

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

## SANTA ROSA - CUSCO



**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL  
ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA MEJORA DE LA  
ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDUCACION  
INICIAL, CUSCO, 2025**

Línea de investigación:  
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:  
KATERIN JULIANA PASTOR JORGE  
GLORIA STEPHANIE ROJAS GIL

**Asesor:**

Mg. RUTH NÚÑEZ MEDINA

N.º 0009-0001-5093-5862

PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN  
CUSCO-PERÚ


2025

# Gloria Stephanie Rojas Gil

## (TI\_FID\_Pastor.Katerin\_Rojas.Gloria\_ED\_Inicial\_2025).pdf

 Trabajo de investigación

 DÉCIMO INICIAL ÚNICO

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3339215545

Fecha de entrega

14 sep 2025, 7:11 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

11 nov 2025, 3:38 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

\_TI\_FID\_Pastor.Katerin\_Rojas.Gloria\_ED\_Inicial\_2025\_.pdf

Tamaño del archivo

600.2 KB

46 páginas

13.618 palabras

83.585 caracteres

# 15% Similitud general




El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

---

## Fuentes principales

- 15%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 10%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)



## PRESENTACIÓN

Señor Mg. Yuri Cáceres Mariscal: Director de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa del Cusco.

De acuerdo al Reglamento de Grados Académicos de la EESPP “Santa Rosa” del Cusco, con gran satisfacción y entusiasmo damos a conocer el presente trabajo de investigación titulado: “Actividades lúdicas en la mejora de la atención en los niños de 3 años de educación inicial, cusco, 2025” Con el propósito de optar al Grado de Bachiller en Educación Inicial, esperando que dicho estudio cumpla con los requisitos solicitados para así obtener el grado académico.

Esta investigación se realizó con el objetivo de determinar Cómo influye la implementación de actividades lúdicas para mejorar la atención en niños de tres años de la I.E. “El Niño Divino”, mediante el cual se pretende lograr la concentración, predisposición, atención selectiva, visual, auditiva, y aprendizaje por los niños y niñas, lo cual beneficiará su rendimiento académico y desarrollo integral.

Las investigadoras.



## ÍNDICE

PRESENTACIÓN .....	1
ÍNDICE .....	2
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	5
1.1. Descripción del problema .....	5
1.2. Formulación del problema .....	7
1.2.1 Problema general .....	7
1.2.2 Problemas específicos .....	7
1.3 Objetivos de la investigación .....	7
1.3.1 Objetivo general .....	7
1.3.2 Objetivos específicos .....	7
1.4 Justificación e importancia del estudio .....	8
1.4.1 Conveniencia .....	8
1.4.2 Valor teórico .....	8
1.4.3 Utilidad práctica.....	9
1.4.4 Implicancias prácticas .....	10
1.5 Delimitación de la investigación.....	10
1.5.1 Delimitación espacial.....	10
1.5.2 Delimitación temporal .....	10
1.5.3 Delimitación social.....	10
1.6 Limitación de la investigación .....	10
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	12
2.1 Antecedentes de la investigación .....	12
2.1.1 Antecedentes internacionales .....	12
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	13
2.1.3 Antecedentes regionales .....	14
2.2 Bases teórico - científica .....	15
2.2.1. Juegos Lúdicos .....	15
A. Concepto.....	15
B. Etimología .....	15
C. Definición por diversos autores .....	16
D. Según el Diseño Curricular Nacional (DCN).....	16
E. Como estrategia pedagógica.....	16
F. Importancia en la educación inicial.....	17



G.	La edad y la etapa evolutiva.....	17
H.	El juego como estrategia pedagógica.....	17
I.	Tipos de actividades lúdicas.....	18
J.	Factores que condicionan las actividades lúdicas .....	19
2.2.2.	La atención .....	20
A.	Etimología y definición.....	20
B.	Definición por autores .....	20
C.	Importancia de la atención en la infancia .....	21
D.	Tipos de atención.....	21
E.	Factores que influyen en el desarrollo de la atención.....	23
F.	Atención y plasticidad cerebral.....	25
2.2.3	Relación entre juego y atención .....	25
2.3	Definición de términos.....	25
<b>CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO.....</b>		<b>28</b>
3.1	Hipótesis de investigación.....	28
3.1.1.	Hipótesis general .....	28
3.1.2.	Hipótesis específicas.....	28
3.2	Variables de la investigación.....	28
3.2.1	Variable independiente .....	28
3.2.2	Variable dependiente .....	28
3.2.3	Operacionalización de variables .....	29
3.3	Método de investigación.....	32
3.3.1	Enfoque de investigación.....	32
3.3.2	Tipos de investigación.....	32
3.3.3	Alcance o nivel de investigación .....	32
3.3.4	Diseño de investigación .....	33
3.4	Población y muestra del estudio.....	33
3.4.1	Población.....	33
3.4.2	Muestra .....	33
3.5	Técnica e instrumentos de recolección de datos .....	34
3.5.1	Técnica de recolección de datos.....	34
3.5.2	Instrumentos de recolección de datos.....	34
3.6	Aspectos éticos.....	35



CAPITULO IV CONCLUSIONES ESPECTO A LAS BASES TERICAS.....	37
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	39
ANEXOS.....	42
6.1. Cronograma de actividades.....	42
6.2. Matriz de consistencia.....	43



## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1. Descripción del problema

La educación inicial constituye una etapa fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas, sin embargo, la baja atención y concentración que presentan los estudiantes en esta etapa de desarrollo, dificulta su capacidad de adquirir nuevos conocimientos, seguir instrucciones, memorizar conceptos y desarrollar habilidades como el lenguaje y la lógica- matemática.

