, la indisciplina y comportamientos agresivos en el aula.

Es así que Cama y Javier (2016) refieren que hoy en día son más frecuentes los casos de niños que presentan dificultades académicas debido a problemas de atención, en la que usualmente las causantes suelen ser, de tipo neurológico, por el medio, o debido al uso inadecuado de herramientas por parte de los docentes, limitando así su desempeño durante el proceso de aprendizaje. En tal sentido, Posligua et al. (2017) refieren que la lúdica cumple un rol importante durante los primeros años de vida e el individuo ya que durante este periodo se podrán desarrollar la motricidad, la capacidad intelectual social, los valores morales y la creatividad.

En la institución educativa de Huamachuco, donde se llevó a cabo la aplicación del programa de estrategias lúdicas para mejorar los niveles de atención en los estudiantes, se pudo apreciar diversas problemáticas, entre las cuales destacan la falta de interés por parte de los estudiantes para prestar atención en el aula, pues a menudo solían distraerse con facilidad, jugar con sus compañeros o pelear entre ellos. Un factor importante a destacar, también es la falta de interés por parte de los padres de familia en cuanto al rendimiento de sus hijos, pues a menudo evitan ir a las reuniones convocadas por la institución, así como preguntar por el desenvolvimiento de sus hijos durante la clase. Sumado a ello, una de las principales características de dichas familiar, es el hecho de contar con una economía promedio y baja, por lo que los padres suelen trabajar durante todo el día y en algunos casos, los menores se ven obligados a contribuir económicamente en su hogar, realizando actividades ya sea, en la venta de golosinas, lustrado de zapatos o en actividades agrícolas.

Factores como los mencionados anteriormente influyen en el poco interés prestado por los estudiantes durante el desarrollo de la clase, evidenciándose en una falta de motivación para aprender. Es a partir de lo observado en dicho ambiente, que surge la necesidad de implementar el desarrollo de las estrategias lúdicas en el aula para mejorar los niveles de atención en los estudiantes y generar espacios de sensibilización que contribuyan a la concientización sobre la importancia de la formación durante la primera infancia en la sociedad mediante el uso de las estrategias lúdicas que permitan estimular la concentración y atención en los estudiantes y garantizar un aprendizaje significativo (Gutiérrez, Osororio, Rincón, Toloza, y Vega, 2018).

Es así que para la realización de la presente investigación se partió de la formulación del planteamiento del problema: ¿Cuáles son los efectos de la aplicación de un programa de estrategias lúdicas en los niveles de atención en estudiantes del tercer grado de educación primaria en una institución educativa de Huamachuco?

La justificación del presente estudio parte de los aspectos planteados por Hernández, Fernández y Baptista (2014) tenemos que, a nivel teórico permitirá ampliar los conocimientos y enfoques relacionados a las estrategias lúdicas y

los niveles de atención en los estudiantes de nivel primario. A nivel práctico, el presente estudio contribuirá, a través de la propuesta de estrategias lúdicas, al fortalecimiento de los niveles de atención en los estudiantes de las instituciones educativas. A nivel metodológico, se contará con un programa para desarrollar las estrategias lúdicas en el aula, así mismo, contar con una Guía de Observación de Atención del Estudiante para identificar los niveles de atención de la población estudiantil.

Es por ello que, debido a las dificultades académicas que se presentan en la institución, resulta de gran importancia, llevar a cabo la implementación de las estrategias lúdicas a fin de mejorar el desarrollo de los niveles de atención en los estudiantes de tercer grado del nivel primario, a fin de contar con herramientas que permitan a los docentes, incluir la lúdica como parte del proceso de enseñanza que permita lograr el desarrollo del aprendizaje significativo para la población estudiantil.

Es a partir de ello que, como objetivo general de la investigación se planteó, determinar la influencia de las estrategias lúdicas en los niveles de atención en los estudiantes de tercer grado de educación primaria en una institución educativa de Huamachuco.

Por otro lado, respecto a los objetivos específicos del estudio tenemos: Identificar los niveles de atención previo a la implementación de las estrategias lúdicas en los niveles de atención en los estudiantes del tercer grado de primaria en una institución educativa de Huamachuco. Diseñar estrategias lúdicas para fortalecer los niveles de atención en los estudiantes de tercer grado de primaria en una institución educativa de Huamachuco. Aplicar estrategias lúdicas para fortalecer los niveles de atención en estudiantes de tercer grado de educación primaria en una institución educativa de Huamachuco. Y finalmente, evaluar los efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar los niveles de atención en los estudiantes de tercer grado de educación primaria en una institución educativa de Huamachuco.

Como hipótesis de investigación se plantearon las siguientes:

H1: las estrategias lúdicas influyen en los niveles de atención en los estudiantes del tercer grado de educación primaria en una institución educativa de Huamachuco.

H0: Las estrategias lúdicas no influyen en los niveles de atención en los estudiantes del tercer grado de educación primaria en una institución educativa de Huamachuco.

II. MARCO TEÓRICO

Como antecedentes del presente estudio a nivel internacional encontramos como trabajos previos la investigación realizada por Alvarado (2018) el cual tuvo como objetivo fortalecer la atención a través de la lúdica como estrategia pedagógica en los estudiantes del grado preescolar de la escuela “Centro Piloto” sede de la Normal Superior de Ibagué, realizada en Colombia en niños menores de 7 años, obteniendo como resultados la mejora de los niveles de concentración en el aula, así como el incremento de la motivación y participación en clase.

Así también, Muñoz (2016) en su investigación que tuvo como objetivo implementar una propuesta metodológica para que mediante la aplicación de las estrategias lúdicas se pueda estimular la atención en estudiantes con déficit de atención e hiperactividad en Ecuador, obtuvo como resultados mejorías en el autocontrol, la atención, concentración y la motivación para el aprendizaje.

A nivel nacional, encontramos la investigación realizada por Palomino y Ramos (2018) cuya finalidad fue diseñar estrategias lúdicas para favorecer en la atención y el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de educación secundaria de una institución educativa de Huancavelica, evidenciándose una mejoría significativa a partir de la evaluación de las calificaciones promedio de los estudiantes, así como, una mayor motivación por parte de los estudiantes para estudiar.

Así mismo, el trabajo realizado por Zavala (2018) cuya investigación partió de la necesidad de indicar el efecto de las actividades lúdicas en la atención y concentración de estudiantes del nivel primario de una institución educativa en Lima, obteniéndose como resultados que las estrategias lúdicas influyen en la atención de los estudiantes, donde inicialmente se pudo observar que en el grupo control y experimental, las puntuaciones en los niveles de atención de la evaluación previa a la aplicación del programa de los estudiantes, se encontraban en su mayoría en los niveles bajo y medio y posterior a la aplicación del programa, se evidenció una mejoría en el grupo experimental, donde un 100% de los estudiantes se encontraban en un nivel alto, mientras que en el grupo control, solo un 35%.

Sumado a ello, encontramos la investigación de Zuloeta (2018) cuyo objetivo fue elaborar estrategias lúdicas de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para poder mejorar la atención y la concentración en los estudiantes del nivel primario en una institución educativa de Chiclayo, haciendo uso de las técnicas de observación y la entrevista, donde se pudo apreciar como resultados que, la atención y la concentración mejoraron notablemente a partir de la aplicación de las estrategias lúdicas, así mismo, se apreció una mejoría en el aprendizaje activo y colaborativo de la población estudiantil.

Por otro lado, encontramos investigaciones similares como la realizada por Meléndez y Pianto (2015) cuya finalidad fue determinar la influencia de la aplicación de las estrategias lúdicas en la mejora de la comprensión de textos y atención en los estudiantes de secundaria de Lurigancho, cuyos resultados indicaban una mejora de la comprensión lectora en los estudiantes y los procesos atencionales a través del juego como estrategia, evidenciándose que en la evaluación previa a la aplicación de las estrategias lúdicas, los estudiantes presentaban bajos niveles de atención y comprensión en los textos y en el post test, se pudo evidenciar mejorías en el rendimiento académico y la atención de los estudiantes.

Así también, a nivel local, encontramos la investigación de Ticlia (2019) respecto a la aplicación de un taller de estrategias lúdicas para mejorar la atención en niños estudiantes de la localidad de Huamachuco, cuyos resultados indicaron que la influencia del taller de estrategias lúdicas está relacionado a la mejora de la atención en los estudiantes, entre las cuales destaca la atención sostenida en el aula. En dicha investigación se pudo apreciar que en el pre test, el 57% de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo y el 43% en un nivel en proceso, frente a ello, en el post test, se evidenció una mejoría en los niveles de atención de los estudiantes, donde un 17% se ubicaba en la categoría en proceso, el 73% en la categoría logrado y el 10% en un nivel destacado.

Por otro lado, como referentes teóricos de la investigación para la variable de Estrategias Lúdicas, es definida por Palomino y Ramos (2018) como aquellos instrumentos cuyo uso permite potenciar las actividades que conllevan al logro del aprendizaje y la resolución de problemas, estas son empleadas por el

docente a través de la modificación del contenido o la estructura de los materiales de trabajo a fin de facilitar el aprendizaje y la comprensión por parte de los estudiantes, suele presentarse de manera dinámica y promoviendo la participación de cada uno de los miembros de la clase.

En tal sentido, se puede afirmar que las estrategias lúdicas son definidas como una metodología para la enseñanza, mediante el uso de técnicas participativas enfocadas a contribuir con la estimulación de la creatividad a través de juegos y actividades que permitan un desarrollo del aprendizaje significativo, el desarrollo de las habilidades sociales, la autonomía y solidaridad (Ccorahua, 2017).

Es así que, las estrategias lúdicas son definidas por Ticlia (2019) como aquellas actividades en las que prevalece el juego como un medio para el aprendizaje y la práctica de valores y objetivos a través de la experiencia.

Por otro lado, haciendo referencia a las diversas limitaciones que se presentan en el ámbito académico, resulta vital, la implementación de estrategias que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes, así, Alvarado (2018) menciona la importancia de la estimulación durante la infancia, a través de objetos y actividades de su interés para potenciar su atención y mejorar su aprendizaje y con ello contribuir a su desarrollo integral. En tal sentido, Peña, Prasca y Pedroza (2016) refieren que las estrategias lúdicas aplicadas en el aula son una herramienta útil que permite al docente mejorar los niveles de atención en el alumnado, debido a que a través de estas estrategias el estudiante entra en contacto con el mundo a través de sus sentidos, tales como el tacto, la vista, el olfato y el oído, direccionándolo así hacia un aprendizaje significativo.

Es por ello que Jiménez (1994) hace referencia a la importancia del juego como una estrategia fundamental para el desarrollo del aprendizaje, ya que, durante los primeros años de la infancia, el menor suele tener un aprendizaje mayormente asociativo, mediante actividades recreativas que capten su atención, dando paso así a la espontaneidad y la imaginación, dando paso así,

al rol fundamental del docente como facilitador en el aula. Es así que, las estrategias lúdicas implican el desarrollo cognitivo

En base a ello, cabe mencionar que las actividades lúdicas como estrategia, referidas por Pacheco (2014) guardan relación con la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo del lenguaje y las habilidades sociales, contribuyendo así al desarrollo de la psicomotricidad y el desarrollo de los aspectos mentales, emocionales y afectivos, permitiendo así, que el niño tenga un mayor interés por observar y descubrir mediante la interacción con el ambiente favoreciendo al fortalecimiento de la atención en estudiantes que presentan dificultades para el aprendizaje (Cadavid y Zuluaga, 2016). Tomando en cuenta la estructura y temática de las estrategias lúdicas en el aula, a partir de la modificación de las características en el ambiente para optimizar la atención y el aprendizaje, se puede decir que las estrategias lúdicas favorecen en el desarrollo de las habilidades intra e inter personales y con ello, la mejoría en la interacción entre los miembros y su motivación para atender y aprender (Palomino y Ramos, 2018).

Respecto a las dimensiones de las Estrategias Lúdicas, encontramos a Elizalde (2017) quien hace referencia a las principales dimensiones sobre las estrategias lúdicas asociadas al fortalecimiento de la atención, entre las cuales se pueden apreciar las siguientes:

Las actividades lúdicas en matemáticas cuyas estrategias se emplean en el desarrollo de clase asociándolas al desarrollo de actividades numéricas para fortalecer el aprendizaje del estudiante. Las Actividades lúdicas en comunicación, las cuales tienen como finalidad estimular la capacidad de dirigir el foco atencional del estudiante mediante actividades que implican el desarrollo de la materia del lenguaje y la escritura. El Desarrollo de habilidades para favorecer la atención, el cual consiste en la aplicación de actividades y ejercicios que favorecerán a la estimulación de la atención en el estudiante. Representación visual, constituida por la práctica de ejercicios de reconocimiento visual que permitan captar la atención del estudiante y desarrollar la capacidad de prestar atención a determinados factores de estímulos, diferenciándolos de posibles estímulos distractores.

Respecto al rol de las estrategias lúdicas como un medio para favorecer los procesos de aprendizaje y enseñanza en los alumnos, encontramos a Palomino y Ramos (2018) quienes hacen referencia a la capacidad del docente para poder innovar en el ambiente de clase y favorecer un espacio enriquecedor para el conocimiento, evitando caer en la monotonía y promoviendo la práctica de actividades estimulantes para el estudiante mediante el uso de recursos para lograr una mayor atención y motivación para aprender

Por otro lado, respecto a la segunda variable de Atención, es definida por Londoño (2009) como aquel factor imprescindible para el procesamiento cognitivo de la información a través del sistema neuronal y el control de las actividades mentales. Así mismo, Cama y Javier (2015) definen la atención como un mecanismo del ser humano para poder discernir de entre distintos estímulos, únicamente los que son relevantes o necesarios para él.

Sumado a ello, autores como Aroca y Delgadillo (2014) refieren que la atención y concentración son procesos primordiales en el procesamiento de la información y por ende, permite tener un mayor control respecto a las aptitudes cognitivas, así como un mayor control sobre la percepción en relación a aquellos estímulos que resultan ser más significativos para el desarrollo integral del aprendizaje en el estudiante, dejando de lado aquellos aspectos de menor relevancia.

Dicho sea de paso, es importante hacer mención al proceso de atención, donde Cama y Javier (2016) hacen referencia a la existencia de tres momentos que dan lugar al proceso atencional, siendo los siguientes: Inicio, referido a un primer momento, donde las características del estímulo son captadas por la atención y los receptores sensoriales del individuo, pueden ser, el tamaño, color, forma, textura, intensidad, etc. Mantenimiento, el cual se caracteriza por la focalización de la atención durante un determinado tiempo, usualmente entre 3 4 y 5 segundos posterior a la captación de algún estímulo. Así también, encontramos la etapa de Cese, que implica el momento en el que la atención que se presta a un determinado estímulo desaparece.

Respecto a la clasificación de la atención, encontramos a Morris y Maisto (2001) quienes clasifican la atención de la siguiente manera:

Atención espontánea, es involuntaria y libre, este aspecto implica que el individuo se encuentra atraído por aquellos estímulos que le impresionan, denotando un estado contemplativo caracterizado por la admiración, éxtasis y deslumbramiento por el estímulo presentado, es más frecuente en niños. La atención voluntaria, es manejada por el individuo, quien enfoca su atención a un determinado punto a fin de poder satisfacer sus necesidades, se presenta de manera deliberada e implica mayor esfuerzo por parte del individuo para aislar el estímulo al que se desea captar de los demás elementos distractores. La atención concentrada, caracterizada según su amplitud, implica que el individuo se concentre en un determinado aspecto de un estímulo, olvidando los demás elementos alrededor; y la atención distribuida, que implica la capacidad del individuo para poder atender a diversos estímulos a la vez.

Por otro lado, encontramos los principales componentes que constituyen el proceso de la atención, los cuales se interrelacionan en el procesamiento de la información. A partir del cual, Sohlberg y Mateer, (2001) identifican el Arousal o Energía, desde el punto de vista de la neuropsicología, a la formación reticular del tallo cerebral que cumple el rol de brindar el tono cortical a la corteza cerebral para llevar a cabo el procesamiento de la información; el Span, definido como la cantidad de elementos que se evocan a partir de una primera presentación de la información; así también, la Atención Focalizada, considerada una función básica para el desarrollo del aprendizaje y la habilidad de enfocar la atención en un elemento en un determinado momento; La atención sostenida, que implica la capacidad del individuo para sostener una respuesta de manera constante durante periodos prolongados, implica mayor tiempo que la atención focalizada; la atención selectiva, encargada de seleccionar solo la información relevante de entre otros estímulos; la Atención Alternante, la cual implica la habilidad de poder dirigir la atención en distintas tareas basadas en procesos cognitivos; y la atención dividida, considerada como el nivel más elevado de la atención, ya que implica la interacción simultánea de dos tareas a la vez (Ríos-Lago, Muñoz y Paúl, 2007).

Cabe mencionar que, en el proceso de la información y el análisis de los estímulos, la atención, a diferencia de procesos cognitivos como la memoria y la percepción, opera de manera particular, así Londoño (2009) refiere que la atención posee características particulares que permiten una mejor adaptación al medio, entre las cuales encontramos, la orientación, referida a la capacidad con la que cuenta una persona para poder enfocar sus recursos cognitivos hacia un estímulo en particular; la focalización, como la habilidad para poder centrarse en determinados estímulos en un determinado momento; la concentración; la ciclicidad, relacionada a los ciclos básicos de actividad y descanso; la intensidad, definida por el grado de interés y significancia de la información o estímulo; y finalmente, la estabilidad, como el tiempo que es capaz una persona de dirigir su atención a un estímulo.

Sumado a ello, es importante resaltar los factores que intervienen en la atención, a lo cual Ticia (2019) hace referencia a, los factores externos, referidos a las condiciones que afectan al ser humano, tales como la intensidad y tamaño del estímulo, el contraste, que permite identificar la singularidad de cada estímulo, los movimientos y repeticiones que puede percibir el individuo; y los factores internos, que son aquellas características internas que forman parte de la personalidad, tales como la motivación y la afectividad.

Se puede afirmar que la atención y la concentración, implican un proceso de desarrollo y adaptación en las personas, permitiéndole así, tener un mejor manejo sobre su desarrollo cognitivo, por ende, es importante estimular sus capacidades a través de procesos que involucren la parte sensorial (Aroca y Delgadillo, 2014).

Es así que, desde la perspectiva de García Cama y León (2016) la motivación es un factor determinante para el desarrollo de la atención, en tal sentido, a medida que se presente un elevado nivel de motivación en el individuo, el foco de atención prioritaria incrementará, determinando los estímulos más importantes para este.

Además de ello, es importante hacer mención a la atención y la inteligencia, la cual es definida por Cama y León (2016) como la capacidad del individuo para

dar solución a determinados problemas según las habilidades de cada persona. En tal sentido, la capacidad de poder dirigir el foco atencional con velocidad y poder atender a varios estímulos de manera simultánea implica que el individuo desarrolle su capacidad de poder manejar adecuadamente grandes cantidades de información.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de estudio está basado en el Enfoque Cuantitativo, el cual es empleado para la recolección de datos para posterior comprobación de hipótesis en base a la medición numérica (Hernández et al., 2014).

El tipo de investigación es experimental con diseño cuasi experimental pre-post con grupo experimental y grupo control, referido por Montero y León (2012) para estudios donde se realiza una medida previa a la intervención y después de esta.

Gráficamente:

G1 01 X 02

G2 01 - 02

Donde:

G: Grupo

C: Control

01: Medición preprueba

X: Estímulo

02: Medición posprueba

3.2. Variables y operacionalización

VI: Estrategias lúdicas

Elizalde (2017) las define como la metodología de enseñanza basada en la aplicación de técnicas, ejercicios y juegos que permitan fomentar un ambiente estimulante en el aula de clase.

VD: Atención

Definida por Ríos- Lago, Muñoz y Paúl (2007) como aquellos mecanismos que trabajan de manera conjunta y en coordinación para seleccionar los estímulos del entorno más relevantes para el sujeto que le permitan llevar a cabo realizar determinadas acciones y alcanzar objetivos.

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

Población

En la presente investigación se contó con una población de 152 estudiantes pertenecientes al tercer grado del nivel primario de la institución educativa.