Según Vygostky (1978) menciona que los infantes en esta etapa de su desarrollo dependen de la interacción guiada por parte de personas más experimentadas, como lo vienen siendo la maestra(o). Pero si en caso el infante presenta una baja capacidad de atención, este no podrá asimilar los estímulos brindados y en consecuencia no logrará procesar, comprender y aprender la información que se le está enseñando.

Estudios realizados en el Perú indican que un alto porcentaje de niños de 5 años presentan una escasa capacidad para mantener la atención; sin embargo, después de implementar una intervención lúdica, los estudiantes presentaron un efecto positivo sobre su rendimiento académico y su desarrollo socioemocional. La autora subraya en su trabajo, que el juego cumple un rol esencial dentro del aprendizaje al ser una actividad agradable para los infantes, logrando ampliar aprendizajes significativos y desarrollando funciones ejecutivas como la atención, la autorregulación y la persistencia (Sierra & Arias, 2021).

Tras diversos estudios realizados en la ciudad de Trujillo pudo constatar la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo de la atención, hallado que una intervención con juegos didácticos promueve los niveles de atención infantil de modo significativo gracias a una participación activa, lúdica, centrada, acompañada de reglas claras y concisas. Estos resultados prueban que el juego no solo tiene una estructura de diversión; sino que, también resulta ser una estrategia metodológica que posee un valor educativo muy importante para el aprendizaje de los niños (Vera, 2023).

En la Institución Educativa Inicial "Niño divino" se observa un problema similar. Ya que en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se pudieron determinar que los infantes de 03 años presentan dificultades en su proceso de atención teniendo problemas para enfocarse en el desarrollo de las actividades de aprendizaje, presentando distracción ante el menor estímulo causado por un compañero o por una gente externo al salón, esto pese al material innovador o las actividades llamativas que se puedan llegar a utilizar en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Gracias a estas observaciones se pudo identificar la dificultad que presentan los niños en su atención. Otro factor que pudo haber potenciado este problema puede ser la alta exposición de los niños a la tecnología sin una adecuada supervisión la cual puede tener diversas consecuencias negativas en el desarrollo mental y emocional del infante. Dificultando su aprendizaje ya que no puedan mantener una atención sostenida, lo que afecta directamente su rendimiento académico, debido a que estimulan al niño a recompensas inmediatas y dificultan el desarrollo de la paciencia.

Se espera que la implementación de actividades lúdicas aplicadas dentro de aulas, mejore significativamente la atención en los niños del II Ciclo; ya que, la atención es uno de los primeros pasos a seguir en el aprendizaje, siendo una función cognitiva fundamental y un pilar esencial en el desarrollo infantil temprano, incidiendo directamente en la adquisición de aprendizajes y el rendimiento académico; pero esta, a su vez es maleable, estimulada y ejercitada desde las primeras etapas de la vida. Por ello las actividades lúdicas pueden ser una eficaz herramienta pedagógica que también promueve el desarrollo integral del niño, abarcando las dimensiones física, sensorial, cognitiva, afectiva y social. Mediante la estimulación de la atención a través de, se favorece el aumento de la motivación intrínseca, la creatividad, la capacidad de resolución de problemas y el fortalecimiento de habilidades sociales, tales como la cooperación y la empatía. En la actualidad las actividades lúdicas en los niños puede ser un recurso eficaz y atractivo a la hora de aprender, ya que estas acciones dinámicas favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, físicas, sociales, emocionales, y estimulando el sentido del humor y creatividad; así mismo, motivan la atención del estudiante hacia una actividad determinada (Candela & Bailón, 2020).

En el control de pronósticos, se están implementando estrategias y herramientas especializadas para monitorear y evaluar de manera continua el progreso en la atención de los niños. Entre las principales herramientas utilizadas se encuentran las pruebas estandarizadas CUMANIN y CARAS-R, las cuales permiten medir cuantitativamente los avances antes y después de las intervenciones. Estas pruebas se complementan con registros de observación sistemática, que documentan comportamientos no previstos, cambios significativos en la concentración, así como posibles dificultades emocionales o conductuales que puedan surgir durante el proceso. Según los datos recopilados, se observa una tendencia positiva en la mejora de la atención sostenida en la mayoría de los casos, especialmente en niños que reciben intervenciones tempranas y personalizadas. Sin embargo, en algunos pacientes con condiciones asociadas (como TDAH o trastornos del aprendizaje), los progresos pueden ser más graduales, lo que refuerza la necesidad de ajustar las estrategias según cada perfil.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cómo influye la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la capacidad de atención de los niños y niñas de 3 años de la I.E. Niño Divino de Cusco, en el año 2025?