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes de 3er grado de primaria según sexo de la institución educativa de Huamachuco

Sección	M	F	Total
A	19	16	35
B	14	14	28
C	14	13	27
D	11	23	34
E	13	15	28
		Total	152

Nota: M = Masculino; F = Femenino

Muestra

Respecto a la muestra, se contó con un muestreo no probabilístico por conveniencia, el cual, en base a lo referido por Hernández, et al. (2014) la muestra es seleccionada a partir de los objetivos de la investigación, contando así con una muestra de 28 estudiantes de tercer grado “E” del nivel primario como grupo experimental y 28 estudiantes como grupo control del tercer grado “B”.

Tabla 2

Distribución de la muestra de los estudiantes de 3er grado de primaria según sexo de la institución educativa de Huamachuco

Secciones	M	F	Total
3ro B	14	14	28
3ro E	13	15	28

Nota: M = Masculino; F = Femenino

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Para llevar a cabo la recolección de datos en la presente investigación, se hizo uso de la Medición y Observación Sistemática, referida por Hueso y Cascant (2012) como el procedimiento de recogida de información observable sobre un determinado aspecto de acuerdo a un procedimiento establecido.

Instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos se hizo uso Haciendo uso del instrumento de elaboración propia, la Guía de Observación de Atención del Estudiante, el cual consta de 12 ítems y 2 dimensiones, para lo cual, en la dimensión de Atención Sostenida está compuesta por los ítems 1, 2, 3, 5, 7 y 9. Así también, la dimensión de atención focalizada, compuesta por los ítems 4, 6, 8, 10, 11, y 12. Dicho instrumento está elaborado en una escala de tipo Likert cuya valoración es de 1, 2 y 3 para las categorías “Nunca”, “Algunas Veces” y “Siempre”.

Validez y confiabilidad del instrumento

Para la validez del presente instrumento Guía de Observación de Atención del Estudiante se realizó la validez del instrumento mediante el criterio de jueces, para lo cual se contó con la evaluación de 5 expertos mediante una plantilla de Excel para obtener el promedio y la V de Aiken, obteniéndose puntuaciones entre .83 y 1 como puntuaciones aceptables para el instrumento.

Así mismo, respecto a la confiabilidad, se trabajó mediante el alfa de cronbach en el Programa IBM SPSS V 25 obteniéndose un puntaje de .70 considerado como una aceptable, en base a lo referido por De Vellis (1991).

3.5. Procedimientos

Para llevar a cabo el desarrollo del presente estudio, como primer paso se realizó la coordinación con las autoridades de la institución educativa a quienes se les dio a conocer el objetivo de la investigación. Así también, se informó a los padres de familia a través de una reunión de aula. Luego de ello se procedió a aplicar el pre test en los grupos control y experimental para posteriormente desarrollar las sesiones de estrategias lúdicas, posterior a ello se procedió a realizar la aplicación del post test para poder evaluar la efectividad del programa.

3.6. Método de análisis de datos

Los resultados fueron obtenidos a partir de la Guía de Observación de Atención del Estudiante, para lo cual Gorgas, Cardiel y Zamorano (2011) refieren que su utilidad permite identificar las características más resaltantes de la población.

Posteriormente se hizo uso del programa IBM SPSS 25 para determinar la significancia de los resultados mediante el uso del método de diferencias emparejadas de la comparación del pre y post test de los grupos experimental y control, así también, se realizó la prueba t para igualdad de medidas para determinar la significancia de los resultados, para lo cual se tomó como criterio el p-valor < 0.005 significativo.

3.7. Aspectos éticos

Para la realización de la investigación, se tomaron en cuenta los principios básicos de la ética de la investigación y el desarrollo de códigos de conducta, referido por Opazo (2011) considerando, el principio de respeto por la dignidad y la integridad de los participantes durante el desarrollo del programa de las estrategias lúdicas, así mismo, informar previamente a los padres de familia y director de la institución educativa sobre el desarrollo del programa con los estudiantes a través de un consentimiento informado, así mismo, el respeto por la autenticidad de la información, haciendo uso de las Normas APA para citar el contenido expuesto por otros autores y que ha sido considerado en la presente investigación.

Además de ello, durante la investigación se priorizó el principio ético del trato igualitario en la población, ante diferencias como la edad, género, capacidades y estatus.

IV. RESULTADOS

Tabla 3

Niveles de atención del grupo experimental y control en el pre test y post test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención

ATENCIÓN	Experimental				Control			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Alto	12	42.9%	20	71.4%	0	0.0%	6	21.4%
Medio	16	57.1%	8	28.6%	24	85.7%	22	78.6%
Bajo	0	0.0%	0	0.00%	4	14.3%	0	0.0%
TOTAL	28	100.0%	28	100.0%	28	100.0%	28	100.0%

Fuente: Base de datos de los niveles de atención

En la tabla 3 de los niveles de atención en el pre test se puede apreciar que el Grupo experimental, el 42.9% se ubica en un nivel alto y el 57.1%, en un nivel medio. Respecto al grupo control, se puede apreciar que en el pre test, el 85.7% se ubica en un nivel medio, mientras que el 14.3%, en un nivel bajo. Por otro lado, en el post test del grupo experimental se puede observar que el 71.4% se ubica en un nivel alto y el 28.6% en un nivel medio, lo cual indica que hubo una mejoría en los niveles de atención en los estudiantes; frente a ello, en el post test del grupo control se aprecia un 21.4% en el nivel alto y un 78.6% en el nivel medio, pudiendo apreciarse una leve mejoría en los niveles de atención.

Tabla 4

Niveles de las dimensiones de atención sostenida y focalizada del grupo experimental en el pre test y post test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención

MOMENTO DE EVALUACIÓN				
Nivel de atención	Pre Test		Post Test	
	N	%	N	%
Sostenida				
Alto	7	25.0%	10	35.7%
Medio	21	75.0%	18	64.3%
Bajo	0	0.0%	0.0%	0.0%
TOTAL	28	100.0%	28	100.0%
Focalizada				
Alto	14	50.0%	19	67.9%
Medio	14	50.0%	9	32.1%
Bajo	0	0.0%	0	
TOTAL	28	100.0%	28	100.0%

Fuente: Base de datos de los niveles de atención

En la tabla 4 sobre los niveles de atención sostenida del grupo experimental, se puede apreciar que en el pre test el 25% se ubica en un nivel alto, mientras que el 75% en un nivel medio, así mismo, en el post test se observa que el 35.7 % se ubica en un nivel alto, mientras que el 64.3 % en un nivel medio, evidenciándose así una mejoría en la atención focalizada del grupo experimental. Por otro lado, en los niveles de la atención focalizada, se observa que en el pre test, el 50% se ubica en un nivel medio, mientras que el 50% restante, en un nivel alto, así mismo, en el post test se observa que el 67.9% se encuentra en un nivel alto y el 32.1% en el nivel medio, pudiendo apreciarse una mejoría en los resultados.

Tabla 5

Niveles de las dimensiones de atención sostenida y focalizada del grupo Control en el Pre test y Post test de las *estrategias* lúdicas en los niveles de atención

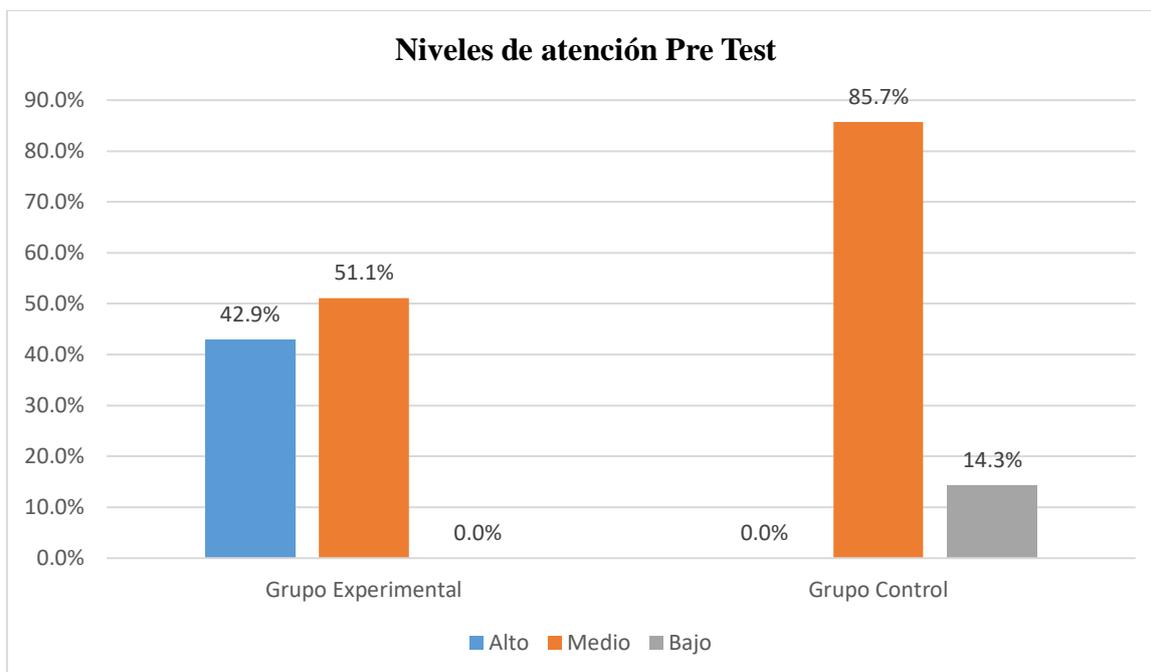
MOMENTO DE EVALUACIÓN				
Nivel de atención	Pre Test		Post Tes	
	N	%	N	%
Sostenida				
Alto	3	10.71%	2	7.15%
Medio	24	85.71%	26	92.85%
Bajo	1	3.6%	0	0.0%
TOTAL	28	100.0%	28	100.0%
Focalizada				
Alto	5	17.85%	5	17.85%
Medio	21	75.0%	23	82.15%
Bajo	2	7.15%	0	0.0%
TOTAL	28	100.0%	28	100.0%

Fuente: Base de datos de los niveles de atención

En la tabla 5 de los niveles de atención sostenida y focalizada del grupo control se puede observar que en el pre test un 10.71% se ubica en un nivel alto, mientras que el 85.71% en un nivel medio, así mismo, en el post test, se observa que el 7.15% se encuentra en un nivel alto, mientras que el 92.85% en un nivel medio, pudiendo apreciarse así una leve disminución en el post test de los niveles de atención sostenida. Por otro lado, en cuanto a la atención focalizada, se observa que un 17.85% se ubica en un nivel alto, el 75.0% en un nivel medio y un 7.15% en un nivel bajo, así mismo, en el post test se observa que el 17.85% se ubica en un nivel alto y el 82.15% en un nivel bajo, lo cual indica que hubo una leve mejoría en cuanto a la atención focalizada en el post test del grupo control.

Gráfico 1

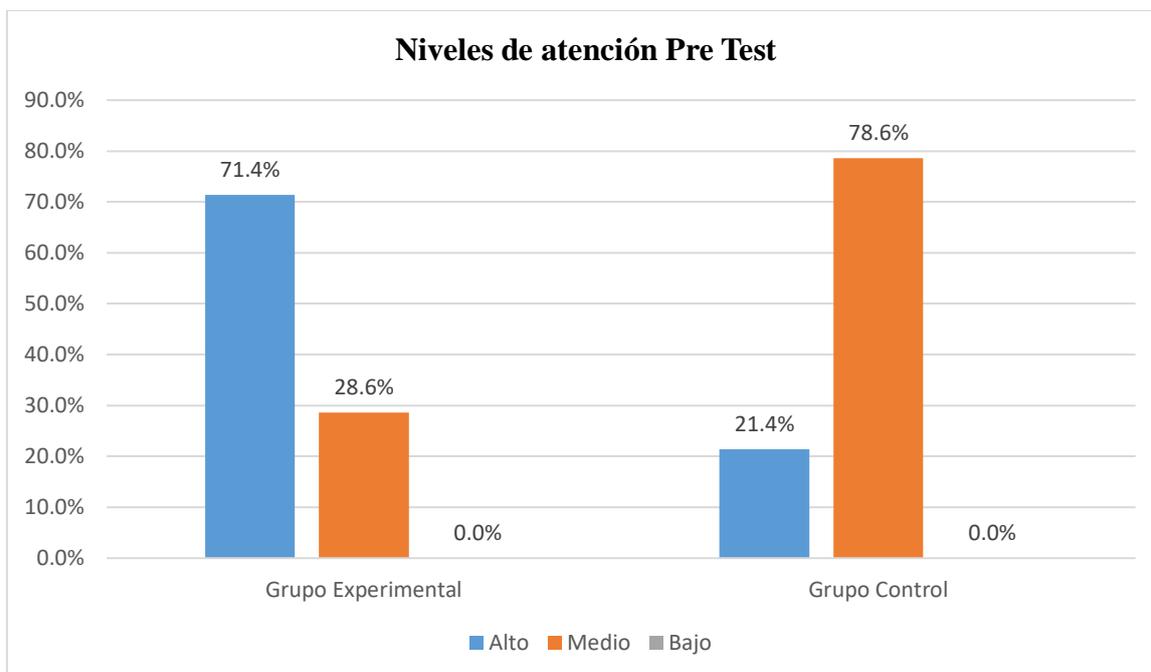
Niveles de atención del grupo experimental y control en el pre test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención



En el gráfico 1 de los niveles de atención del grupo experimental y control en el pre test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención en estudiantes de tercer grado de educación primaria se puede observar que, en el grupo experimental un 42.9% se ubica en un nivel alto, mientras que el 51.1% en un nivel medio. Por otro lado, en el grupo control se observa un 14.3 en un nivel bajo, mientras que el 85.7% restante, se ubica en un nivel medio.

Gráfico 2

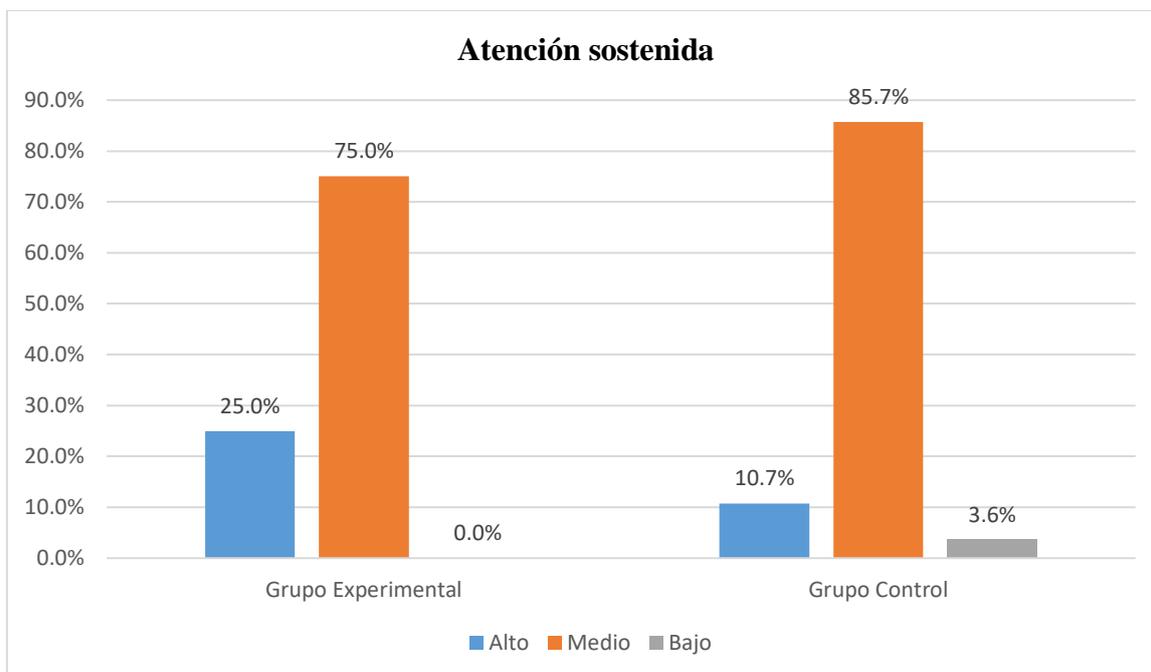
Niveles de atención del grupo experimental y control en el post test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención



En el gráfico 2 de los niveles de atención de los grupos experimental y control en el post test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención en estudiantes del tercer grado de educación primaria, se puede observar que en el grupo experimental, el 71.4% se ubica en un nivel alto, mientras que un 28.6% en un nivel medio, así mismo, en el grupo control se aprecia que el 21.4% se ubica en un nivel alto, mientras que el 78.6% restante, se ubica en un nivel medio.

Gráfico 3

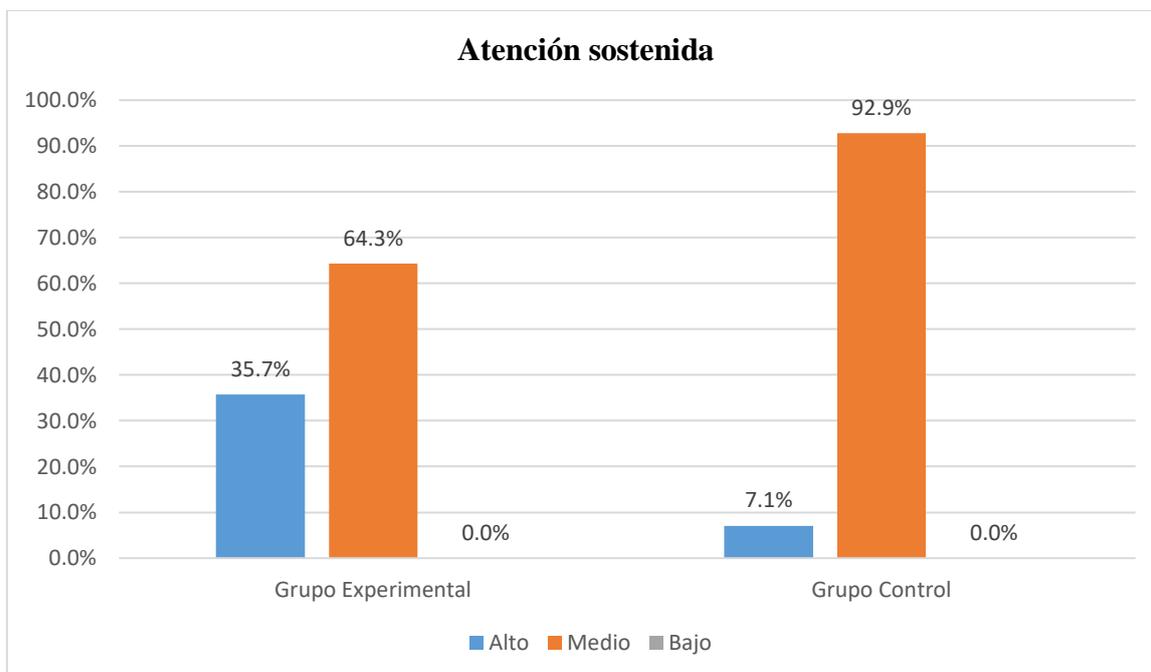
Niveles de la atención sostenida del grupo experimental y control en el pre test las estrategias lúdicas en los niveles de atención



En el gráfico 3 de los niveles de la atención sostenida del grupo experimental y control en el pre test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención en estudiantes de tercer grado de educación primaria, se puede observar que, en el grupo experimental, el 25% se ubica en el nivel alto y el 75% en un nivel alto. Por otro lado, en el grupo control se puede apreciar que un 10.7% se encuentra en un nivel alto, mientras que en el nivel medio se ubica un 85.7% y en el nivel bajo, un 3.6%.