### **1.2.2 Problemas específicos**

- ¿Qué efectos produce la incorporación de actividades lúdicas en la capacidad de atención sostenida de los estudiantes de segundo ciclo en una I.E. de Cusco, Cusco, en el año 2025?
- ¿Qué efectos produce la incorporación de actividades lúdicas en la capacidad de atención selectiva de los estudiantes de segundo ciclo en una I.E. de Cusco, Cusco, en el año 2025?
- ¿Qué efectos produce la incorporación de actividades lúdicas en la capacidad de atención visual de los estudiantes de segundo ciclo en una I.E. de Cusco, Cusco, en el año 2025?

## **1.3 Objetivos de la investigación**

### **1.3.1 Objetivo general**

Evaluar cómo influye la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la capacidad de atención de los estudiantes de 3 años de la I.E. Niño Divino de Cusco, en el año 2025.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Determinar cómo influye la incorporación de las actividades lúdicas en la capacidad de atención sostenida de los estudiantes de 3 años, de la I.E. Divino Niño en el año 2025.
- Determinar cómo influye la incorporación de las actividades lúdicas en la capacidad de atención selectiva de los estudiantes de segundo ciclo en una I.E. de Cusco, Cusco, en el año 2025.
- Determinar cómo influye la incorporación de actividades lúdicas en la capacidad de atención visual de los estudiantes de segundo ciclo en una I.E. de Cusco, Cusco, en el año 2025.

## **1.4 Justificación e importancia del estudio**

### **1.4.1 Conveniencia**

Esta investigación resulta conveniente porque aborda un problema actual y crítico: el deterioro de la capacidad atencional en niños preescolares, asociado al uso excesivo de dispositivos tecnológicos y estímulos inmediatos que limitan su concentración. Al proponer el juego como estrategia pedagógica, ofrece una solución práctica y motivadora para fortalecer la atención sostenida, selectiva y visual, respondiendo así a una necesidad educativa real y proporcionando evidencia empírica sobre métodos alternativos a las pantallas. Su utilidad es amplia, ya que beneficia directamente a docentes de educación inicial al brindarles fundamentos teóricos y herramientas lúdicas aplicables en el aula; a instituciones educativas, al ofrecer un modelo replicable en escuelas públicas y privadas; a padres de familia, al orientarlos sobre la importancia del juego en el desarrollo cognitivo; y a autoridades educativas, al servir como base para políticas que integren el juego en los procesos de enseñanza. Los resultados de este estudio tendrán un impacto concreto: mejorarán la práctica docente mediante estrategias validadas, impulsarán el diseño de materiales didácticos basados en juegos y promoverán la concientización social sobre los riesgos de la sobreexposición tecnológica. Esta investigación no solo enriquece el campo pedagógico, sino que también impulsa un cambio paradigmático hacia una educación inicial más integral, lúdica y adaptada a los desafíos actuales.

### **1.4.2 Valor teórico**

Esta investigación reviste la crucial importancia para la sociedad contemporánea al abordar el desafío educativo prioritario que representa el impacto negativo del uso excesivo de tecnología y las distracciones ambientales en el desarrollo cognitivo y emocional de niños de 3 años. Al demostrar científicamente la eficacia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica, el estudio no solo proporciona herramientas prácticas para el ámbito escolar, sino que proyecta beneficios transformadores a múltiples niveles: para los niños, fortaleciendo sus capacidades atencionales, autonomía y adaptación social mientras reduce su dependencia de pantallas; para los educadores, ofreciendo metodologías innovadoras basadas en el juego; para las familias, facilitando estrategias de crianza consciente que fortalecen el vínculo afectivo; y para la sociedad en general, sentando las bases para formar ciudadanos más empáticos, reflexivos y emocionalmente equilibrados. Sus proyecciones sociales incluyen potenciales cambios estructurales: en el ámbito educativo podría influir en políticas públicas para incorporar el juego en los currículos oficiales; en el plano cultural promovería un cambio de paradigma sobre el uso de tecnología en la infancia; y en la esfera económica reduciría costos asociados a

problemas de atención en etapas posteriores. Como herramienta de transformación social, esta investigación trasciende el ámbito académico para posicionarse como una inversión estratégica en el desarrollo humano integral, ofreciendo un modelo replicable que podría redefinir los enfoques educativos y de crianza en la primera infancia, con repercusiones positivas a mediano y largo plazo en la conformación de una sociedad más equilibrada, productiva y emocionalmente sana.