Gráfico 4

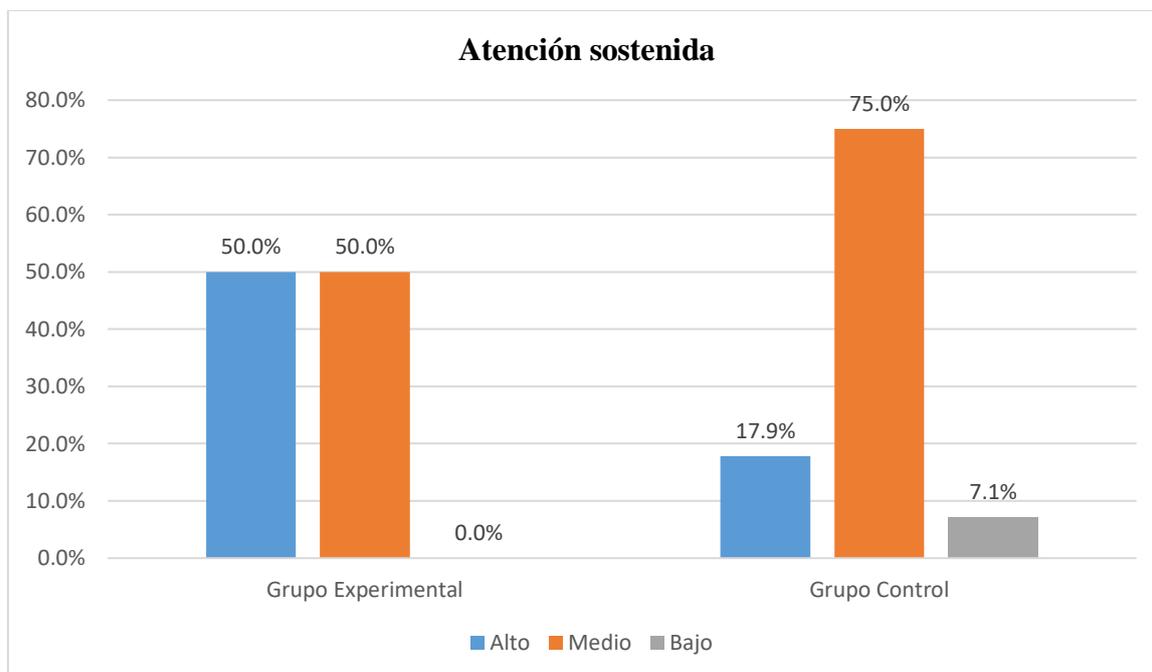
Niveles de la atención sostenida del grupo experimental y control en el post test las estrategias lúdicas en los niveles de atención



En el gráfico 4 de los niveles de la atención sostenida del grupo experimental y control en el post test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención en estudiantes del tercer grado de educación primaria se observa que, en el grupo experimental, un 35.7% se ubica en un nivel alto, mientras que en un nivel medio, se encuentra el 64.3%. Frente a ello, se puede apreciar que en el grupo control, el 7.1% se encuentra en un nivel alto, mientras que el 92.9% se encuentra en un nivel medio.

Gráfico 5

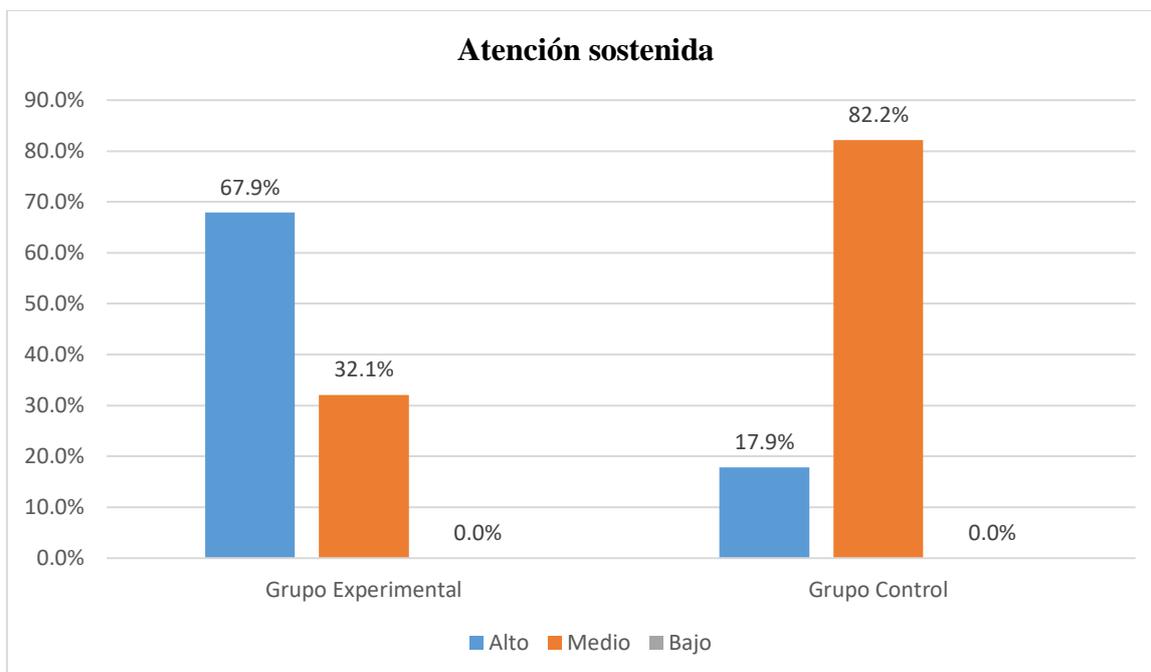
Niveles de la atención focalizada del grupo experimental y control en el pre test las estrategias lúdicas en los niveles de atención



En el gráfico 5 de los niveles de atención focalizada del grupo experimental y control en el pre test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención en estudiantes de tercer grado de educación primaria, se puede apreciar que, en el grupo experimental el 50% se encuentra en un nivel alto, de igual manera el 50% en un nivel medio. Por otro lado, en el grupo control se observa que el 17.9% se encuentra en un nivel alto, mientras que un 75% en un nivel medio y el 7.1% restante, en un nivel bajo.

Gráfico 6

Niveles de la atención focalizada del grupo experimental y control en el post test las estrategias lúdicas en los niveles de atención



En el gráfico 6 de los niveles de atención focalizada de los grupos experimental y control en el post test de las estrategias lúdicas en los niveles de atención en estudiantes de tercer grado de primaria, se puede apreciar que, en el grupo experimental el 67.9% se ubica en un nivel alto, mientras que el 32.1% restante, en un nivel medio. Así mismo, en el grupo control se puede apreciar que un 17.9% se ubica en un nivel alto, mientras que un 82.2% se encuentra en el nivel medio.

Tabla 6

Prueba de muestras emparejadas del pre test y post test de los grupos control y experimental de las estrategias lúdicas en los niveles de atención

	Diferencias Emparejadas						Sig. (bilateral)
	Media	Desv.	95% IC	t	gl		
Pre y Post test Grupo Experimental	1.45	1.52	.87 2.05	5.07	27	.00	
Pre y Post test Grupo Control	-.21	1.77	-.90 .473	-.64	27	.57	

Fuente: Base de datos de los niveles de atención

En la tabla 6 se puede observar que en las diferencias emparejadas en el pre test y post test del grupo experimental un p-valor $.00 < 0.05$ significativo aceptándose la hipótesis de la investigación y rechazo de la hipótesis nula, por otro lado, en las diferencias emparejadas del pre test y post test del grupo control se observa un p-valor $.57 > 0.05$ no significativo. Dichos resultados indican un impacto positivo en la mejora de los niveles de atención en los estudiantes de 3er grado.

Tabla 7

Prueba de muestras independientes en el pre test de los grupos experimental y control de las estrategias lúdicas en los niveles de atención

	Levene		Prueba t para igualdad de medidas					
	F	Sig.	T	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Inferior	Superior
Pre test								
Experimental	.63	.42	-2.75	54	.008	-1.46	-2.53	-.39
y Control			-2.75	52.52	.008	-1.46	-2.53	-.39

Fuente: Base de datos de los niveles de atención

En la tabla 7 de muestras independientes en el pre test de los grupos experimental y control de las estrategias lúdicas en los niveles de atención en estudiantes del tercer grado se observa en la prueba de Levene una significancia de $.42 > 0.05$ por lo que se asume la igualdad de varianzas, por otro lado, en la prueba t de igualdad de medidas, encontramos un p-valor $.008 < 0.05$ significativo.

Tabla 8

Prueba de muestras independientes en el post test de grupos experimental y control de las estrategias lúdicas en los niveles de atención

	Levene		Prueba t para igualdad de medidas					
	F	Sig.	T	GI	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Inferior	Superior
Post test								
Experimental	5.45	.023	-5.24	54	.000	-3.143	-4.34	-1.94
y Control			-5.24	49.13	.000	-3.143	-4.34	-1.93

Fuente: Base de datos de los niveles de atención

En la tabla 8 de la prueba de muestras independientes del post test de los grupos experimental y control de las estrategias lúdicas en los niveles de atención en estudiantes del tercer grado se observa que en la prueba de Levene el p-valor es de $.023 > 0.05$ lo cual indica la igualdad de varianzas, por otro lado, en la prueba t para igualdad de medidas, se observa un p-valor de $.00 < 0.05$ significativo, lo cual indica la mejoría en los niveles de atención en el grupo experimental.

V. DISCUSIÓN

En la presente investigación se obtuvo como resultados una significancia positiva en cuanto a la aplicación de las estrategias lúdicas y el impacto positivo en la mejora de los niveles de la atención en los estudiantes de tercer grado, lo cual se puede corroborar con las investigaciones realizadas por Alvarado (2018) en la que se puede apreciar que la aplicación de la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la atención en los estudiantes menores de 7 años influye en la mejora de los niveles de concentración en el aula, lo cual se puede evidenciar en una mayor participación durante la clase por parte de los estudiantes así como mayor motivación para aprender, guardando similitud también con lo propuesto por Zuloeta (2018) quien indica que las actividades lúdicas favorecen en la mejora de la atención y la concentración de los estudiantes, pues a partir de la aplicación de dichas herramientas, se puede observar el desarrollo del aprendizaje activo y colaborativo en los miembros, facilitando así que los estudiantes presten atención en clase durante periodos de tiempo más prolongados y puedan retener mejor la información. Estos conceptos son sostenidos por la teoría de la socialización de Piaget (1975) quien manifiesta que mediante la interacción, las experiencias, la comunicación y el juego contribuyen positivamente en el desarrollo cognitivo y por ende, en la atención del niño. Ello debido a que, en base a lo propuesto por Palomino y Ramos (2018) las estrategias lúdicas empleadas como una metodología de enseñanza, promueven la participación dinámica de cada uno de los miembros de la clase, así como el desarrollo de un aprendizaje significativo, mejora en las habilidades sociales y la autonomía y la práctica de valores como la soliraridad (Ccorahua, 2017).

Así mismo, se ha podido determinar que las propuestas metodológicas de las actividades lúdicas pueden influenciar positivamente en las mejorías del autocontrol, la atención, concentración y motivación para el aprendizaje, mejorías en la atención sostenida y en la estimulación de la atención de estudiantes con problemas de aprendizaje (Muñoz, 2016). De igual modo, con la investigación realizada por Ticlia (2019) donde de manera similar a la presente investigación, los estudiantes en un momento previo a la aplicación de las estrategias lúdicas presentaban niveles de atención bajo y medio,

mientras que luego de haber aplicado el programa de estrategias lúdicas, en la evaluación se pudo apreciar una mejoría en los niveles de atención de los estudiantes, lo cual guarda relación con la presente investigación, cuyos resultados indican que en comparación al grupo control, el grupo experimental obtuvo mejores resultados en cuanto a los niveles de atención ubicándose así entre los niveles medio y alto. A partir de ello, se puede afirmar que los resultados del presente estudio respaldan los supuestos teóricos planteados por Ausubel et al. (1983) al hacer referencia al aprendizaje significativo, mediante la promoción del aprendizaje útil para el estudiante a través de diversos escenarios que contribuyen en la fijación de la estructura cognitiva del individuo, desarrollando así conocimientos más estables y duraderos, como lo es mediante el uso de las estrategias lúdicas.

Por otro lado, se ha podido evidenciar una mejora en los niveles de la atención a través de las estrategias lúdicas, lo cual es respaldado por la investigación realizada por Meléndez y Pianto (2015) donde se observa que a partir de la aplicación de estrategias lúdicas incrementa la atención en los estudiantes y esta a su vez, en el rendimiento académico en áreas como la comprensión lectora. Vygostky (1978) quien hace referencia al desarrollo del aprendizaje mediante la interacción social, es decir, las habilidades cognoscitivas en los niños pueden desarrollarse de manera compartida, es decir a medida que el niño vaya socializándose con su entorno, irá potenciando y adquiriendo nuevos conocimientos.

Por otro lado, la presente investigación guarda relación con los resultados obtenidos por Zavala (2018) donde inicialmente se pudo observar que las puntuaciones del grupo experimental y control en el pre test eran similares, ubicándose ambos entre los niveles bajo y medio, mientras que en el momento posterior a la aplicación de estrategias lúdicas, se evidenció un incremento en los niveles de atención en el grupo experimental, donde el 100% de los estudiantes se ubicaba en un nivel alto, mientras que en el grupo control solo un 35%. En la presente investigación, el 71.4% del grupo experimental se ubica en el nivel alto, mientras que en el grupo control, solo el 21.4% se encuentra en dicha categoría.

En tal sentido, se puede concluir que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en la atención y el aprendizaje de la población estudiantil, destacando lo mencionado por Aroca y Delgadillo (2014) sobre la importancia de la atención en el niño y la necesidad de priorizar la implementación de metodologías que garanticen la motivación por el aprendizaje en los estudiantes, siendo así las estrategias lúdicas una herramienta útil del docente para favorecer la interacción entre el docente, el ambiente y los estudiantes (Peña, Prasca y Pedroza, 2016). A lo cual, se suma lo planteado por Alvarado (2018) quien hace referencia a la importancia de la estimulación mediante el uso de las estrategias lúdicas durante la infancia, pues mediante el uso de objetos y actividades de interés para el niño, se podrá potenciar no solo su atención, sino también, el desarrollo de su aprendizaje y la motivación para aprender nuevos conceptos (Palomino y Ramos, 2018).

VI. CONCLUSIONES

1. Se logró identificar los niveles de atención antes de la implementación de las estrategias lúdicas en los estudiantes de tercer grado de primaria, evidenciándose que al inicio los estudiantes presentaban niveles bajos en la atención.
2. Se diseñaron estrategias lúdicas para fortalecer los niveles de atención a nivel general en las dimensiones de la atención sostenida focalizada en los estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Huamachuco
3. Se aplicaron las estrategias lúdicas en estudiantes de tercer grado de primaria, evidenciándose un efecto positivo en el fortalecimiento de sus niveles de atención, tanto a nivel general como en las dimensiones de la atención sostenida y focalizada para el desarrollo integral del aprendizaje.
4. Los efectos de las estrategias lúdicas en los niveles de atención lograron evidenciar que a medida que se desarrollen actividades y estrategias que capten la atención del niño a través de técnicas como el juego como parte de la metodología para el aprendizaje, el niño podrá procesar de mejor manera la información e interiorizarla.

VII. RECOMENDACIONES

1. En base a los resultados obtenidos en la presente investigación, se recomienda a los docentes promover la práctica de las estrategias lúdicas como una herramienta para fortalecer la atención y el aprendizaje de los estudiantes, ya que como se ha podido evidenciar en el presente estudio, la aplicación de las estrategias lúdicas influye positivamente en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.
2. Fomentar en los padres de familia una toma de conciencia respecto a la importancia del desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y la necesidad del apoyo constante en el ámbito educativo y familiar, para que así, el estudiante presente mayor motivación para aprender.
3. Generar mayor compromiso por parte de los docentes para llevar a cabo la implementación de las estrategias lúdicas como una herramienta de trabajo durante las sesiones de clase, para fomentar así un ambiente óptimo de confianza entre el docente y los estudiantes.
4. Finalmente, para próximos estudios se recomienda hacer análisis en cuanto a la efectividad de las técnicas para mejorar la atención en los estudiantes y su efectividad de acuerdo a características diferenciales, tales como edad o género de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Alvarado, S. (2018). *La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la atención en el aprendizaje en niños(a) de preescolar en la escuela normal superior de Ibagué Sede "Centro Piloto"*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Tolima, Ibagué, Colombia.
- Aroca, M. y Delgadillo, D. (2014). *La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del Colegio Americano de Ibagué*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Tolima, Ibagué, Colombia.
- Ausbel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo (vol. 2)*. México: Trillas.
- Betts, T. (2017). ¿Cuáles son las necesidades más urgentes de los latinoamericanos y caribeños? *Foro Económico Mundial*. Recuperado de <https://es.weforum.org/agenda/2017/07/cuales-son-las-necesidades-mas-urgentes-de-los-latinoamericanos-y-caribenos/>
- Cadavid, A. y Zuluaga, I. (2016). *La Lúdica Como Estrategia para Fortalecer el Proceso de Atención en Niños con Déficit Cognitivo Leve*. (Tesis de Grado). Fundación Universitaria los Libertadores, Colombia.
- Cama, G. y Javier, H. (2016). *Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años, de la institución educativa Parroquial "Ave María", del distrito de Cayma. Año 2015*. (Tesis de Segunda Especialidad), Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú.
- Ccorahua, J. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4º grado de primaria de la I.E.P. "Angelitos de Jesús", Huachipa, 2016*. (Tesis de Maestría). Universidad César Vallejo, Perú.
- De Vellis, R. (1991). *Scale development theory and applications. Applied Social Research Methods Series*. United States: SAGE.
- Elizalde, L. (2017). *Estrategias Lúdicas en el desarrollo de las Operaciones Básicas de la Matemática en las niñas y niños de segundo año paralelo*

“A”, de E.G.B. de la Escuela Humberto Vacas Gómez, D.m. Quito, Periodo 2016-2017. (Tesis de Licenciatura). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.

Estévez, M. y Rojas, A. (2017). La educación artística en la educación inicial. Un requerimiento de la formación del profesional. *Universidad y Sociedad*, 9(4), 114-119. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>

Gorgas, G., Cardiel, N. y Zamorano, J. (2011). *Estadística Básica para Estudiantes de Ciencias*. Madrid: Universidad Complutense.

Granadino, E. (2006). La educación inicial y el arte. Facultad de ciencias y humanidades de la Universidad del Salvador. Recuperado de: <http://portal.oas.org/LinkClick.aspx?fileticket=USty90PYSho%3D&tabid=1282>

Gutiérrez, P., Osorio, N., Rincón, E., Toloza, B., y Vega, M. (2018). Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje. *Boletín Redipe*, 7(7), 107-128. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6523272>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación (6ta ed.)*. México D.F.: Mc Graw Hill.

Hueso, A. y Cascant, M. (2012). *Metodología y Técnicas Cuantitativas de Investigación*. España: Editorial Universitat Politècnica de Valencia.

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

Londoño, L. (2009). La atención: un proceso psicológico básico. *Pensando Psicología*, 5(8), 91-100. Recuperado de http://www.imbiomed.com/1/1/articulos.php?method=showDetail&id_articulo=72122&id_seccion=4327&id_ejemplar=7209&id_revista=274

Meléndez, F. y Pianto, M. (2015). Efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de lectura de textos narrativos, en los

estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala – 1190, Lurigancho – Chosica, 2015. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lurigancho – Chosica, Perú.

Montero, I. y León, O. (2002). Clasificación y descripción de las metodologías de investigación en Psicología. *Revista Internacional de Psicología Clínica y de la Salud*, 2(3), 503-508. Recuperado de http://www.aepc.es/ijchp/articulos_pdf/ijchp-53.pdf

Morris, C. y Maisto, A. (2001). *Introducción a la Psicología (10ª ed.)*. México: Pearson Educación.

Muñoz, C. (2016). Propuesta metodológica basada en actividades lúdicas para mejorar el trastorno por déficit de atención e hiperactividad en niños de 8 a 9 años. (Tesis de Licenciatura). Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador.

Opazo, H. (2011). Ética en Investigación: Desde los Códigos de Conducta hacia la Formación del Sentido Ético. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 9(2), 61-78. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/551/55119127005.pdf>

Pacheco, T. (2014). Efectos del “Plan de juego lógico” en la capacidad de resolución de problemas matemáticos en estudiantes del 1er grado de educación primaria de la I.E. N° 140 Santiago Antúnez de Mayolo S.J.L. 2014. (Tesis de Maestría). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

Palomino, R. y Ramos, A. (2018). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática de Santa Ana de la Provincia de Chincha. (Tesis de especialización). Universidad Nacional de Huancavelica, Perú.

Peña, D., Prasca, M. y Pedroza, M. (2016). Implementación de actividades lúdico pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños

- y niñas de transición del Liceo Mixto Nuevo Siglo Soledad – Atlántico – Colombia. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Cartagena, Colombia.
- Piaget, J. (1975). *La epistemología de las relaciones interdisciplinarias*. México: Anuies.
- Posligua, J., Chenche, W., y Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Ciencias Pedagógicas*, 3(3), 1020-1052. Doi: 10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.3.jun.1020-1052
- Ríos-Lago, M., Muñoz, J. y Paúl, N. (2007). Alteraciones de la atención tras daño cerebral traumático: evaluación y rehabilitación. *Rev Neurol*, 44(5), 291-297. Doi: DOI: 10.33588/rn.4405.2006208
- Rodríguez, G. (2012). Actividades Lúdicas y su Influencia en el Aprendizaje de la Pre – Matemática en Niñas y Niños de cuatro a seis años, del centro de Desarrollo Infantil “Mario Benedetti”, Cotacollao – Quito, Periodo 2010 - 2011. Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Sohlberg, M. y Mateer, C. (2001). *Cognitive rehabilitation: an integrative neuropsychological approach: Introduction to cognitive rehabilitation*. Nueva York: The Guilfords Press.
- Stevens, S. (1946). On the theory of scales of measurement science. *Science*, 103(2684), 677-680. Recuperado de <https://science.sciencemag.org/content/103/2684/677>
- Ticlia, M. (2019). Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco, 2017. (Tesis de Doctorado). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo.
- Vinoya, J. (28 de octubre de 2018). Niños de Primaria superan sus dificultades en el aprendizaje con Programa Especial. *Semanario El Fulgor*. Recuperado de <https://elfulgor.com/noticia/541/ninos-de-primaria-superan-sus-dificultades-en-el-aprendizaje-con-programa-especial>

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

World Economic Forum (2018). *Perú 72nd/137*. Recuperado de http://www3.weforum.org/docs/GCR2017-2018/03CountryProfiles/Standalone2-pagerprofiles/WEF_GCI_2017_2018_Profile_Peru.pdf

Zavala, G. (2018). Efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima. 2016. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Perú.

Zuloeta, K. (2018). Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E. Manuel Antonio Rivas, Chiclayo. (Tesis de maestría). Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú.

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Estrategias lúdicas	Elizalde (2017) las define como la metodología de enseñanza basada en la aplicación de técnicas, ejercicios y juegos que permitan fomentar un ambiente estimulante en el aula de clase.	Programa de estrategias lúdicas en los niveles de atención, consta de 12 sesiones relacionadas a los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la metodología de juego y trabajo.	Actividades lúdicas en matemática	Realizar operaciones básicas matemáticas a través de actividades lúdicas en clase.	
				Contabiliza determinados estímulos y realiza operaciones matemáticas básicas mediante el juego	
				Identifica la mayor cantidad de operaciones matemáticas en el menor tiempo posible (sopa de números).	
			Actividades lúdicas en comunicación	Identifica determinados estímulos en el texto y comprende la información sin distraerse	
				Durante la lectura de textos se mantiene atento y responde con rapidez a las indicaciones durante su desarrollo	
				Presta atención a las indicaciones que se brindan en clase para poder realizar las actividades durante el desarrollo de la sesión de clase.	
				Capta adecuadamente la información y halla la solución adecuada en función del texto brindado.	
			Desarrollo de habilidades para favorecer la atención	Identifica los estímulos y ordena adecuadamente las palabras	
				Contar y diferenciar los estímulos en el menor tiempo posible manteniendo la concentración	
				Presta atención a los estímulos presentados y completa la información necesaria	
			Representación visual	Compara e identifica las diferencias entre estímulos similares en el menor tiempo posible.	
				Centra su atención en identificar objetos específicos dentro de un conjunto de estímulos	

Atención	Definido por Ríos-Lago, Muñoz y Paúl (2007) como aquellos mecanismos que trabajan de manera conjunta y en coordinación para seleccionar los estímulos del entorno más relevantes para el sujeto que le permitan llevar a cabo realizar determinadas acciones y alcanzar objetivos.	Se asume la Definición de Ríos et al. (2007) respecto a la atención y se mide mediante los puntajes obtenidos en la Guía de Observación de Atención del Estudiante partiendo de los indicadores de atención focalizada y sostenida	Atención Focalizada	1. En actividades grupales, el alumno participa constantemente.	Escala de intervalo, caracterizado por la existencia de un orden jerárquico entre las categorías (Stevens, 1946).
				2. Cuando se le asignan actividades individuales, el alumno dirige su mirada en distinta dirección a los materiales con los que tiene que trabajar.	
				3. El alumno es capaz de realizar las tareas individuales sin necesidad de que se le vigile o se le recuerde constantemente.	
				5. El alumno dirige la mirada al profesor o a los materiales que se utilizan durante la exposición.	
				7. El alumno presta atención durante breves periodos de tiempo, adoptando posiciones corporales inadecuadas a la situación, como columpiarse en la silla o poner la cabeza sobre la mesa.	
				9. Cuando el docente le pide al alumno/a que repita algo que acaba de mencionar en la sesión de clase, el alumno responde mal o no lo hace.	
			Atención sostenida	4. El alumno cumple a tiempo con las actividades asignadas, enfocando su atención en la actividad sin interrumpirla.	
				6. Cuando el profesor explica al grupo, el alumno permanece pendiente de su explicación durante toda la clase.	
				8. El alumno no logra concluir las tareas individuales a tiempo, a no ser que se le vigile constantemente.	
				10. El alumno es capaz de prestar atención durante la clase sin distraerse con otros elementos en el ambiente.	
				11. El estudiante evita o se disgusta con actividades que implican tiempos prolongados de atención, tales como lecturas o trabajos grupales.	
				12. Es alumno es capaz de ejecutar las actividades asignadas durante tiempos prolongados	

Anexo 02: Instrumento de recolección de datos

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE ATENCIÓN DEL ESTUDIANTE

Alumno: _____

Edad: _____ **Curso:** _____ **Fecha:** _____ Estimado docente, a continuación, se le presentan una serie de enunciados relacionados al desenvolvimiento del estudiante en clase, lea detenidamente cada una de las preposiciones y marque dentro del recuadro según su apreciación.

N°	ÍTEMS	Siempre	Algunas Veces	Nunca
1	En actividades grupales, el alumno participa constantemente.			
2	Cuando se le asignan actividades individuales, el alumno dirige su mirada en distinta dirección a los materiales con los que tiene que trabajar.			
3	El alumno es capaz de realizar las tareas individuales sin necesidad de que se le vigile o se le recuerde constantemente.			
4	El alumno cumple a tiempo con las actividades asignadas, enfocando su atención en la actividad sin interrumpirla.			
5	El alumno dirige la mirada al profesor o a los materiales que se utilizan durante la exposición.			
6	Cuando el profesor explica al grupo, el alumno permanece pendiente de su explicación durante toda la clase.			
7	El alumno presta atención durante breves periodos de tiempo, adoptando posiciones corporales inadecuadas a la situación, como columpiarse en la silla o poner la cabeza sobre la mesa.			
8	El alumno no logra concluir las tareas individuales a tiempo, a no ser que se le vigile constantemente.			
9	Cuando el docente le pide al alumno/a que repita algo que acaba de mencionar en la sesión de clase, el alumno responde mal o no lo hace.			

10	El alumno es capaz de prestar atención durante la clase sin distraerse con otros elementos en el ambiente.			
11	El estudiante evita o se disgusta con actividades que implican tiempos prolongados de atención, tales como lecturas o trabajos grupales.			
12	Es alumno es capaz de ejecutar las actividades asignadas durante tiempos prolongados			

Anexo 03: Ficha técnica del instrumento

Ficha Técnica

- 1. Nombre:** Guía de Observación de Atención del Estudiante
- 2. Autor:** Eslina Otiniano Barreto
- 3. Procedencia:** Distrito de Huamachuco, Provincia de Sánchez Carrión, Departamento La Libertad
- 4. Objetivo:** identificar el valor de los niveles de atención en los estudiantes.
- 5. Administración:** individual y colectivo
- 6. Duración:** 15 minutos
- 7. Sujetos de aplicación:** Estudiantes de tercer grado de una Institución Educativa de Huamachuco
- 8. Técnica:** Observación Sistemática
- 9. Puntuación y escala de calificación:** el instrumento está compuesto por 12 ítems, cada ítem tiene un valor de 1 a 3 puntos, siendo así la puntuación máxima de la escala 36 puntos. Así mismo, el instrumento consta de 2 dimensiones, siendo la primera, la dimensión de Atención Sostenida está compuesta por los ítems 1, 2, 3, 5, 7 y 9 y la segunda dimensión de Atención Focalizada, compuesta por los ítems 4, 6, 8, 10, 11, y 12.

10. Niveles

	Alto	Medio	Bajo
Escala general	25 - 36	13 - 24	0 - 12
Dimensiones	13 - 18	7 - 12	0 - 6

- 11. Validación:** la validación del instrumento se realizó mediante el criterio de 5 jueces con valores entre .83 y 1 aceptables.
- 12. Confiabilidad:** la confiabilidad del instrumento se realizó mediante el estadístico Alfa de Cronbach en el Programa IBM SPSS V25 con una puntuación de .70 considerado como una confiabilidad buena.

Anexo 04: Validez y confiabilidad del instrumento

ÍTEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA
1	1	1	1
2	0,86	,90	,93
3	,90	,93	,93
4	,90	,96	,93
5	,96	1	1
6	0,83	,86	,90
7	1	1	1
8	,96	,96	1
9	1	1	1
10	1	1	1
11	1	1	1
12	,96	1	1

En la presente tabla se puede apreciar que las puntuaciones de validez de contenido de la Escala presentan puntuaciones en la V de Aiken que varían entre 0.83 y 1, siendo aceptables.

Alfa de Cronbach	N° de elementos
.70	12

Fuente: Resultados obtenidos en el Programa Estadístico IBM SPSS 25

En la presente tabla de la confiabilidad mediante alfa de cronbach se puede apreciar un valor de .70 evidenciándose así una confiabilidad adecuada del instrumento (De Vellis, 1991).

Anexo 05: consentimiento informado del director

CONSENTIMIENTO INFORMADO – DIRECTOR DE INSTITUCIÓN

Por medio del presente confirmo mi consentimiento para que los miembros de la institución a mi cargo participen en la investigación denominada “ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUAMACHUCO”.

Se me ha explicado que la participación de mis alumnos; considera en lo siguiente:

Se les aplicará un instrumento de evaluación con varios ítems durante el pre test y pos test referente a los niveles de atención que presentan, toda la información obtenida por los investigadores, será confidencial

Durante el desarrollo del presente programa se les pedirá participar en una serie de dinámicas y estrategias para mejorar los niveles de atención de los estudiantes de tercer grado de primaria.

Entiendo que las personas a mi cargo deben responder con la verdad y que la información que brinden debe ser confidencial. Así mismo, de ser publicado el presente estudio, se salvaguardará el nombre de la institución a mi cargo, salvo consentimiento expreso de mi representada.

Acepto voluntariamente que mi institución participe en esta investigación, comprendo qué cosas se van a hacer durante la misma. Igualmente entiendo que tanto las personas a mi cargo como yo, podemos elegir no participar y que podemos retirarnos del estudio cuando alguno de los dos lo decida. Del mismo modo, comprendo que (Personal o alumnos) tienen derecho a negarse a participar de la investigación, aunque yo haya dado mi consentimiento.

Huamachuco, 30 de setiembre del 2019



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UGEL N.º 10
HUAMACHUCO

E. 80127 "MAYOR SANTIAGO ZAVALA"
HUAMACHUCO
Agustín Marino Marquina Gómez
DIRECTOR

DIRECTOR

Anexo 06: Consentimiento informado de padres de familia

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UNA INVESTIGACIÓN PADRES DE FAMILIA

Por medio del presente confirmo mi consentimiento para que mi hijo (a) participe en la investigación, denominada: Estrategias lúdicas en los niveles de atención en estudiantes del tercer grado de educación primaria en una institución de Huamachuco.

Se me ha explicado que la participación de mi hijo (a) consistirá en lo siguiente:

Se le plantearán diferentes preguntas a través de entrevistas y/o cuestionarios, algunas de ellas personales, familiares o de diversa índole. Pero todo lo que responda a los investigadores, será confidencial.

Durante el desarrollo del presente programa se le pedirá participar en una serie de técnicas, dinámicas y ejercicios para mejorar los niveles de atención con la finalidad de aumentar, reducir, potenciar la variable dependiente según sean los objetivos de estudio.

Entiendo que mi hijo (a) debe responder con la verdad y que la información que brinden sus compañeros, también debe ser confidencial.

Acepto voluntariamente que mi hijo (a) participe en esta investigación, comprendo qué cosas va a hacer durante la misma. Igualmente entiendo que tanto él (ella) como yo, podemos elegir no participar y que podemos retirarnos del estudio cuando alguno de los dos lo decida. Del mismo modo, comprendo que mi hijo (a) tiene derecho a negarse a participar de la investigación aunque yo haya dado mi consentimiento.

Fecha: 30-09-2019

Padre o Madre del Participante: Monica Perez Aquino
DNI: 47880119



Nombre del Participante: Keila Marizeth Bejarano Perez
DNI: 62651148



Investigador

DNI: 32922730

Anexo 07: Consentimiento de la institución



CONSENTIMIENTO INFORMADO – DIRECTOR DE INSTITUCIÓN

Por medio del presente confirmo mi consentimiento para que los miembros de la institución a mi cargo participen en la investigación denominada "ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUAMACHUCO".

Se me ha explicado que la participación de mis alumnos; considera en lo siguiente:

Se les aplicará un instrumento de evaluación con varios ítems durante el pre test y pos test referente a los niveles de atención que presentan, toda la información obtenida por los investigadores, será confidencial

Durante el desarrollo del presente programa se les pedirá participar en una serie de dinámicas y estrategias para mejorar los niveles de atención de los estudiantes de tercer grado de primaria.

Entiendo que las personas a mi cargo deben responder con la verdad y que la información que brinden debe ser confidencial. Así mismo, de ser publicado el presente estudio, se salvaguardará el nombre de la institución a mi cargo, salvo consentimiento expreso de mi representada.

Acepto voluntariamente que mi institución participe en esta investigación, comprendo qué cosas se van a hacer durante la misma. Igualmente entiendo que tanto las personas a mi cargo como yo, podemos elegir no participar y que podemos retirarnos del estudio cuando alguno de los dos lo decida. Del mismo modo, comprendo que (Personal o alumnos) tienen derecho a negarse a participar de la investigación, aunque yo haya dado mi consentimiento.

Huamachuco, 30 de setiembre del 2019

The image shows the official stamp of the Ministry of Education of Peru, specifically for the Regional Office of Education (UGEL) in Huamachuco. The stamp is circular and contains the text 'MINISTERIO DE EDUCACIÓN', 'UGEL N.º 01', 'HUAMACHUCO', and 'PERÚ'. To the right of the stamp is a handwritten signature in blue ink. Below the signature, the text reads 'I.E. 80127 "MAYOR SANTIAGO ZAVALA" HUAMACHUCO' and 'Agustín Marjano Marquina Gómez DIRECTOR'.

DIRECTOR

Anexo 08: Constancia de aplicación



CONSTANCIA DE HABER REALIZADO INVESTIGACIÓN EN UNA INSTITUCIÓN

Conste por el presente documento, que la estudiante: **ESLINA OTINIANO BARRETO** perteneciente al III ciclo de Maestría con mención en Psicología Educativa, ha realizado la investigación denominada "ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUAMACHUCO" en el periodo comprendido entre 01 - 10 - 2019 y 06 - 11 - 2019, en la Institución Educativa N° 80127 Mayor Santiago Zavala, conduciéndose con propiedad y conforme a lo establecido en el reglamento de Investigación de la Universidad César Vallejo. Asimismo, ha entregado a esta dirección, una copia de la Tesis de investigación conteniendo los resultados, conclusiones y recomendaciones derivados de dicho estudio.

Se expide la presente solicitud de la parte interesada para los fines que estime convenientes.

Huamachuco, 12 de noviembre del 2019

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UGEL 80127
HUAMACHUCO

I.E. 80127 "MAYOR SANTIAGO ZAVALA"
HUAMACHUCO

Agustín Mártín Marquetti Gómez
Agustín Mártín Marquetti Gómez
DIRECTOR

DIRECTOR

Anexo 09: Matriz de Consistencia

Variables	Problema General	Objetivo General	Objetivos específicos	Tipo de investigación	Diseño de investigación	Población	Muestra	Instrumento	Técnicas de recolección de datos
Estrategias lúdicas	¿Cuáles son los efectos de la aplicación de un programa de estrategias lúdicas en los niveles de atención en estudiantes del tercer grado de educación	Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en los niveles de atención en los estudiantes de tercer grado de educación primaria en una	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los niveles de atención previo a la implementación de las estrategias lúdicas en los niveles de atención en los estudiantes del tercer grado de primaria en una institución educativa de Huamachuco. - Diseñar estrategias lúdicas para fortalecer los niveles de atención en los estudiantes de tercer grado de 	Cuantitativa, empleada para la recolección de datos para posterior comprobación de hipótesis en base a la medición numérica	Cuasi experimental pre-post con grupo experimental y control, referido por Montero y León (2012) para estudios donde se realiza	152 estudiantes pertenecientes al tercer grado del nivel primario de la institución educativa.	28 estudiantes de tercer grado "E" del nivel primario como grupo experimental y 28 estudiantes como grupo control del tercer grado "B".	Guía de Observación del Estudiante	Medición y Observación Sistemática, referida por Hueso y Cascant (2012) como el procedimiento de recogida de información observable sobre un determinado

Atención	primaria en una institución educativa de Huamachuco?	institución educativa de Huamachuco.	<p>primaria en una institución educativa de Huamachuco.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicar estrategias lúdicas para fortalecer los niveles de atención en estudiantes de tercer grado de educación primaria en una institución educativa de Huamachuco. - Evaluar los efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar los niveles de atención en los estudiantes de tercer grado de educación primaria en una institución educativa de Huamachuco. 	(Hernández et al., 2014).	una medida previa a la intervención y después de esta.				aspecto de acuerdo a un procedimiento establecido.
----------	--	--------------------------------------	---	---------------------------	--	--	--	--	--

Anexo 10: Base de datos de los grupos experimental y control

PRETEST GRUPO EXPERIMENTAL																													
N°	GUÍA DE ATENCIÓN EN EL AULA												TOTAL	DIMENSIÓN ATENCIÓN FOCALIZADA						TOTAL	DIMENSIÓN ATENCIÓN SOSTENIDA						TOTAL		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		1	2	3	5	7	9		4	6	8	10	11	12			
1	2	2	1	2	1	2	1	3	2	2	3	1	22	2	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2	3	1	13		
2	2	1	1	2	1	2	2	2	3	1	3	1	21	2	1	1	1	2	3	10	2	2	2	3	2	1	3	1	11
3	3	2	2	2	1	3	2	3	1	2	2	3	26	3	2	2	1	2	1	11	2	3	3	2	2	2	3	1	15
4	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	1	25	3	3	2	2	2	2	14	2	1	2	2	3	1	1	11	
5	3	2	1	2	1	2	3	2	3	2	3	1	25	3	2	1	1	3	3	13	2	2	2	2	2	3	1	12	
6	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	3	1	26	3	2	1	2	2	3	13	2	2	3	2	3	1	1	13	
7	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	1	23	3	2	1	2	2	2	12	1	2	2	2	3	1	1	11	
8	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	25	3	2	2	2	2	2	13	2	2	3	2	2	1	1	12	
9	2	3	1	3	1	1	2	3	3	1	3	1	24	2	3	1	1	2	3	12	3	1	3	1	3	1	1	12	
10	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	1	22	2	2	2	2	1	2	11	1	2	2	2	3	1	1	11	
11	3	2	1	1	1	2	2	2	3	2	3	1	23	3	2	1	1	2	3	12	1	2	2	2	3	1	1	11	
12	3	2	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	27	3	2	3	1	2	2	13	3	2	2	2	3	2	2	14	
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	23	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	1	3	1	1	11	
14	3	2	2	1	2	2	2	2	2	1	3	1	23	3	2	2	2	2	2	13	1	2	2	1	3	1	1	10	
15	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	3	2	27	3	2	2	2	2	3	14	2	1	3	2	3	2	2	13	
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	22	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	1	2	1	1	10	
17	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	3	2	21	2	2	1	2	1	2	10	2	1	2	1	3	2	1	11	
18	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	1	27	3	2	3	2	2	2	14	2	3	2	2	3	1	1	13	
19	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	24	3	2	2	2	2	2	13	2	2	2	1	3	1	1	11	
20	2	3	2	1	2	2	3	2	2	1	3	2	25	2	3	2	2	3	2	14	1	2	2	1	3	2	2	11	
21	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	3	1	25	3	2	1	2	2	3	13	2	1	3	2	3	1	1	12	
22	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	1	24	2	2	2	1	2	3	12	2	2	2	2	3	1	1	12	
23	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	3	1	23	2	1	2	2	3	2	12	2	2	2	1	3	1	1	11	
24	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	26	2	2	2	2	3	2	13	2	2	3	1	3	2	2	13	
25	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	24	2	3	1	2	3	2	13	2	2	2	1	3	1	1	11	
26	3	3	1	2	1	1	2	3	2	2	3	1	24	3	3	1	1	2	2	12	2	1	3	2	3	1	1	12	
27	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	1	25	3	2	2	2	2	3	14	2	1	2	2	3	1	1	11	
28	2	2	1	2	1	2	1	3	2	1	3	1	21	2	2	1	1	1	2	9	2	2	3	1	3	1	1	12	