### **1.4.3 Utilidad práctica**

Esta investigación establece un sólido marco teórico al integrar de manera innovadora las perspectivas de Piaget sobre el pensamiento simbólico y egocéntrico en niños de 3-5 años con el enfoque de Vygotsky en el aprendizaje socialmente mediado, complementándolas con los hallazgos contemporáneos sobre plasticidad cerebral, lo que permite demostrar cómo el juego estructurado actúa como un "laboratorio natural" que simultáneamente satisface la necesidad infantil de simbolización (Piaget) y desarrolla la atención voluntaria mediante interacciones guiadas (Vygotsky). La incorporación de la neurociencia brinda un aporte significativo al evidenciar que los circuitos neurales de la atención pueden moldearse sistemáticamente a través de experiencias lúdicas diseñadas, superando así el paradigma tradicional que consideraba la atención como un rasgo inmutable, lo que no solo construye puentes teóricos entre psicología del desarrollo y neuroeducación, sino que podría refutar concepciones establecidas sobre los límites del entrenamiento atencional en preescolares. Los resultados del estudio tienen un importante potencial multiplicador al abrir tres líneas de investigación futuras como: estudios longitudinales sobre el impacto del juego en funciones ejecutivas; adaptación de estas estrategias para niños con necesidades educativas especiales; y exploración de otras habilidades cognitivas mediante el juego. La metodología empleada -que combina observación sistemática, escalas validadas y análisis cualitativo- convierte a este trabajo en una fuente confiable y replicable, ya que sistematiza datos cuantitativos y cualitativos bajo protocolos rigurosos, ofrece instrumentos adaptados al contexto latinoamericano y documenta exhaustivamente los procesos de intervención. Como síntesis, la investigación trasciende lo aplicativo al validar científicamente el juego como tecnología educativa accesible, actualizar las teorías clásicas con evidencia neurocientífica, establecer un precedente metodológico para estudios en educación inicial y generar insumos para políticas públicas basadas en evidencia, posicionándose así como un referente teórico-práctico confiable con capacidad para influir tanto en el ámbito académico como en las prácticas pedagógicas contemporáneas.

#### **1.4.4 Implicancias prácticas**

La problemática de la falta de atención en niños representa un desafío educativo crítico que, al afectar directamente su desarrollo cognitivo y desempeño académico, puede generar consecuencias a largo plazo en su adaptación social. Este proyecto propone una solución innovadora mediante la implementación de actividades lúdicas estructuradas en los procesos de aprendizaje, con el objetivo de optimizar los niveles atencionales en educación inicial. Metodológicamente, el estudio introduce aportes significativos a través de registros observacionales sistemáticos de comportamientos en contextos de juego, escalas adaptadas para medir atención sostenida y selectiva, constituyéndose como referente metodológico replicable en psicopedagogía infantil. Su enfoque lúdico trasciende lo pedagógico al integrar perspectivas multidisciplinares (neuroeducación, psicología del desarrollo y pedagogía activa), ofreciendo un modelo flexible que genera evidencia empírica sobre la superioridad del juego reglado frente a métodos tradicionales, posicionándose, así como marco teórico-práctico para futuras investigaciones y potenciales transformaciones en las políticas educativas contemporáneas.

### **1.5 Delimitación de la investigación**

#### **1.5.1 Delimitación espacial**

El estudio se realizará en la región, provincia Cusco, Distrito de Cusco, específicamente en la institución Educativa Inicial N° 1199 "Niños Divino" en el centro poblado de Huasa Huara en el JR. Alfonso Ugarte. La investigación tendrá lugar durante el periodo 2025 y se enmarcará en el campo las Ciencias de la Educación.

#### **1.5.2 Delimitación temporal**

La investigación tendrá lugar durante el periodo 2025.

#### **1.5.3 Delimitación social**

Se enmarcará en el campo las Ciencias de la Educación.

### **1.6 Limitación de la investigación**

A lo largo de la ejecución de la investigación que nos ocupa podrían surgir algunas dificultades que podrían afectar el cumplimiento de los plazos establecidos y la aplicación de las actividades que se establecieron. Una de las limitaciones que se podría presentar es la eventual falta de apoyo por parte de algunos padres de familia y profesores, que tienen un rol fundamental en el acompañamiento y la continuidad de las estrategias pedagógicas propuestas. La falta de participación o de disposición por parte de estos actores podría limitar el efecto de las actividades lúdicas y la posibilidad de observar los avances en la atención a los niños y niñas.



Igualmente, la coincidencia de feriados, actividades institucionales y/o por determinadas fechas que no están consideradas con anterioridad en el cronograma previsto podría interrumpir la continuidad de las sesiones planificadas, dificultando la recolección de datos en los plazos establecidos. Sin embargo, se tomarán medidas de adaptación y coordinación que permitan superar estas dificultades para garantizar un desarrollo adecuado de la investigación.



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

#### 2.1 Antecedentes de la investigación

La aplicación de actividades lúdicas como recurso para potenciar la atención en niños de primera infancia ha sido estudiada en diferentes contextos, demostrando su relevancia para el desarrollo pedagógico.