BAJO = 12	0	BAJO = 7	0	BAJO = 7	0
MEDIO = 13 - 24	16	MEDIO 7-12	14	MEDIO 7-12	21
ALTO 25 - 36	12	ALTO 13-18	14	ALTO 13-18	7

POSTEST GRUPO EXPERIMENTAL

Nº	GUÍA DE ATENCIÓN EN EL AULA												TOTAL	DIMENSIÓN ATENCIÓN FOCALIZADA						DIMENSIÓN ATENCIÓN SOSTENIDA							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		1	2	3	5	7	9	TOTAL	4	6	8	10	11	12	TOTAL
1	2	2	1	2	1	2	1	3	2	2	3	1	22	2	2	1	1	1	2	9	2	2	3	2	3	1	13
2	2	3	1	2	1	2	2	2	3	1	3	1	23	2	3	1	1	2	3	12	2	2	2	1	3	1	11
3	3	2	3	2	1	3	2	3	1	2	2	3	27	3	2	3	1	2	1	12	2	3	3	2	2	3	15
4	3	3	2	3	2	1	3	2	2	2	3	1	27	3	3	2	2	3	2	15	3	1	2	2	3	1	12
5	3	2	1	2	3	2	3	2	2	2	3	1	26	3	2	1	3	3	2	14	2	2	2	2	3	1	12
6	3	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	1	25	3	2	1	3	2	2	13	3	2	2	2	2	1	12
7	3	2	1	1	3	2	2	2	2	2	3	2	25	3	2	1	3	2	2	13	1	2	2	2	3	2	12
8	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	26	3	2	2	2	2	2	13	2	3	3	2	2	1	13
9	2	3	1	3	2	1	3	3	3	1	2	1	25	2	3	1	2	3	3	14	3	1	3	1	2	1	11
10	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	1	23	2	2	2	2	2	2	12	1	2	2	2	3	1	11
11	3	2	1	1	1	2	2	2	3	2	3	1	23	3	2	1	1	2	3	12	1	2	2	2	3	1	11
12	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	31	3	2	3	3	3	2	16	3	3	2	2	3	2	15
13	2	2	2	2	3	3	3	3	2	1	3	1	27	2	2	2	3	3	2	14	2	3	3	1	3	1	13
14	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	26	3	2	2	2	2	3	14	2	2	2	3	2	1	12
15	3	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	27	3	2	2	2	3	3	15	2	1	3	2	2	2	12
16	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	24	2	2	2	2	2	2	12	2	3	2	1	2	2	12
17	2	2	1	2	2	2	3	2	2	1	3	2	24	2	2	1	2	3	2	12	2	2	2	1	3	2	12
18	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	1	27	3	2	3	2	2	2	14	2	3	2	2	3	1	13
19	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	28	3	3	2	2	2	2	14	2	2	2	2	3	3	14
20	2	3	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	24	2	3	2	2	3	2	14	1	2	2	1	2	2	10
21	3	2	1	3	2	2	2	3	3	2	3	1	27	3	2	1	2	2	3	13	3	2	3	2	3	1	14
22	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	25	2	2	2	3	2	2	13	2	2	2	2	3	1	12
23	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	3	1	24	2	2	2	2	3	2	13	2	2	2	1	3	1	11
24	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	26	2	2	2	2	2	2	12	2	3	3	1	3	2	14
25	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	1	25	2	3	2	2	3	2	14	2	2	2	1	3	1	11
26	3	3	1	2	2	1	2	3	2	2	3	1	25	3	3	1	2	2	2	13	2	1	3	2	3	1	12
27	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	26	3	2	2	2	2	3	14	2	2	2	2	3	1	12
28	2	2	1	2	3	2	2	3	2	1	3	3	26	2	2	1	3	2	2	12	2	2	3	1	3	3	14

BAJO - 12	0
MEDIO = 13-24	8
ALTO 25-36	20

BAJO - 7	0
MEDIO 7-12	9
ALTO 13-18	19

BAJO - 7	0
MEDIO 7-12	18
ALTO 13-18	10

PRETEST GRUPO CONTROL

Nº	GUÍA DE ATENCIÓN EN EL AULA												TOTAL	DIMENSIÓN ATENCIÓN FOCALIZADA						DIMENSIÓN ATENCIÓN SOSTENIDA							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		1	2	3	5	7	9	TOTAL	4	6	8	10	11	12	TOTAL
1	1	2	1	1	2	1	2	2	3	1	3	1	20	1	2	1	2	2	3	11	1	1	2	1	3	1	9
2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	3	1	25	2	2	2	2	3	3	14	2	1	2	2	3	1	11
3	2	3	1	1	2	1	2	3	2	1	3	1	22	2	3	1	2	2	2	12	1	1	3	1	3	1	10
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12
5	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	22	1	2	1	1	2	2	12	1	1	2	1	2	1	10

POSTEST GRUPO CONTROL

Nº	GUÍA DE ATENCIÓN EN EL AULA												TOTAL	DIMENSIÓN ATENCIÓN FOCALIZADA							DIMENSIÓN ATENCIÓN SOSTENIDA						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		1	2	3	5	7	9	TOTAL	4	6	8	10	11	12	TOTAL
1	1	2	1	1	2	1	2	2	3	1	3	1	20	1	2	1	2	2	3	11	1	1	2	1	3	1	9
2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	3	1	25	2	2	2	2	3	3	14	2	1	2	2	3	1	11
3	2	3	1	1	2	1	2	3	2	1	3	1	22	2	3	1	2	2	2	12	1	1	3	1	3	1	10
4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	25	2	2	2	2	2	2	12	2	2	3	2	2	2	13
5	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	16	1	1	1	1	1	1	6	1	1	3	1	3	1	10
6	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	3	18	1	1	1	1	1	1	6	1	1	3	1	3	3	12
7	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	24	2	2	1	2	2	2	14	2	1	2	1	2	1	10

Anexo 11: Evidencias fotográficas



Anexo 12: Programa

“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LOS NIVELES DE ATENCIÓN”

I. Datos Generales

Dirigido a	: Alumnos de 3er grado de la institución educativa
Nº de participantes	: 28
Nº de sesiones	: 12
Duración	: 30 – 45 minutos
Lugar	: Aula de clase
Responsable	: Eslina Otiniano Barreto

II. Fundamentación

Actualmente, entre las principales problemáticas que se presentan a nivel internacional son los problemas de aprendizaje, atención y comprensión, afectando a gran cantidad de la población estudiantil.

Como es sabido, las estrategias lúdicas son una herramienta fundamental que permiten al docente llevar a cabo sesiones que capten la atención del estudiante, mediante juegos y actividades llamativas que puedan generar un aprendizaje significativo en el menor, como lo es en este caso, la mejora en los niveles de atención de la población. El presente programa se ha realizado bajo los supuestos teóricos planteados por Elizalde (2017) quien hace referencia a las estrategias lúdicas como aquella metodología que se basa en la aplicación de técnicas, ejercicios y juegos que permitirán fomentar un ambiente estimulante en clase. Sumado a ello, la conceptualización sobre la atención, mencionada por Ríos-Lago, Muñoz y Paül (2007) como aquellos mecanismos que trabajan conjuntamente para seleccionar los estímulos más relevantes del entorno que permitan al individuo llevar a cabo sus actividades y así alcanzar los objetivos.

En la presente población existen dificultades por parte de los estudiantes para poder mantener su atención en el desarrollo de las actividades escolares, habitualmente suelen distraerse con facilidad y prestar poca atención.

Frente a ello, surge la necesidad de implementar el presente programa, el cual consta de 12 sesiones elaboradas sistemáticamente que permitan estimular de manera progresiva los niveles de atención en los estudiantes a través de actividades que incluyan la interacción y la lúdica como herramientas principales para el desarrollo de la atención y el aprendizaje en el menor.

III. Objetivos

- **Objetivo General:**

- Desarrollar estrategias lúdicas para fortalecer la atención en los estudiantes del tercer grado de educación primaria en una institución educativa de Huamachuco.

- **Objetivos Específicos:**

- Que los alumnos desarrollen el control atencional a través de situaciones lúdicas de cálculo mental.
- Estimular en los estudiantes la atención y concentración a través de actividades lúdicas de discriminación y operaciones matemáticas básicas.
- Fomentar en los estudiantes la capacidad de enfocar su atención y resolver tareas de ejecución en base a instrucciones específicas.
- Incentivar a los estudiantes a mantener su atención en actividades específicas e identificar determinados estímulos en la lectura.
- Estimular en los alumnos el fortalecimiento de la atención y su velocidad de respuesta.
- Que los estudiantes desarrollen la atención y concentración y presten atención a determinados estímulos y pueda organizar adecuadamente los la información que se le presenta
- Que el alumno desarrolle su capacidad de atención y concentración mediante la práctica de lecturas enfocadas
- Fomentar en el estudiante la habilidad para identificar estímulos y recordarlos

- Que el estudiante desarrolle la capacidad de contar y diferenciar estímulos en el menor tiempo posible manteniendo la concentración.
- Que los alumnos puedan prestar atención a los estímulos presentados y completen la información requerida.
- Mejorar la eficacia atencional a través de tareas de discriminación visual
- Centrar la atención de los alumnos en identificar objetos específicos dentro de un conjunto de estímulos visuales

IV. Descripción de las sesiones

SESIÓN Nº 01: DADOS Y ADICIONES

OBJETIVO: Que los alumnos desarrollen el control atencional a través de situaciones lúdicas de cálculo mental.

FASES	TIEMPO	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	RESPONSABLE
INICIO	15'	Lluvia de ideas Observación	Se dialoga con los alumnos respecto a las operaciones básicas matemáticas y se plantean algunos ejercicios de adiciones para resolverlas en base al cálculo mental incentivando a los alumnos a participar, posteriormente se presenta el tema de la sesión y el objetivo. Se aplica el pre test	- Pre test - Recursos humanos	Eslina Otiniano Barreto
DESARROLLO	20'	Actividad Dados y Adiciones	El juego se basa en tirar dos dados y registrar los números en la cartilla que se les brinda a los alumnos y escribir el número de la suma, después, deberán tirar los dados nuevamente y sumar las cifras obtenidas al resultado anterior hasta completar cada fila. Se deberá hacer hincapié a los alumnos que deberán trabajar en forma rápida y evitar las distracciones hasta concluir. Luego de ello se verificarán los resultados obtenidos.	- Cartilla de registro - Dados - Lápices - borrador	
CIERRE	10'	Lluvia de ideas, técnicas participativas	Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿La tarea les resultó fácil? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos?	- Recursos humanos	

SESIÓN Nº 02: JUGANDO CON LAS LETRAS

OBJETIVO: Estimular en los estudiantes la atención y concentración a través de actividades lúdicas de discriminación y operaciones matemáticas básicas.

Fases	Tiempo	Estrategias	Procedimiento	Medios y materiales	Responsable
INICIO	15'	Lluvia de ideas	Se da inicio invitando a los estudiantes a dialogar sobre los tipos de letras que conocen o han podido observar en el día a día, pueden escribirlos en la pizarra, posteriormente se presenta el propósito de la sesión.	Plumones	Eslina Otiniano Barreto
DESARROLLO	15'	Actividad Jugando con las letras	A continuación se presenta la matriz de letras, en la cual se encuentran filas de números del 01 al 08 y columnas de letras de la A hasta la H, y dentro del recuadro una serie de letras, la actividad consiste en contar únicamente las letras "p" por filas y columnas, registrarlas y posteriormente realizar la adición.	<ul style="list-style-type: none"> - Matriz de letras - Lápices - Borradores 	
CIERRE	10'	Lluvia de ideas, técnicas participativas	Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad de hoy? ¿De qué manera creen que esta actividad se relaciona con la atención?	- Recursos humanos	

SESIÓN Nº 03: ADICIONES ESCONDIDAS

OBJETIVO: Fomentar en los estudiantes la capacidad de enfocar su atención y resolver tareas de ejecución en base a instrucciones específicas.

FASES	TIEMPO	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	RESPONSABLE
INICIO	15'	Lluvia de ideas	Inicia la sesión haciendo mención a algunos ejercicios de operaciones matemáticas invitando a los estudiantes a resolverlos mediante el cálculo mental, posteriormente se les hace mención a que en la actividad q realizar deberán permanecer atentos y no distraerse ya que deberán hallar las operaciones escondidas en la cartilla.	- Recursos humanos	Eslina Otiniano Barreto
DESARROLLO	15'	Actividad Adiciones Escondidas	Se escriben una serie de números en la pizarra y se explica la actividad, la cual consiste en identificar los sumandos y el resultado, debiendo colocar el signo "+" entre los dos sumandos y el signo "=" antes del resultado, posteriormente deberán encerrar la suma a fin de que pueda identificarse, éstas se presentaran ya sea de manera horizontal, de izquierda a derecha, o vertical, de arriba hacia abajo.	- Plumones - Cartilla de números - Lápices - borrador	
CIERRE	10'	Lluvia de ideas, técnicas participativas	Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿La tarea les resultó fácil? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos?	- Recursos humanos	

SESIÓN N° 04: BUSCANDO

OBJETIVO: Incentivar a los estudiantes a mantener su atención en actividades específicas e identificar determinados estímulos en la lectura.

FASES	TIEMPO	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	RESPONSABLE
INICIO	15'	Lluvia de ideas	Inician la clase estableciendo el dialogo con los alumnos, la docente presenta a un alumno con un poncho de papelote lleno de letras y pregunta a los alumnos ¿Qué palabras se repiten en el poncho del niño? ¿Para qué nos servirán las palabras? ¿Cuántas letras tienen cada palabra? Invita a los alumnos para que con un plumón tachan las palabras repetidas en el poncho de papel	- Papelote - Plumones	Eslina Otiniano Barreto
DESARROLLO	15'	Actividad Buscando	La docente presenta cuatro papelotes en la pizarra con diferentes textos. Luego la docente da las instrucciones para que cada integrante del grupo salga a la pizarra a tachar la letra que se repite ("n", "m", "l" y "s"). Forman grupos de cuatro integrantes cada uno, cuando la profesora menciona "tempestad" cada niño saldrá con su plumón a marcar la letra que se repite en el papelote que le corresponde a su grupo.	- Plumones - Lectura - Lápices - borrador	
CIERRE	10'	Lluvia de ideas, técnicas participativas	Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Pudieron buscar las letras y a la vez comprender lo que leían? ¿Pudieron llevar a cabo el juego sin distraerse? ¿Lograron encontrar todas las letras en el texto? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?	- Recursos humanos	

SESIÓN N° 05: ATENTO Y APRENDO

OBJETIVO: Estimular en los alumnos el fortalecimiento de la atención y su velocidad de respuesta.

FASES	TIEMPO	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	RESPONSABLE
INICIO	15'	Lluvia de ideas	La docente les narra el cuento de la caperucita roja y cada gesto que haga, los niños deberán imitarlo, por ejemplo: "porque tienes esos ojos tan grandes" los niños y la docente tratarán de abrir los ojos lo más que puedan, imitando los gestos. Posteriormente dialogan acerca del cuento ¿Caperucita estuvo atenta a lo que observaba en su abuelita? ¿El lobo logro comer a caperucita? ¿Por qué?	- Recursos humanos	Eslina Otiniano Barreto
DESARROLLO	15'	Lectura El ratón y el león	La docente presenta la lectura en un papelote la lectura "El ratón y el león", luego les indica que cuando ella lea palabras que empiecen con la letra "m", darán un salto, cuando lea una palabra que inicie con "p", se cogerán de la mano; y cuando lea palabras que empiecen con la letra "s", se cogerán de la oreja.	- Plumones - Lectura - Lápices - borrador	
CIERRE	10'	Lluvia de ideas, técnicas participativas	Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Hicieron lo que se les pedía sin equivocarse? ¿Les resulto fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?	- Recursos humanos	

SESIÓN N° 06: JUGANDO CON LAS FIGURAS

OBJETIVO: Que los estudiantes desarrollen la atención y concentración y presten atención a determinados estímulos y pueda organizar adecuadamente la información que se le presenta

FASES	TIEMPO	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	RESPONSABLE
INICIO	15'	Lluvia de ideas	La docente inicia dando las palabras de bienvenida a los estudiantes, posteriormente la profesora pone como ejemplo ¿alguna vez les han dejado hacer alguna tarea en casa, pero se distrajeron y se equivocaron? ¿consideran que se debe a que no prestaron atención al orden de las cosas? El día de hoy aprenderemos a seguir en orden las cosas para que así podamos desarrollar mejor nuestra atención.	- Recursos humanos	Eslina Otiniano Barreto
DESARROLLO	15'	Actividad Jugando con las figuras	La docente pegará en la pizarra papelotes con las cadenas de sílabas y se formarán grupos. Y se les brindaran hojas recortadas con el nombre de cada figura, el cual deberán ordenar. Por ejemplo en la figura de manzana encontrarán las palabras “za-man-na” debiendo darle sentido, deberán terminar la actividad en el menor tiempo posible	- Plumones - Cadena de sílabas - Lápices - borrador	
CIERRE	10'	Lluvia de ideas, técnicas participativas	Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Hicieron lo que se les pedía sin equivocarse? ¿Les resulto fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?	- Recursos humanos	

SESIÓN N° 07: Jugando y descubriendo

OBJETIVO: Que el alumno desarrolle su capacidad de atención y concentración mediante la práctica de lecturas enfocadas

FASES	TIEMPO	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	RESPONSABLE
INICIO	15'	Lluvia de ideas	La docente inicia la clase mencionando un caso ¿les ha pasado que a veces estaban tan preocupados por hacer algo y descuidaron otras de sus actividades? Por ejemplo ¿alguna vez se han distraído tanto tiempo jugando en casa que olvidaron hacer las tareas del colegio? El día de hoy les traigo una historia sobre la importancia estar alertas a lo que pasa a nuestro alrededor.	- Recursos humanos	Eslina Otiniano Barreto
DESARROLLO	15'	Lectura La historia del perrito con el hueso	La docente repartirá las lecturas de “La historia del perrito con el hueso” de manera individual a cada alumno, posteriormente leerán en voz alta siguiendo las instrucciones de la docente. Posterior a ello se resolverán las preguntas de la lectura y se pedirá a un voluntario que desarrolle el laberinto del perrito y el hueso, el cual se encuentra pegado en la pizarra.	- Plumones - Lectura la historia del perrito con el hueso - Lápices - borrador	
CIERRE	10'	Lluvia de ideas, técnicas participativas	Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad de hoy? ¿De qué manera creen que esta actividad se relaciona con la atención?	- Recursos humanos	