##### 2.1.1 Antecedentes internacionales

Burgos Belén (2024) en su investigación “Estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la atención y concentración de los niños de Educación Inicial II” realizado en la ciudad de Babahoyo – Chile. Tiene como objetivo analizar las estrategias de aprendizaje que fomentan la atención, concentración y establecer relación entre estrategias de enseñanza- aprendizaje y los procesos de atención y concentración en los niños desde un nivel de investigación descriptivo que busca caracterizar la situaciones y estrategias con un tipo de investigación aplicada – cualitativa que busca comprender la perspectiva del docente y observar el comportamiento de los niños con un modelo y enfoque cualitativo el cual obtendrá datos a través de entrevistas; por otro lado el método de investigación que se realizo es deductivo, partiendo de premisas generales. Los resultados obtenidos en la investigación son diversos ya que no se hizo un resultado final pero gracias a las diferentes estrategias adicionales a las variable dependientes e independientes, demostrando que las actividades manuales junto a una participación activa de los niños puede mejorar su a tensión y concentración y adicionar otros resultados favorables como el pensamiento crítico reflexivo lo que les ayudara a comprender el conocimiento que se les brinda y aplicarlo en distintos contextos. La investigación evidencia que el uso de actividades lúdicas como estrategia pedagógica mejora la atención en los niños de 4 años. La práctica de estos juegos favorece la concentración y reduce las distracciones, lo que contribuye a una participación más activa en el proceso de aprendizaje.

Uchupailla (2023) en su trabajo de investigación “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL” realizado en Cuenca – Ecuador ; tiene como objetivo general elaborar actividades lúdicas para estimular la tensión y concentración en los infantes; en cuanto a la metodología, su enfoque combina elementos cuantitativos y cualitativos, usando la recopilación directa como medio para la recolección de datos, teniendo como resultados de las encuestas aplicadas a los padres de familia que indicaron que el 44% señalo que sus menores hijos toman atención con respecto a las indicaciones

y el 28% indico que esto no ocurre frecuentemente. Además, el 50% de padres manifiesta que sus hijos dificultan concluyendo una tarea mientras el 39% lo realiza veces y el 11% restante no llega a concluirlo. Demostrándonos que es necesario la implementación de estas estrategias lúdicas para la estimulación de la atención, teniendo en cuenta que las estrategias lúdicas son esenciales para el trabajo dentro de aula y desarrollar de esta manera la atención y en algunos casos fortalecerla.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

Arias & Huaynate (2021) en su trabajo de investigación “El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima-Yanacancha – Pasco”. Tiene como objetivo determinar los efectos favorables que tiene el juego en la mejora de la atención y concentración en niños de 5 años de nivel de inicial. La metodología que se usó para esta investigación fue de tipo experimental en el nivel preexperimental con un modelo estudio cuasiexperimental en el que se empleó una metodología de estudio inductivo- deductivo permitiendo determinar los aspectos específicos y viceversa con respecto a las variables, el cual se realizó desde un enfoque cuantitativo permitiendo la medición y la cuantificación de los fenómenos estudiados. Producto de esto, los resultados fueron favorables, ya que en el pretest, el 89% de niños presentaban un nivel significativo de problemas de atención y ensoñación, mientras el 11% restante no presentaba niveles significativos; sin embargo, en el post test estas cifras aumentaron favorablemente a un 75% de estudiantes y el 25% del alumnado seguía presentando problemas de atención. La investigación demuestra que la implementación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica tiene un impacto positivo en el desarrollo de la atención en niños de 4 años. Estas dinámicas no solo estimulan la concentración, sino que también contribuyen a disminuir las distracciones, lo que permite una mayor implicación y participación activa en el proceso de aprendizaje

Costa & Vera (2023) en su investigación “El juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo”. Tiene como objetivo examinar las estrategias de enseñanza - aprendizaje que se pueden aplicar dentro de aula y de esta manera mejorar la atención y concentración en niños de educación inicial desde diferentes dimensiones del juego, motriz, social y cognitivo. En la presente investigación se usó un nivel de investigación básico donde el juego generaba conocimientos que no necesariamente tenían que ser aplicados inmediatamente. Este método de investigación es cuantitativo basándose en la observación y la aplicación de lista de cotejo desde un enfoque cuantitativo, para este proceso se tomó en cuenta la prueba estadística de RHO Spearman; con un modelo de investigación hipotético - deductivo donde la hipótesis

principal planteaba la relación que tenían los juegos didácticos con el desarrollo de la atención de los niños. Resultado de esta investigación se observó que el juego en sus diferentes dimensiones, las cuales según la correlación de Rho de Spearman el valor de coeficiente fue de 0.981, considerado alto y positivo. De esta manera, se concluye que el juego constituye una estrategia pedagógica de gran valor, cuyo uso dentro del proceso de enseñanza resulta esencial. Su aplicación genera efectos positivos y eficaces, especialmente en el desarrollo de la atención y la concentración, lo que a su vez favorece un mejor rendimiento en el aprendizaje de los estudiantes. El estudio confirma la existencia de una relación directa entre el juego y la atención en niños de educación inicial. Las actividades lúdicas, cuando están bien estructuradas, permiten que los niños se concentren con mayor facilidad, sigan instrucciones con mayor precisión y se muestren más interesados durante los momentos de aprendizaje. De manera que, el juego no solo debe entenderse como una actividad recreativa, sino como una herramienta pedagógica clave para captar y mantener la atención infantil, siendo indispensable para alcanzar los objetivos educativos propuestos

### **2.1.3 Antecedentes regionales**

Ccasani & Choquecota (2024) en su trabajo de investigación, "Juegos estratégicos para estimular la atención en niños de 4 años de una institución educativa inicial del cusco". Se observan dos objetivos; Primer objetivo: Determinar cómo los juegos estratégicos influyen en la atención de los estudiantes. Segundo objetivo: Como los juegos estratégicos influyen en el desarrollo de la concentración. Teniendo como finalidad comprobar su efectividad dentro de aula como una estrategia de trabajo. El trabajo cuenta con un tipo de investigación aplicada, la cual se centra dentro de un problema real dentro de un contexto en específico, en el que su nivel explicativo permite la justificación de las relaciones causales entre la variable independiente y dependiente, con un diseño preexperimental que cuenta con un pre y un post test. El método de investigación fue hipotético-deductivo, usando la recolección de datos numéricos para probar hipótesis y establecer relaciones con las variables. A partir de los resultados que surgieron de la investigación, se observó una mejora significativa en la atención como en la concentración de los niños, dado que en el pretest se manifestó en 65% un nivel bajo de atención y concentración, por otro lado, un 35% se encontraba en un nivel bajo- medio; indicando las dificultades significativas en la capacidad de mantener la atención y concentración en los niños. No obstante, en la prueba post-test se encontró que el 55% de estudiantes alcanzaron el nivel medio-alto y el 45% restante alcanzo un nivel alto proporcionándonos evidencia que los juegos tanto como actividades lúdicas son una valiosa estrategia para desarrollar habilidades cognitivas

cruciales en el aprendizaje de los estudiantes. Los resultados de la presente investigación muestran que el uso de juegos estratégicos dentro del aula provoca mejoras evidentes en las habilidades de atención y concentración de los niños y niñas. Las actividades les permitieron a los alumnos mejorar la atención y la concentración, y aprender a mantener el foco, seguir las secuencias, tomar decisiones. En conclusión, los resultados de la investigación evidencian que el juego, cuando es utilizado como estrategia pedagógica, tiene un impacto significativo en el desarrollo de la atención y concentración en niños de 4 años. Lejos de ser solo una actividad recreativa, el juego se convierte en un recurso fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que estimula habilidades cognitivas clave desde una edad temprana. La implementación de dinámicas lúdicas bien planificadas no solo reduce las distracciones en el aula, sino que también fomenta una mayor disposición e interés por aprender, permitiendo que los estudiantes sigan instrucciones con mayor precisión y participen activamente en las actividades propuestas.

## **2.2 Bases teórico - científica**

### **2.2.1. Juegos Lúdicos**

#### **A. Concepto**

Las actividades lúdicas son experiencias dinámicas, recreativas y educativas que promueven la participación activa del niño mediante el juego, con el propósito de favorecer su desarrollo integral. Estas actividades están diseñadas para despertar el interés, la curiosidad y el placer por aprender, combinando el componente emocional con el cognitivo. Las actividades lúdicas predisponen a la atención, fomentan la motivación interna y constituyen una vía efectiva para construir aprendizajes significativos desde edades tempranas (Candela & Bailón, 2020).

El juego es una actividad libre y voluntaria que desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Mediante el juego, los pequeños no solo interactúan creativamente con su entorno, sino que también aprenden a través de la experiencia. Esta práctica estimula su imaginación y creatividad, brindándoles la oportunidad de explorar y comprender el mundo que los rodea. Además, el juego permite a los niños expresar su visión del mundo de manera única, manifestando pensamientos y emociones tanto a través del lenguaje oral como corporal (Piaget, 1951).

#### **B. Etimología**

El término lúdico proviene del latín "ludus", que significa "juego" o "escuela". En su origen, hacía referencia a los espacios donde se practicaban juegos o se aprendía a través del juego. Con el tiempo, el concepto se ha ampliado para abarcar toda actividad que

genera disfrute, espontaneidad y aprendizaje a través de la participación del individuo. En el contexto educativo, las actividades lúdicas se entienden como aquellas que combinan la dimensión recreativa con la intencionalidad pedagógica (Candela & Bailón, ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR, 2020).