SESIÓN N° 08: APRENDO Y RECUERDO

OBJETIVO: Fomentar en el estudiante la habilidad para identificar estímulos y recordar adecuadamente los estímulos

FASES	TIEMPO	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	RESPONSABLE
INICIO	15'	Lluvia de ideas	La docente inicia dando la bienvenida a los estudiantes, posteriormente hace un repaso sobre el tema desarrollado en la sesión anterior. ¿Recuerdan el tema que tratamos la sesión pasada? ¿Qué pasó en el cuento, recuerdan? El día de hoy les traigo un juego que nos permitirá estar más atentos y a recordar mejor las cosas ¿Quisieran aprenderlo?	- Recursos humanos	Eslina Otiniano Barreto
DESARROLLO	15'	Actividad Aprendo y recuerdo	La docente pide que se formen en grupos pequeños, a cada grupo le repartirá una lámina del juego de memoria, el juego consistirá en que la lámina tendrá figuras pegadas que deberán voltear para saber cuál es cual, el objetivo de la actividad es que logren hallar la pareja de cada imagen en el menor tiempo posible. Todos los grupos iniciarán la mismo tiempo con la mayor velocidad posible.	- Plumones - Lámina del juego de memoria - Lápices - Borrador	
CIERRE	10'	Lluvia de ideas, técnicas participativas	Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Les resulto fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?	- Recursos humanos	

SESIÓN N° 09: DE COLORES

OBJETIVO: Que el estudiante desarrolle la capacidad de contar y diferenciar estímulos en el menor tiempo posible manteniendo la concentración

FASES	TIEMPO	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	RESPONSABLE
INICIO	15'	Lluvia de ideas	Inician la sesión entonando la canción “De Colores”. Dialogan acerca de la canción a través de interrogantes ¿De qué se pintan los campos? ¿Qué colores podemos encontrar en el campo? ¿Les gustaría aprender mientras jugamos?	- Recursos humanos	Eslina Otiniano Barreto
DESARROLLO	15'	Actividad De Colores	La docente presenta las cartillas para que observen y discriminen. Posteriormente la docente dará las indicaciones del juego, para lo cual en las cartillas deberán contar el número de estrellas de cada color y luego de ello deberán colocar de mayor a menor la cantidad en las estrellas en blanco que se encuentran al pie de la hoja y deberán colorear cada una del color que le corresponde.	- Plumones - Cartilla - Lápices - borrador	
CIERRE	10'	Lluvia de ideas, técnicas participativas	Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Les resulto fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?	- Recursos humanos	

SESIÓN N° 10: OBSERVO Y COMPLETO

OBJETIVO: Que los alumnos puedan prestar atención a los estímulos presentados y completen la información requerida

FASES	TIEMPO	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	RESPONSABLE
INICIO	15'	Lluvia de ideas Dinámica el teléfono malogrado	La docente lleva a cabo la dinámica el teléfono malogrado, pidiendo a los estudiantes que se formen en fila y al primero le dará una frase que deberá repetir en el oído de su compañero y así sucesivamente, hasta que el mensaje llegue a quien se encuentra al final de la fila. Posteriormente se preguntarán si el mensaje que llegó al final era el mismo que dio la docente. Se resaltarán la importancia de estar atentos para poder tener la información completa.	- Recursos humanos	Eslina Otiniano Barreto
DESARROLLO	15'	Actividad Observo y Completo	A continuación la docente presentará unas láminas con figuras y palabras incompletas, los estudiantes deberán observar detenidamente cada figura y completar la palabra que se relacione mejor con cada una. Deberán realizarla en el menor tiempo posible	- Plumones - Cartillas - Lápices - Borrador	
CIERRE	10'	Lluvia de ideas, técnicas participativas	Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Les resulto fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?	- Recursos humanos	

SESIÓN N° 11: ENCUENTRA LAS 5 DIFERENCIAS

OBJETIVO: Mejorar la eficacia atencional a través de tareas de discriminación visual

FASES	TIEMPO	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	RESPONSABLE
INICIO	15'	Lluvia de ideas	La docente empezará repartiendo por grupos un juego de bloques y realizará las preguntas ¿Qué podemos realizar con ellos? ¿son iguales o diferentes? Luego se les pedirá a los estudiantes que observen con detenimiento las figuras.	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos humanos - Bloques 	Eslina Otiniano Barreto
DESARROLLO	15'	Actividad Encuentra las 5 diferencias	Se llevará a cabo la actividad “Encuentra las 5 diferencias”. La docente colocará las láminas en la pizarra y se pedirá a los estudiantes que de manera voluntaria se vayan acercando y encierren una diferencia que hayan podido observar en las figuras. Se realizará de manera continua hasta que hayan concluido con todas las diferencias.	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones - Láminas - Lápices - borrador 	
CIERRE	10'	Lluvia de ideas, técnicas participativas	Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Les resulto fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos humanos 	

SESIÓN N° 12: BUSCANDO LAS FIGURAS

OBJETIVO: Centrar la atención de los alumnos en identificar objetos específicos dentro de un conjunto de estímulos visuales

FASES	TIEMPO	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	RESPONSABLE
INICIO	15'	Lluvia de ideas	La docente inicia haciendo mención a las figuras geométricas y sus características, preguntando a los alumnos que más conocen acerca de estas, semejanzas, diferencias, formas, etc. Luego de ello señala la importancia de fijarse en tales características ya que el juego a realizarse deberá tener la atención de todos.	- Recursos humanos	Eslina Otiniano Barreto
DESARROLLO	15'	Actividad Buscando las figuras	La docente reparte las fichas de figuras a cada estudiantes (se repartirán 3 tipos de fichas distintas) y se le pide a cada estudiante que observe detenidamente y que encuentre los 10 cuadrados que se encuentran en cada lámina, el segundo grupo tendrá la ficha de 10 triángulos y el tercer grupo, deberá hallar los 10 círculos en las láminas. Para ello deberán prestar atención y realizarlo en el menor tiempo posible.	- Plumones - Láminas - Lápices - Borrador	
CIERRE	10'	Lluvia de ideas, técnicas participativas Post test	Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Les resulto fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje? Se aplica el post test	- Recursos humanos - Post test	

El juego se basa en tirar dos dados y registrar los números en la cartilla que se les brinda a los alumnos y escribir el número de la suma, después, deberán tirar los dados nuevamente y sumar las cifras obtenidas al resultado anterior hasta completar cada fila. Se deberá hacer hincapié a los alumnos que deberán trabajar en forma rápida y evitar las distracciones hasta concluir. Luego de ello se verificarán los resultados obtenidos.

CIERRE

Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿La tarea les resultó fácil? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos?

ANEXOS

- Cartilla
- Guía de observación

Anexo 02: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N° ORDEN	NOMBRES	Guía de observación		
		El estudiante pudo desarrollar el control atencional a través de situaciones lúdicas de cálculo mental		
		<i>Excelente</i>	<i>Regular</i>	<i>En desarrollo</i>
1	Linder brayan			
2	Henry Erick			
3	Keyla Marizeth			
4	Greysi Abigail			
5	Erick Rodrigo			
6	Irina Karely			
7	Jhojani Lizeth			
8	Cristian D avid			
9	Isumac Anali			
10	Miler			
11	Yan car			
12	Olinda Fiorela			
13	Victor Alexander			
14	Jordi Emerson			
15	Luz Daniela			
16	CES			
17	Damaris Kiara			
18	Esther Cina			
19	Carlos Daniel			
20	Angel Esmith			
21	Militer Franklin			
22	Ilución			
23	Deysi Anali			
24	Maricielo Maritza			
25	Angel			
26	Alexandra anahi			
27	Ariana Adeli			
28	Lesly Yanet			

SESIÓN N° 02: “JUGANDO CON LAS LETRAS”

Participantes: Alumnos de 3er grado “E” de la institución educativa

Población: 28

Responsable: Eslina Otiniano Barreto

Objetivo de la sesión:

Estimular en los estudiantes la atención y concentración a través de actividades lúdicas de discriminación y operaciones matemáticas básicas.

INICIO

Dialogamos sobre los tipos de letras a través de interrogantes ¿Qué tipo de letras conocen? ¿Dónde las encontramos? ¿para qué sirven las letras? ¿podrían escribir en la pizarra los tipos de letras que conocen?

La docente presenta diversos folletos para que los observen y contabilicen la cantidad de letras que escribieron en la pizarra en el párrafo

Propósito de la sesión:

Oidía aprenderán a sumar usando las palabras para que puedan mejorar su atención y concentración.

Establecemos normas de convivencia para poder trabajar en confianza.

- Ayudar al compañero que tenga dificultades
- Respetar las ideas de sus compañeros

DESARROLLO

La docente presenta las cartillas de letras, luego las describe como las van a usar y que elementos tienen. Las cartillas están distribuidas filas de números de 01 al 08 y columnas de letras de la A hasta la H como puntos referenciales, así mismo, dentro del recuadro se encuentran diversos tipos de letras. Luego de escuchar, los alumnos, la docente entrega a cada niño una cartilla correspondiente.

La docente explica en que consiste la actividad que van a realizar en la cartilla, en la cual deberán contar únicamente las letras “p” por filas y columnas, registrarlas y posteriormente realizar la adición.

Los niños deberán ir pegando sus trabajos en la pizarra conforme terminan, luego de ello se verificarán los resultados obtenidos

CIERRE

Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿La tarea les resultó fácil? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?

Anexo 02: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N° ORDEN	NOMBRES	Guía de observación		
		El estudiante pudo desarrollar la atención y concentración a través de actividades lúdicas de discriminación y operaciones matemáticas básicas		
		<i>Excelente</i>	<i>Regular</i>	<i>En desarrollo</i>
1	Linder brayan			
2	Henry Erick			
3	Keyla Marizeth			
4	Greysi Abigail			
5	Erick Rodrigo			
6	Irina Karelly			
7	Jhojani Lizeth			
8	Cristian D avid			
9	Isumac Anali			
10	Miler			
11	Yan car			
12	Olinda Fiorela			
13	Victor Alexander			
14	Jordi Emerson			
15	Luz Daniela			
16	CES			
17	Damaris Kiara			
18	Esther Cina			
19	Carlos Daniel			
20	Angel Esmith			
21	Milter Franklin			
22	Ilución			
23	Deysi Anali			
24	Maricielo Maritza			
25	Angel			
26	Alexandra anahi			
27	Ariana Adeli			
28	Lesly Yanet			

SESIÓN N° 03: ADICIONES ESCONDIDAS

INICIO

Inician la clase estableciendo el dialogo con los alumnos, realizando las siguientes interrogantes ¿Les gustaría aprender un juego nuevo? ¿Conocen los crucigramas? ¿Dónde los han visto? ¿Han desarrollado alguna vez uno? ¿Saben que es una cartilla de números? ¿Les gustaría resolver una de ellas?

Propósito de la sesión:

Oidía aprenderán a mejorar su atención mediante la búsqueda de ejercicios ocultos para enfocar su atención y resolver tareas de ejecución en base a instrucciones específicas.

Establecemos normas de convivencia para poder trabajar en confianza.

- Ayudar al compañero que tenga dificultades
- Respetar las ideas de sus compañeros

DESARROLLO

La docente presenta la cartilla de números en la cual se encuentran 10 operaciones matemáticas, la búsqueda la deberán realizar tanto de manera horizontal como vertical, cuando encuentren una operación, deberán encerrarla de color rojo y colocar los signos correspondientes “+”, “=”

Se forman grupos de 4 alumnos, la profesora hace entrega de la cartilla a cada grupo al son del silbato los grupos lo resolverán a través de un concurso.

1	10	5	15	7	9	4	13
11	5	7	8	12	15	10	25
8	7	9	16	19	7	7	14
5	5	18	10	4	14	3	5
13	3	10	6	4	8	10	10
7	4	3	3	15	12	15	27
5	9	14	9	20	13	18	11

CIERRE

Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿La tarea les resultó fácil? ¿Lograron encontrar todas las operaciones en la cartilla? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?

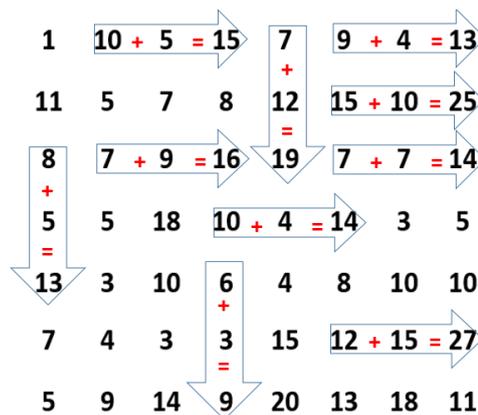
ANEXOS

- Cartilla de números
- Instrumento de evaluación

ANEXO 01: ADICIONES ESCONDIDAS

En el siguiente cuadro hay 10 sumas dispuestas horizontalmente de izquierda a derecha y verticalmente de arriba hacia abajo ¿Puedes encontrarlas todas?

1	10	5	15	7	9	4	13
11	5	7	8	12	15	10	25
8	7	9	16	19	7	7	14
5	5	18	10	4	14	3	5
13	3	10	6	4	8	10	10
7	4	3	3	15	12	15	27
5	9	14	9	20	13	18	11



ANEXO 02: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N° ORDEN	NOMBRES	Guía de observación		
		El menor pudo desarrollar su capacidad de enfocar su atención y resolver tareas de ejecución en base a instrucciones específicas		
		<i>Excelente</i>	<i>Regular</i>	<i>En desarrollo</i>
1	Linder brayan			
2	Henry Erick			
3	Keyla Marizeth			
4	Greysi Abigail			
5	Erick Rodrigo			
6	Irina Karelly			
7	Jhojani Lizeth			
8	Cristian D avid			
9	Isumac Anali			
10	Miler			
11	Yan car			
12	Olinda Fiorela			
13	Victor Alexander			
14	Jordi Emerson			
15	Luz Daniela			
16	CES			
17	Damaris Kiara			
18	Esther Cina			
19	Carlos Daniel			
20	Angel Esmith			
21	Milter Franklin			
22	Ilución			
23	Deysi Anali			
24	Maricielo Maritza			
25	Angel			
26	Alexandra anahi			
27	Ariana Adeli			
28	Lesly Yanet			

SESIÓN N° 04: BUSCANDO

INICIO

Inician la clase estableciendo el dialogo con los alumnos, la docente presenta a un alumno con un poncho de papelote lleno de letras y pregunta a los alumnos ¿Qué palabras se repiten en el poncho del niño? ¿Para qué nos servirán las palabras? ¿Cuántas letras tiene cada palabra?

Invita a los alumnos para que con un plumón tachen las palabras repetidas en el poncho de papel.

Se realizan las siguientes preguntas ¿les gustaría buscar las palabras que se repiten en un texto? ¿Cómo lo haríamos?

Propósito de la sesión:

Incentivar a los estudiantes a mantener su atención en actividades específicas e identificar determinados estímulos en la lectura

Establecemos normas de convivencia para poder trabajar en confianza.

- Ayudar al compañero que tenga dificultades
- Respetar las ideas de sus compañeros

DESARROLLO

La docente presenta cuatro papelotes en la pizarra con diferentes textos.

Luego la docente da las instrucciones para que cada integrante del grupo salga a la pizarra a tachar la letra que se repite ("n", "m", "l" y "s").

Forman grupos de cuatro integrantes cada uno, cuando la profesora menciona "tempestad" cada niño saldrá con su plumón a marcar la letra que se repite en el papelote que le corresponde a su grupo.

Esto se repetirá hasta que hayan terminado de tachar la última letra que les falta.

CIERRE

Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Pudieron buscar las letras y a la vez comprender lo que leían? ¿Pudieron llevar a cabo el juego sin distraerse? ¿Lograron encontrar todas letras en el texto? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?

ANEXOS

- Lectura
- Instrumento de evaluación

ANEXO 01: LECTURA

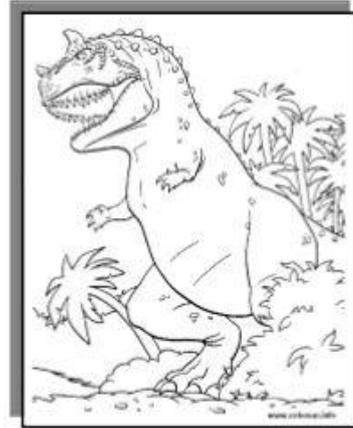


- Lee con atención el siguiente texto:

Los dinosaurios

Los dinosaurios habitaban la tierra hace millones de años. Vivieron antes de que hubiera gente, se parecían a un grupo de animales que aún viven.

Estos animales se llaman reptiles. Las serpientes, los lagartos y los cocodrilos son reptiles.



Los dinosaurios carnívoros, tenían los dientes grandes y afilados que les servían para comer la carne de otros animales.

Mientras que los dinosaurios herbívoros, solo comían plantas, estos tenían dientes planos para arrancar y moler las plantas.

El Tiranosaurio Rex es el más famoso carnívoro y su nombre significa "Lagarto terrible"

Hoy los dinosaurios ya no existen, pero puedes aprender mucho de ellos.

ANEXO 02: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N° ORDEN	NOMBRES	Guía de observación		
		El estudiante es capaz de mantener su atención en actividades específicas e identificar determinados estímulos en la lectura		
		<i>Excelente</i>	<i>Regular</i>	<i>En desarrollo</i>
1	Linder brayan			
2	Henrry Erick			
3	Keyla Marizeth			
4	Greysi Abigail			
5	Erick Rodrigo			
6	Irina Karely			
7	Jhojani Lizeth			
8	Cristian D avid			
9	Isumac Anali			
10	Miler			
11	Yan car			
12	Olinda Fiorela			
13	Victor Alexander			
14	Jordi Emerson			
15	Luz Daniela			
16	CES			
17	Damaris Kiara			
18	Esther Cina			
19	Carlos Daniel			
20	Angel Esmith			
21	Milter Franklin			
22	Ilución			
23	Deysi Anali			
24	Maricielo Maritza			
25	Angel			
26	Alexandra anahi			
27	Ariana Adeli			
28	Lesly Yanet			

SESIÓN N° 05: ANTENTO Y APRENDO

INICIO

La docente les narra el cuento de la caperucita roja y cada gesto que haga, los niños deberán imitarlo, por ejemplo: “porque tienes esos ojos tan grandes” los niños y la docente tratarán de abrir los ojos lo más que puedan, imitando los gestos.

Posteriormente dialogan acerca del cuento ¿Caperucita estuvo atenta a lo que observaba en su abuelita? ¿El lobo logro comer a caperucita? ¿Por qué?

Si ustedes están atentos ¿Podrán seguir indicaciones para realizar un nuevo juego? ¿Les gustaría participar?

Propósito de la sesión:

Estimular en los alumnos el fortalecimiento de la atención y su velocidad de respuesta.

Establecemos normas de convivencia para poder trabajar en confianza.

- Acatar las indicaciones del docente
- Poner atención para no fomentar el desorden en el aula

DESARROLLO

La docente

La docente presenta la lectura en un papelote la lectura “El ratón y el león”, luego les indica que cuando ella lea palabras que empiecen con la letra “m”, darán un salto, cuando lea una palabra que inicie con “p”, se cogerán de la mano; y cuando lea palabras que empiecen con la letra “s”, se cogerán de la oreja.

Luego realiza el juego con todos los alumnos del aula.

El niño que no esté atento, saldrá al frente a cantar una canción.



CIERRE

Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Hicieron lo que se les pedía sin equivocarse? ¿Les resulto fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?

ANEXOS

- Lectura
- Instrumento de evaluación

ANEXO 01: LECTURA

Presta atención a la lectura de tu profesor(a)



Érase una vez un león y un ratón que vivían en el mismo bosque.

Un día, el ratón fue a beber agua al río, se cayó en él y la corriente lo arrastró. El ratón pidió ayuda porque no sabía nadar. El león,

al escucharlo, se metió en el río y lo sacó.

El ratón, muy feliz, le dijo al león:

- Muchas gracias por salvarme la vida. Desde ahora seré tu amigo y te ayudaré siempre que lo necesites.

- ¿Cómo me vas a ayudar tú, con lo pequeño que eres?-dijo el león, riendo.

Pasó el tiempo, y, un buen día, el león cayó en una trampa de cazadores.