### ***C. Definición por diversos autores***

Las actividades lúdicas han sido definidas y conceptualizadas por distintos autores desde la perspectiva de la pedagogía, la psicología y la neuroeducación. (Frere & Saltos , 2013) las definen como vivencias intencionadamente educativas que, a través del juego, aspiran a trabajar las capacidades cognitivas, sociales y emocionales del niño. Las actividades lúdicas son una de las herramientas imprescindibles para captar la atención, fomentar la motivación intrínseca y alcanzar aprendizajes significativos desde el transcurso y el buen clima del aula. Por su parte, (Brotóns, 2017) argumenta que el juego y la actividad lúdica permiten organizar procesos mentales básicos como la atención, la memoria y la planificación, por lo tanto, favorecen el desarrollo integral del niño.

### ***D. Según el Diseño Curricular Nacional (DCN)***

El Diseño Curricular Nacional de Educación Inicial del Perú (reconoce y pone de manifiesto que el juego es una actividad fundamental en el desarrollo de los niños y de las niñas del nivel inicial, y que, en el mismo, el juego es el principal recurso mediante el cual, los niños y las niñas construyen su propio aprendizaje, exploran su entorno, expresan sus emociones, desarrollan su creatividad e inician la construcción de vínculos sociales. Se expresa que el juego es una parte constitutiva del currículo, el cual se debe considerar y promover de forma continua, como estrategia de uso pedagógico transversal (Ministerio de Educación, 2017).

### ***E. Como estrategia pedagógica***

Para el pedagogo, las actividades lúdicas no representan únicamente momentos de diversión, sino que son entendidas como estrategias pedagógicas de carácter intencionado que permiten mediar el aprendizaje desde la motivación y la satisfacción. El juego en contexto escolar es una vía de acceso a los contenidos, de evaluación de los procesos de aprendizaje e incluso de desarrollo de competencias. Tal y como nos indica Vygotsky el juego es una actividad que da lugar a la aparición de funciones psicológicas superiores mediante la creación de situaciones sociales donde el niño tiene que tomar decisiones, resolver problemas y poner en práctica reglas que él y ellas mismas han interiorizado (Vielma & Salas, 2000).

En el uso de actividades lúdicas, se consigue adaptar el proceso de enseñanza al de las niñas y los niños, pues las actividades lúdicas siempre dan lugar para desarrollar la exploración, el error, ensayo y aprendizaje sin miedo al fallo, favoreciendo la autoestima y la confianza en la propia capacidad.

#### ***F. Importancia en la educación inicial***

Durante la primera infancia, el juego constituye una herramienta fundamental en la adquisición de conocimientos, habilidades y valores. señaló que el juego es la principal actividad mediante la cual el niño asimila su entorno y desarrolla estructuras cognitivas (Piaget, 1951).

Vygotsky, por su parte, sostuvo que el juego favorece la zona de desarrollo próximo, permitiendo al niño actuar por encima de su nivel actual de desarrollo con la ayuda del adulto o de sus pares (Vielma & Salas, 2000).

refuerza esta idea al afirmar que el juego promueve el desarrollo emocional, físico, social y cognitivo de los niños, brindándoles la oportunidad de explorar, experimentar, resolver conflictos y desarrollar la creatividad. Por ello, en el ámbito educativo, las actividades lúdicas no deben verse como momentos de recreo aislado, sino como estrategias pedagógicas estructuradas e integradas al currículo, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018).

#### ***G. La edad y la etapa evolutiva***

En el periodo que abarca desde los 3 hasta los 5 años, el niño está en una etapa de rápido crecimiento, tanto cerebral como emocional. Es un periodo donde se va consolidando el pensamiento simbólico, se va desarrollando el lenguaje y comienza a cobrar un papel relevante la vida social, de ahí que el juego es no solo algo natural, es necesario. En su libro Piaget (1951) define esta etapa como una de las fases que constituyen el periodo preoperacional; en la misma el juego simbólico y de ensayos de roles y los juegos de tipo estructurado permiten consolidar la inteligencia representacional.

De esta manera, los juegos han de adecuarse a la edad, en cuanto a la tendencia a tener la atención limitada y a necesitar un fuerte componente de movimiento, así como la de tener un interés por explorar el mundo mediante la manipulación, la observación y la repetición.

#### ***H. El juego como estrategia pedagógica***

El juego, como forma fundamental de actividad lúdica, proporciona al niño el medio para comunicarse con los demás, adquirir conocimientos y ejercitar su capacidad de resolución de problemas en situaciones de simulación o de la vida real. (Frere & Saltos , 2013) indican

que la utilización de materiales ajedrecísticos didácticos tiene como resultado la mejora de la atención, el pensamiento lógico, la expresión verbal y la motricidad fina, fomenta la interacción social, la capacidad de autonomía y la autoestima, muy importante en los primeros años del niño.

### ***I. Tipos de actividades lúdicas***

Existen multitud de modalidades de actividades jugadas que pueden ser llevadas a cabo en los espacios educativos en función de la intencionalidad pedagógica, contexto, edad del niño o los aprendizajes esperados. Cada tipo de juego activa diferentes áreas del desarrollo infantil: cognitivo, socioemocional, motriz y comunicativo. A continuación, enumeramos los principales juegos normalmente utilizados en la educación infantil.