Con todas sus fuerzas, intentó escapar de la red que lo tenía atrapado, pero no lo consiguió.

Entonces, apareció el ratón y, con sus afilados dientecillos, cortó las cuerdas de la red. De esta manera, el león pudo escapar y, agradecido, le dijo:

- Amigo ratón, perdóname por haberme reído.

Esa noche, el ratón durmió acurrucado junto al león.

Ambos comprendieron que los gestos de amor que habían tenido el uno con el otro les había unido para siempre por lo que le regaló el gusano.

ANEXO 02: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N° ORDEN	NOMBRES	Guía de observación		
		El estudiante denota un fortalecimiento en su atención y velocidad de respuesta		
		<i>Excelente</i>	<i>Regular</i>	<i>En desarrollo</i>
1	Linder brayan			
2	Henry Erick			
3	Keyla Marizeth			
4	Greysi Abigail			
5	Erick Rodrigo			
6	Irina Karelly			
7	Jhojani Lizeth			
8	Cristian D avid			
9	Isumac Anali			
10	Miler			
11	Yan car			
12	Olinda Fiorela			
13	Victor Alexander			
14	Jordi Emerson			
15	Luz Daniela			
16	CES			
17	Damaris Kiara			
18	Esther Cina			
19	Carlos Daniel			
20	Angel Esmith			
21	Militer Franklin			
22	Ilución			
23	Deysi Anali			
24	Maricielo Maritza			
25	Angel			
26	Alexandra anahi			
27	Ariana Adeli			
28	Lesly Yanet			

SESIÓN N° 06: ME CONCENTRO PARA JUGAR Y APRENDER

INICIO

La docente inicia dando las palabras de bienvenida a los estudiantes, posteriormente la profesora pone como ejemplo ¿alguna vez les han dejado hacer alguna tarea en casa, pero se distrajeron y se equivocaron? ¿Consideran que se debe a que no prestaron atención al orden de las cosas? ¿Quieren aprender un nuevo juego que nos permita estar más alertas? El día de hoy aprenderemos a seguir en orden las cosas para que así podamos desarrollar mejor nuestra atención.

Propósito de la Sesión

Que los estudiantes desarrollen la atención y concentración y presten atención a determinados estímulos y pueda organizar adecuadamente la información que se le presenta

DESARROLLO

La docente pegará en la pizarra papelotes con las cadenas de sílabas y se formarán grupos. Y se les brindaran hojas recortadas con el nombre de cada figura, el cual deberán ordenar. Por ejemplo en la figura de manzana encontrarán las palabras “za-man-na” debiendo darle sentido, deberán terminar la actividad en el menor tiempo posible.

CIERRE

Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Hicieron lo que se les pedía sin equivocarse? ¿Les resulto fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?

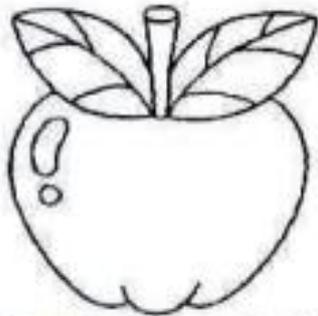
ANEXOS

- Cadena de sílabas
- Instrumento de evaluación

ANEXO 01

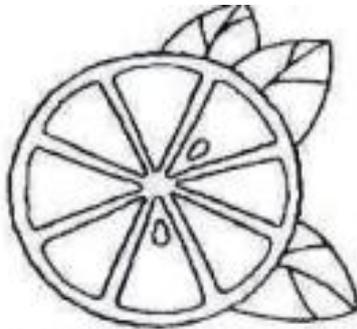
CADENA DE SÍLABAS

Ordena las sílabas para formar correctamente las palabras y colorea las imágenes



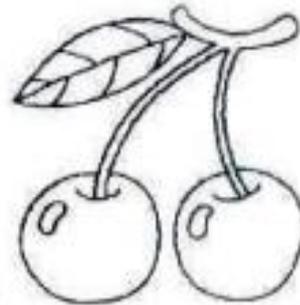
ZA MAN NA

--	--	--



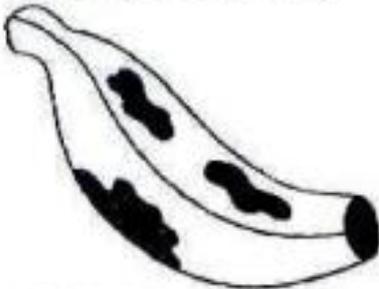
JA NA RAN

--	--	--



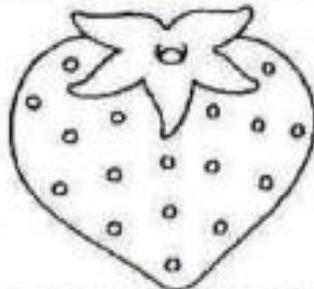
ZAS RE CE

--	--	--



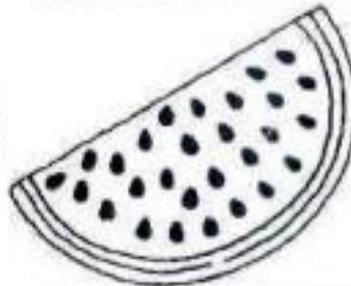
NA BA NA

--	--	--



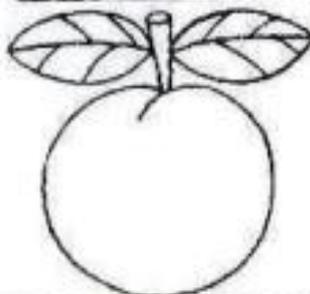
LLA TI FRU

--	--	--



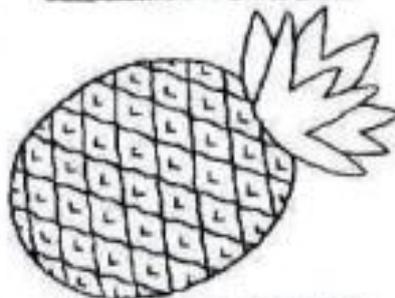
A DÍ SAN

--	--	--



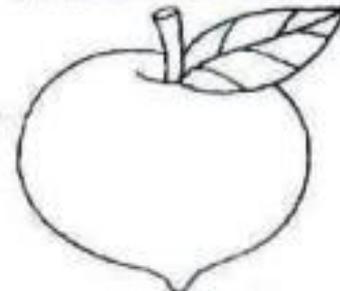
RUE CI LA

--	--	--



NA A NÁ

--	--	--



NO DU RAZ

--	--	--



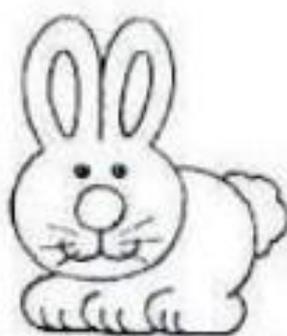
SO YA PA

□ □ □



LA DO HE

□ □ □



JO CO NE

□ □ □



CA ÑE MU

□ □ □



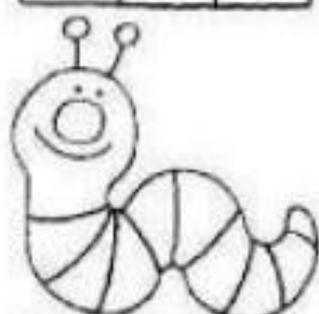
TE RE TÍ

□ □ □



RA TE TE

□ □ □



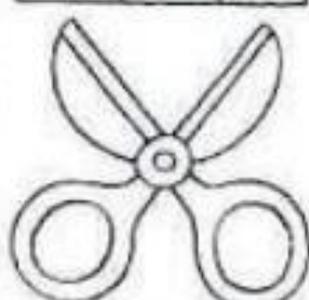
NO GU SA

□ □ □



TA CE MA

□ □ □



RA JE TI

□ □ □

ANEXO 02: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N° ORDEN	NOMBRES	Guía de observación		
		El estudiante pudo desarrollar la atención y concentración prestando atención a determinados estímulos organizando adecuadamente la información que se le presenta		
		<i>Excelente</i>	<i>Regular</i>	<i>En desarrollo</i>
1	Linder brayan			
2	Henry Erick			
3	Keyla Marizeth			
4	Greysi Abigail			
5	Erick Rodrigo			
6	Irina Karelly			
7	Jhojani Lizeth			
8	Cristian D avid			
9	Isumac Anali			
10	Miler			
11	Yan car			
12	Olinda Fiorela			
13	Victor Alexander			
14	Jordi Emerson			
15	Luz Daniela			
16	CES			
17	Damaris Kiara			
18	Esther Cina			
19	Carlos Daniel			
20	Angel Esmith			
21	Milter Franklin			
22	Ilución			
23	Deysi Anali			
24	Maricielo Maritza			
25	Angel			
26	Alexandra anahi			
27	Ariana Adeli			
28	Lesly Yanet			

SESIÓN N° 07: JUGANDO Y DESCUBRIENDO

INICIO

La docente inicia la clase mencionando un caso ¿les ha pasado que a veces estaban tan preocupados por hacer algo y descuidaron otras de sus actividades? Por ejemplo ¿alguna vez se han distraído tanto tiempo jugando en casa que olvidaron hacer las tareas del colegio? El día de hoy les traigo una historia sobre la importancia estar alertas a lo que pasa a nuestro alrededor. ¿Les gustaría escucharla? ¿Qué les parece si aprendemos juntos de la historia a continuación?

Propósito de la Sesión

Que el alumno desarrolle su capacidad de atención y concentración mediante la práctica de lecturas enfocadas

DESARROLLO

La docente repartirá las lecturas de “La historia del perrito con el hueso” de manera individual a cada alumno, posteriormente leerán en voz alta siguiendo las instrucciones de la docente. Posterior a ello se resolverán las preguntas de la lectura y se pedirá a un voluntario que desarrolle el laberinto del perrito y el hueso, el cual se encuentra pegado en la pizarra.

CIERRE

Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad de hoy? ¿De qué manera creen que esta actividad se relaciona con la atención?

ANEXOS

- La historia del perrito con el hueso
- Instrumento de evaluación

ANEXO 01

LA HISTORIA DEL PERRITO CON EL HUESO

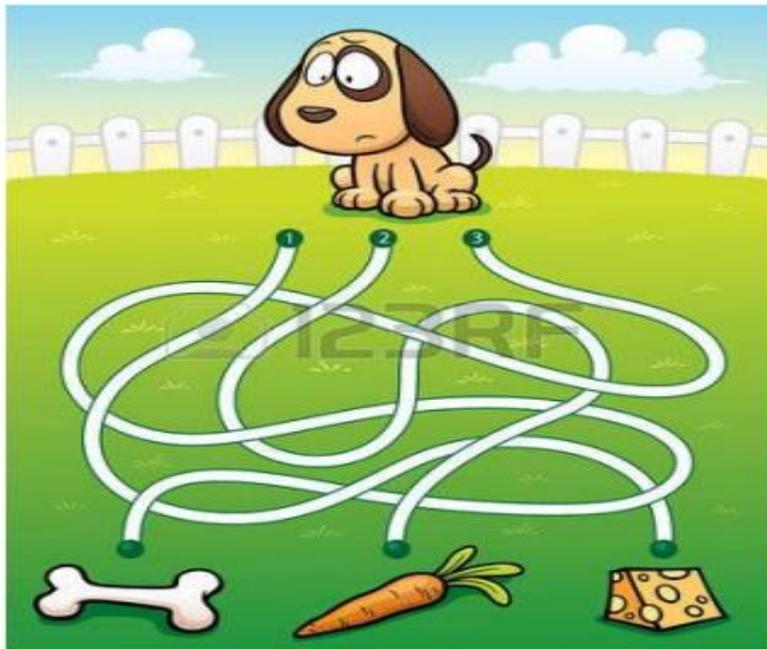
Érase una vez un perrito que encontró un hueso. Enseguida llegó un perro más grande, que le gruñó, le enseñó los dientes, lo miró con ojos amenazadores y le quitó el hueso. El perro grande quería comerse el hueso. Pero entonces llegó otro perro grande que también quería el hueso.



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

Comprueba si has comprendido:

1. ¿Qué encontró el perrito en esta historia?
2. ¿Qué quería el perro más grande?
3. ¿Qué ocurrió cuando llegó otro perro grande?
4. ¿Cómo hay que resolver los conflictos?
5. Ayuda al perrito a encontrar lo que más le gusta



ANEXO 02: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N° ORDEN	NOMBRES	Guía de observación		
		El estudiante cuenta con la capacidad de atención y concentración en la práctica de lecturas enfocadas		
		<i>Excelente</i>	<i>Regular</i>	<i>En desarrollo</i>
1	Linder brayan			
2	Henrry Erick			
3	Keyla Marizeth			
4	Greysi Abigail			
5	Erick Rodrigo			
6	Irina Karely			
7	Jhojani Lizeth			
8	Cristian D avid			
9	Isumac Anali			
10	Miler			
11	Yan car			
12	Olinda Fiorela			
13	Victor Alexander			
14	Jordi Emerson			
15	Luz Daniela			
16	CES			
17	Damaris Kiara			
18	Esther Cina			
19	Carlos Daniel			
20	Angel Esmith			
21	Milter Franklin			
22	Ilución			
23	Deysi Anali			
24	Maricielo Maritza			
25	Angel			
26	Alexandra anahi			
27	Ariana Adeli			
28	Lesly Yanet			

SESIÓN N° 08: APRENDO Y RECUERDO

INICIO

La docente inicia dando la bienvenida a los estudiantes, posteriormente hace un repaso sobre el tema desarrollado en la sesión anterior. ¿Recuerdan el tema que tratamos la sesión pasada? ¿Qué pasó en el cuento, recuerdan? El día de hoy les traigo un juego que nos permitirá estar más atentos y a recordar mejor las cosas ¿Quisieran aprenderlo?

Propósito de la sesión:

Fomentar en el estudiante la habilidad para identificar estímulos y recordarlos

Establecemos normas de convivencia para poder trabajar en confianza.

- Levantar la mano para opinar
- Respetar las opiniones de sus compañeros

DESARROLLO

La docente pide que se formen en grupos pequeños, a cada grupo le repartirá una lámina del juego de memoria, el juego consistirá en que la lámina tendrá figuras pegadas que deberán voltear para saber cuál es cual, el objetivo de la actividad es que logren hallar la pareja de cada imagen en el menor tiempo posible.

Todos los grupos iniciarán la mismo tiempo con la mayor velocidad posible.

CIERRE

Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Les resulto fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?

ANEXOS

- Lámina del juego de memoria
- Instrumento de evaluación

ANEXO 01:

LÁMINA DEL JUEGO DE LA MEMORIA



ANEXO 02: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N° ORDEN	NOMBRES	Guía de observación		
		El estudiante cuenta con la habilidad para identificar estímulos y recordarlos		
		<i>Excelente</i>	<i>Regular</i>	<i>En desarrollo</i>
1	Linder brayan			
2	Henry Erick			
3	Keyla Marizeth			
4	Greysi Abigail			
5	Erick Rodrigo			
6	Irina Karelly			
7	Jhojani Lizeth			
8	Cristian D avid			
9	Isumac Anali			
10	Miler			
11	Yan car			
12	Olinda Fiorela			
13	Victor Alexander			
14	Jordi Emerson			
15	Luz Daniela			
16	CES			
17	Damaris Kiara			
18	Esther Cina			
19	Carlos Daniel			
20	Angel Esmith			
21	Milter Franklin			
22	Ilución			
23	Deysi Anali			
24	Maricielo Maritza			
25	Angel			
26	Alexandra anahi			
27	Ariana Adeli			
28	Lesly Yanet			

SESIÓN N° 09: De Colores

INICIO

Inician la sesión entonando la canción “De Colores”. Dialogan acerca de la canción a través de interrogantes ¿De qué se pintan los campos? ¿Qué colores podemos encontrar en el campo? ¿Les gustaría aprender mientras jugamos?

Propósito de la sesión:

Que el estudiante desarrolle la capacidad de contar y diferenciar estímulos en el menor tiempo posible manteniendo la concentración.

Establecemos normas de convivencia para poder trabajar en confianza.

- Levantar la mano para opinar
- Respetar las opiniones de sus compañeros

DESARROLLO

La docente presenta las cartillas para que observen y discriminen. Posteriormente la docente dará las indicaciones del juego, para lo cual en las cartillas deberán contar el número de estrellas de cada color y luego de ello deberán colocar de mayor a menor la cantidad en las estrellas en blanco que se encuentran al pie de la hoja y deberán colorear cada una del color que le corresponde.

La docente hace entrega de manera individual las cartillas a los alumnos y el alumno que vaya terminando irá pegando su trabajo en el museo del aula.

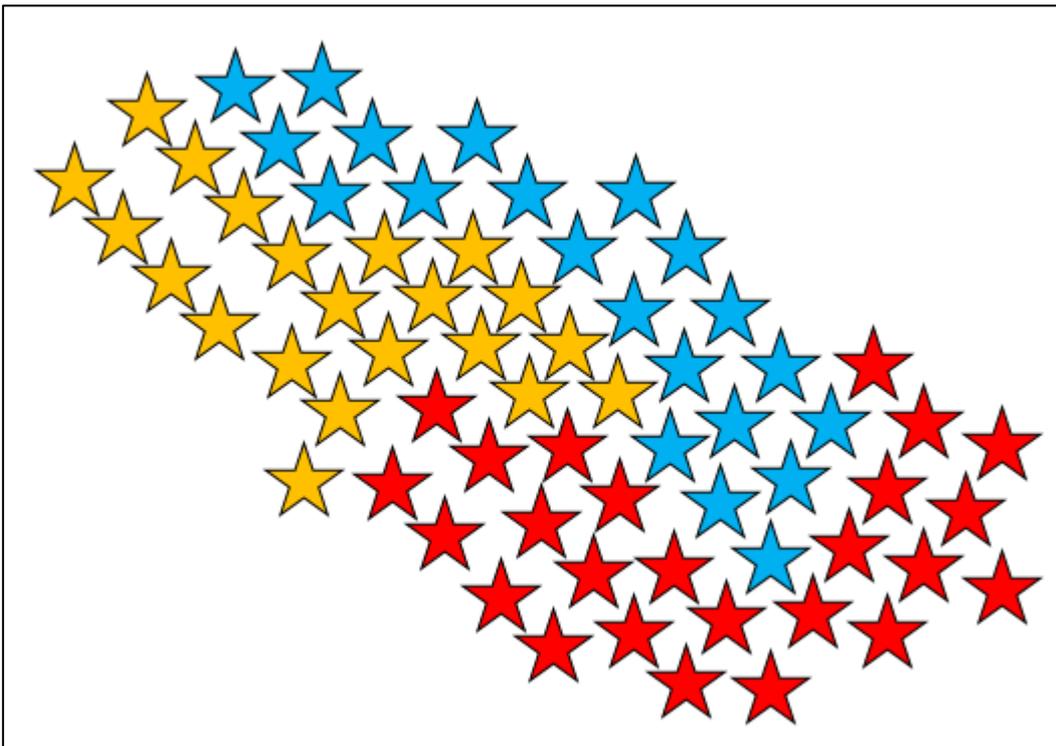
CIERRE

Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Les resulto fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?

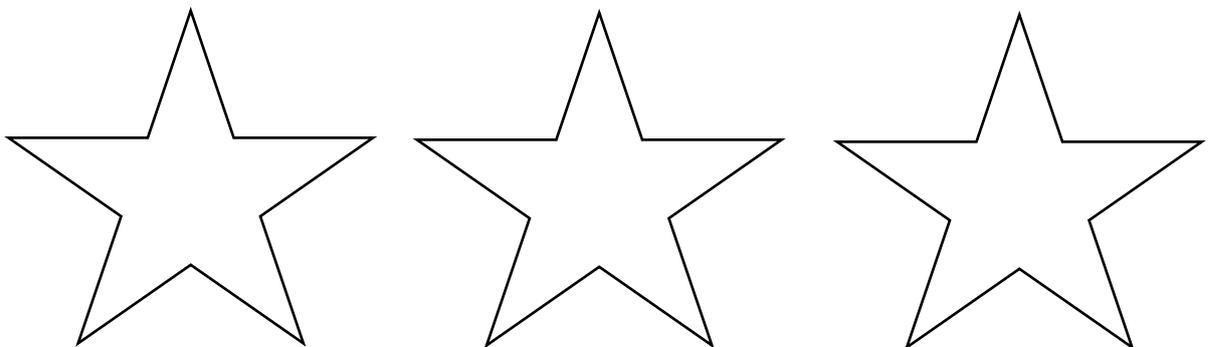
ANEXOS

- Cartillas
- Instrumento de evaluación

ANEXO 01: Cartillas



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



ANEXO 02: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N° ORDEN	NOMBRES	Guía de observación		
		El estudiante desarrolla la capacidad de contar y diferenciar estímulos en el menor tiempo posible manteniendo la concentración		
		<i>Excelente</i>	<i>Regular</i>	<i>En desarrollo</i>
1	Linder brayan			
2	Henry Erick			
3	Keyla Marizeth			
4	Greysi Abigail			
5	Erick Rodrigo			
6	Irina Karelly			
7	Jhojani Lizeth			
8	Cristian D avid			
9	Isumac Anali			
10	Miler			
11	Yan car			
12	Olinda Fiorela			
13	Victor Alexander			
14	Jordi Emerson			
15	Luz Daniela			
16	CES			
17	Damaris Kiara			
18	Esther Cina			
19	Carlos Daniel			
20	Angel Esmith			
21	Militer Franklin			
22	Ilución			
23	Deysi Anali			
24	Maricielo Maritza			
25	Angel			
26	Alexandra anahi			
27	Ariana Adeli			
28	Lesly Yanet			

SESIÓN N° 10: COMPLETO Y APRENDO

INICIO

La docente lleva a cabo la dinámica el teléfono malogrado, pidiendo a los estudiantes que se formen en fila y al primero le dará una frase que deberá repetir en el oído de su compañero y así sucesivamente, hasta que el mensaje llegue a quien se encuentra al final de la fila. Posteriormente se preguntarán si el mensaje que llegó al final era el mismo que dio la docente. Se resaltarán la importancia de estar atentos para poder tener la información completa. La docente pregunta a continuación ¿Quisieran aprender otro juego para estar más alertas? ¿Levanten la mano los que quieren jugar nuevamente?

Propósito de la sesión:

Que los alumnos puedan prestar atención a los estímulos presentados y completen la información requerida

Establecemos normas de convivencia para poder trabajar en confianza.

- Levantar la mano para opinar
- Respetar las opiniones de sus compañeros

DESARROLLO

A continuación la docente presentará unas láminas con figuras y palabras incompletas, los estudiantes deberán observar detenidamente cada figura y completar la palabra que se relacione mejor con cada una. Deberán realizarla en el menor tiempo posible

CIERRE

Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Les resultó fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?

ANEXOS

- Cartillas
- Instrumento de evaluación

ANEXO 01: Cartillas





TI



AU



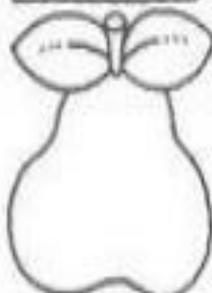
PLU



DA



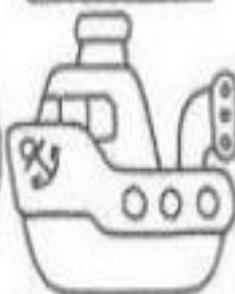
GRI



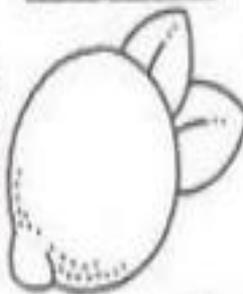
PE



GLO



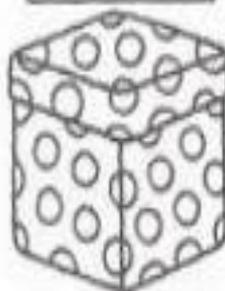
BAR



LI



RO



CA



TA



HON



QUE



BO

ANEXO 02: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N° ORDEN	NOMBRES	Guía de observación		
		El estudiante presta atención a los estímulos presentados completando la información requerida		
		<i>Excelente</i>	<i>Regular</i>	<i>En desarrollo</i>
1	Linder brayan			
2	Henry Erick			
3	Keyla Marizeth			
4	Greysi Abigail			
5	Erick Rodrigo			
6	Irina Karelly			
7	Jhojani Lizeth			
8	Cristian D avid			
9	Isumac Anali			
10	Miler			
11	Yan car			
12	Olinda Fiorela			
13	Victor Alexander			
14	Jordi Emerson			
15	Luz Daniela			
16	CES			
17	Damaris Kiara			
18	Esther Cina			
19	Carlos Daniel			
20	Angel Esmith			
21	Milter Franklin			
22	Ilución			
23	Deysi Anali			
24	Maricielo Maritza			
25	Angel			
26	Alexandra anahi			
27	Ariana Adeli			
28	Lesly Yanet			

SESIÓN N° 11: ENCUENTRA LAS 5 DIFERENCIAS

INICIO

La docente empezará repartiendo por grupos un juego de bloques y realizará las preguntas ¿Qué podemos realizar con ellos? ¿Son iguales o diferentes? Luego se les pedirá a los estudiantes que observen con detenimiento las figuras. A continuación les traigo un nuevo juego para ver qué tan rápido lo pueden resolver ¿Les gustaría verlo? ¿Quieren resolverlo?

Propósito de la Sesión

Mejorar la eficacia atencional a través de tareas de discriminación visual

DESARROLLO

Se llevará a cabo la actividad “Encuentra las 5 diferencias”. La docente colocará las láminas en la pizarra y se pedirá a los estudiantes que de manera voluntaria se vayan acercando y encierren una diferencia que hayan podido observar en las figuras. Se realizará de manera continua hasta que hayan concluido con todas las diferencias.

CIERRE

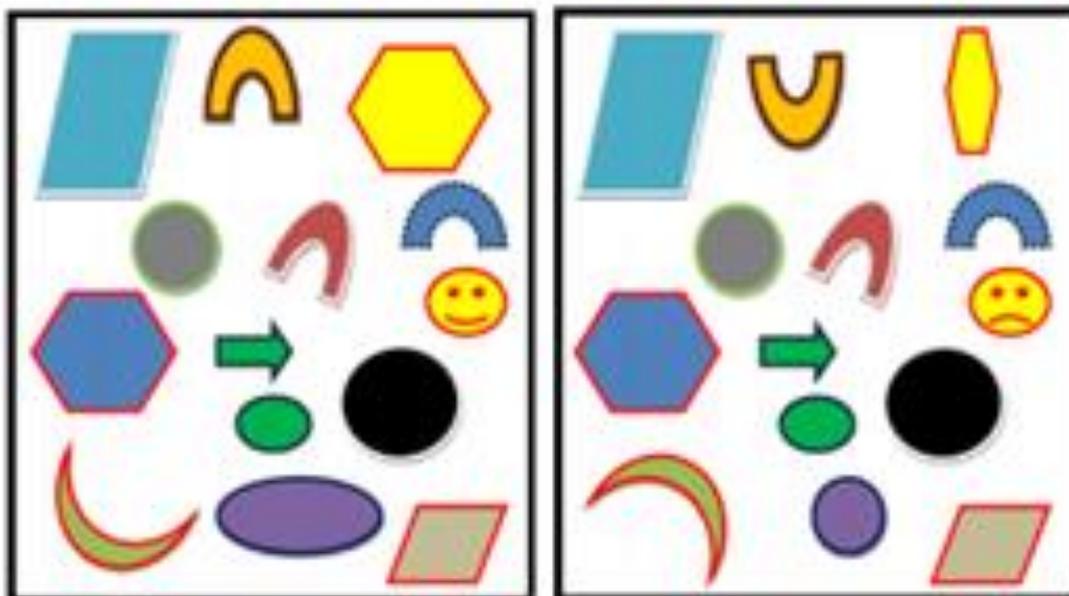
Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Hicieron lo que se les pedía sin equivocarse? ¿Les resulto fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje?

ANEXOS

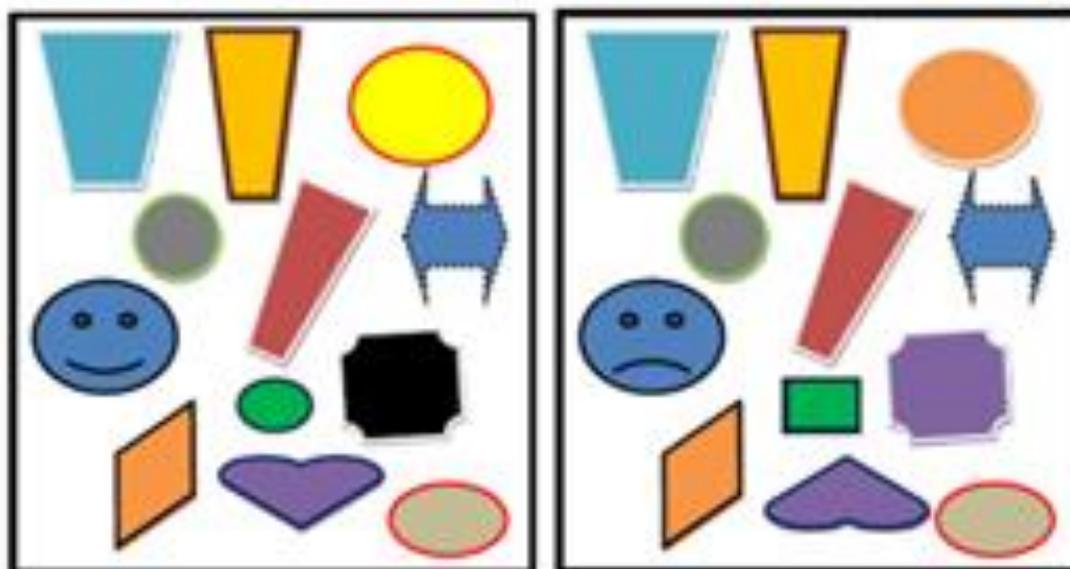
- Láminas
- Instrumento de evaluación

ANEXO 01

Encuentra las 5 diferencias



Encuentra las 5 diferencias



ANEXO 02: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N° ORDEN	NOMBRES	Guía de observación		
		El estudiante cuenta con una eficacia atencional en tareas de discriminación visual		
		<i>Excelente</i>	<i>Regular</i>	<i>En desarrollo</i>
1	Linder brayan			
2	Henry Erick			
3	Keyla Marizeth			
4	Greysi Abigail			
5	Erick Rodrigro			
6	Irina Karelly			
7	Jhojani Lizeth			
8	Cristian D avid			
9	Isumac Anali			
10	Miler			
11	Yan car			
12	Olinda Fiorela			
13	Victor Alexander			
14	Jordi Emerson			
15	Luz Daniela			
16	CES			
17	Damaris Kiara			
18	Esther Cina			
19	Carlos Daniel			
20	Angel Esmith			
21	Milter Franklin			
22	Ilución			
23	Deysi Anali			
24	Maricielo Maritza			
25	Angel			
26	Alexandra anahi			
27	Ariana Adeli			
28	Lesly Yanet			

SESIÓN N° 12: BUSCANDO LAS FIGURAS

INICIO

La docente inicia haciendo mención a las figuras geométricas y sus características, preguntando a los alumnos que más conocen acerca de estas, semejanzas, diferencias, formas, etc. Luego de ello señala la importancia de fijarse en tales características ya que el juego a realizarse deberá tener la atención de todos. Se realizan las interrogantes ¿Quieren ver un nuevo juego? ¿Quieren seguir aprendiendo cosas interesantes?

Propósito de la Sesión

Centrar la atención de los alumnos en identificar objetos específicos dentro de un conjunto de estímulos visuales

DESARROLLO

La docente reparte las fichas de figuras a cada estudiantes (se repartirán 3 tipos de fichas distintas) y se le pide a cada estudiante que observe detenidamente y que encuentre los 10 cuadrados que se encuentran en cada lámina, el segundo grupo tendrá la ficha de 10 triángulos y el tercer grupo, deberá hallar los 10 círculos en las láminas. Para ello deberán prestar atención y realizarlo en el menor tiempo posible.

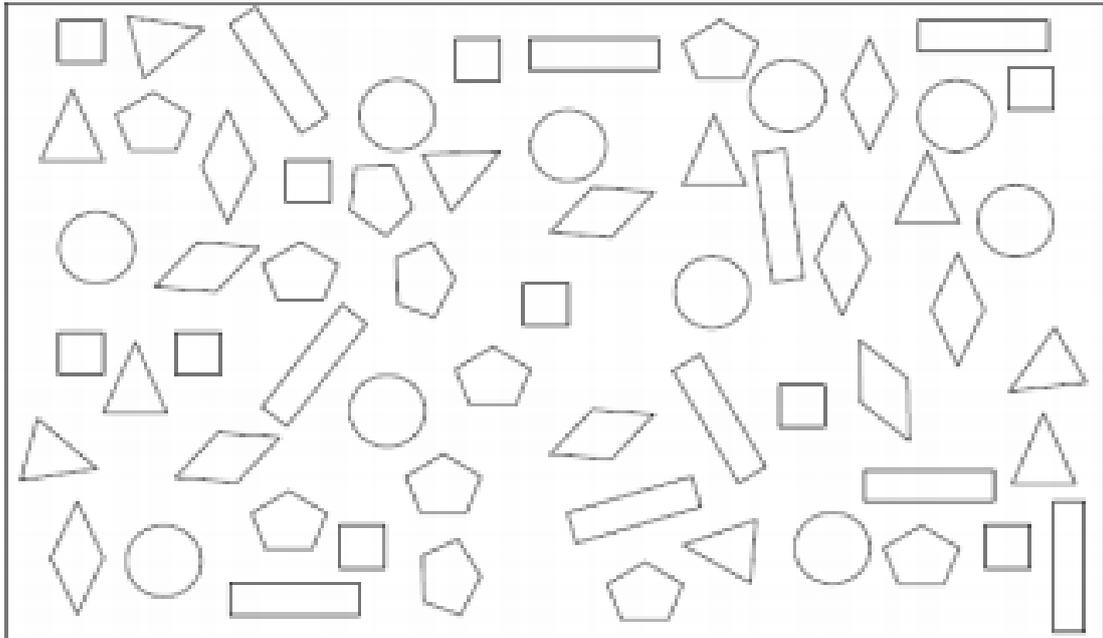
CIERRE

Finalizada la actividad, se invitará a los alumnos a dialogar sobre su experiencia en el juego, realizando preguntas como: ¿Cómo se sintieron durante la ejecución del juego? ¿Les resulto fácil el juego? ¿Consideran que esta tarea nos ayuda a estar más atentos y mejorar nuestro aprendizaje? Se aplica el post test

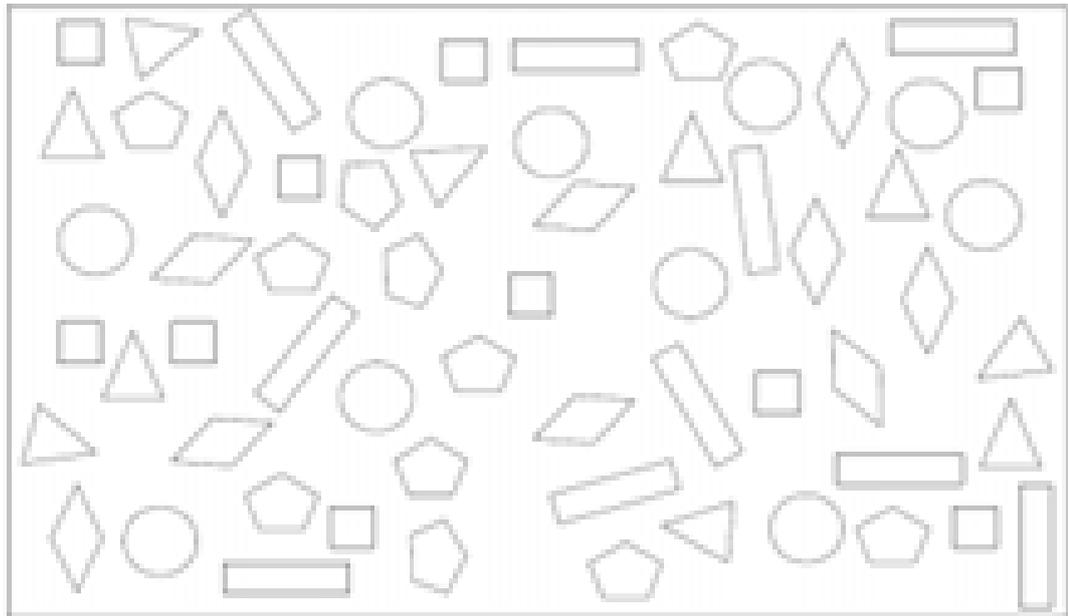
ANEXOS

- Láminas
- Instrumento de evaluación

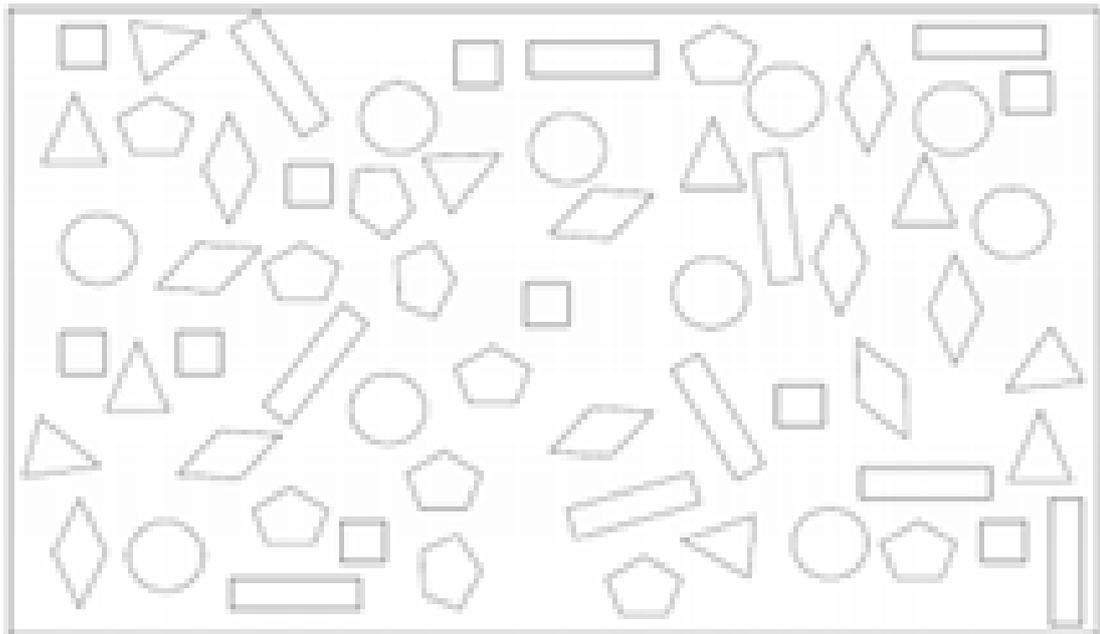
ANEXO 01



Encuentra los diez cuadrados



Encuentra los diez triángulos



Encuentra los diez círculos

ANEXO 02: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N° ORDEN	NOMBRES	Guía de observación		
		El estudiante puede identificar objetos específicos dentro de un conjunto de estímulos visuales		
		<i>Excelente</i>	<i>Regular</i>	<i>En desarrollo</i>
1	Linder brayan			
2	Henry Erick			
3	Keyla Marizeth			
4	Greysi Abigail			
5	Erick Rodrigo			
6	Irina Karelly			
7	Jhojani Lizeth			
8	Cristian D avid			
9	Isumac Anali			
10	Miler			
11	Yan car			
12	Olinda Fiorela			
13	Victor Alexander			
14	Jordi Emerson			
15	Luz Daniela			
16	CES			
17	Damaris Kiara			
18	Esther Cina			
19	Carlos Daniel			
20	Angel Esmith			
21	Milter Franklin			
22	Ilución			
23	Deysi Anali			
24	Maricielo Maritza			
25	Angel			
26	Alexandra anahi			
27	Ariana Adeli			
28	Lesly Yanet			