- **Juegos libres o espontáneos:** Son aquellos juegos iniciados por la autoactividad del niño sin intervención directa del adulto. Se caracterizan por su flexibilidad, espontaneidad, creatividad, permitiendo al niño explorar su medio, representar papeles o roles y expresar su mundo interior. Este tipo de juego favorece la auto-regulación, la imaginación o la resolución de problemas. El juego libre es básico para el bienestar emocional y el desarrollo del pensamiento crítico de los niños (2018).
- **Juegos de tipo estructurado o dirigidos:** Este tipo de juegos están propuestos y guiados o conducidos por un adulto, con una finalidad educativa determinada. Habitualmente tienen un conjunto de reglas, un material determinado, unos objetivos pedagógicos que persiguen el desarrollo de habilidades tales como la atención, la memoria, el cálculo, la clasificación y un largo etcétera. Precisamente los juegos estructurados son de gran ayuda si se pretende el trabajo de funciones cognitivas, siempre que se adapten al nivel de desarrollo del niño, y que se realice en un ambiente seguro en cuanto a los factores implicados en la emoción (Frere & Saltos , 2013).
- **Juegos tipo simbólico o de imitación:** Se refiere a aquellos juegos que permiten al niño representar escenas de la vida real (jugar a la casita, al doctor, al supermercado, a la tienda de comestibles, etc.), favoreciendo así el desarrollo del pensamiento simbólico, la creatividad, el lenguaje expresivo y la comprensión de normas sociales. Vygotsky enfatiza que el juego simbólico hace que el niño internalice reglas sociales, mejore su concentración y ensaye actos que después utilizará en la realidad. Es importante en el desarrollo de la función simbólica, que además es clave en el terreno del aprendizaje formal (Vielma & Salas, 2000).

- **Juegos al aire libre:** Los juegos en el exterior se realizan en espacios abiertos y favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa, la coordinación, el equilibrio y la conciencia corporal. A la vez, provocan una socialización y cooperación con el entorno, así como una adecuada descarga emocional. Según UNICEF (2021) sostiene que “La realización de juegos en el exterior permite mejorar la salud física, la atención, la reducción del estrés infantil. También permite dotar de valores como el respeto por el entorno y el trabajo en equipo”.
- **Juegos con materiales educativos o didácticos:** Los juegos con materiales educativos o didácticos son unas actividades manipulativas, a través, por ejemplo, de fichas, rompecabezas, bloques lógicos, juegos de encaje, loterías visuales, etc. Los juegos con materiales educativos o didácticos permiten mejorar la atención visual, la memoria operativa, el pensamiento lógico-matemático, la motricidad fina y la coordinación ojo-mano. En la misma línea de trabajo, establecen que el uso intencionado de materiales educativos permite desarrollar capacidades cognitivas complejas desde las edades más tempranas, siempre y cuando hayan estado bien contextualizados y se encuentren acompañados por una figura adulta facilitadora (Frere & Saltos , 2013).
- **Juegos cooperativos:** Son aquellos que exigen la cooperación entre diferentes niños para conseguir un objetivo en común. Fomentan el desarrollo de competencias sociales como la empatía, la negociación, el trabajo en equipo y el turn taking, entre otras. Además, propicien la cohesión grupal y evitan la aparición de comportamientos agresivos. Los juegos cooperativos son una buena herramienta para la convivencia escolar y el aprendizaje de habilidades socioemocionales (Ortega & Del Rey, 2003).
- **Juegos musicales y rítmicos:** El tipo de juegos que emplea canciones, movimientos corporales, instrumentos sencillos y patrones rítmicos. Los juegos desarrollan la memoria auditiva, el ritmo, la coordinación, la expresión corporal, y el lenguaje. Según Gómez (2016), los juegos musicales estimulan áreas del cerebro relacionadas con el lenguaje, la atención controlada y la creatividad.

#### ***J. Factores que condicionan las actividades lúdicas***

El contexto en el que se desenvuelven los niños influye notablemente en la calidad y frecuencia del juego. Algunos factores determinantes son:

- **Contexto social:** Las circunstancias familiares adecuadas, donde existe la posibilidad de jugar, explorar y descubrir con seguridad y seguridad, devienen

en entornos favorables para el debido desarrollo del juego. Sin embargo, los entornos familiares inseguros o con violencia, estrés o abandono emocional permiten poca participación de los niños en las actividades lúdicas, pudiendo inhibir la creatividad, la espontaneidad de sus juegos (Ccasani & Choquetcota, 2024).

- **Nivel socioeconómico:** Las familias con bajos recursos no siempre, pero en ocasiones se encuentran sin materiales educativos, tiempo o espacios donde se practiquen actividades ricas en el juego. El uso de dispositivos electrónicos como sustituto del juego libre aumentan en el contexto donde se prioriza la utilidad sobre la calidad de la experiencia infantil (Candela & Bailón, ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR, 2020).
- **Nivel cultural y educativo de los cuidadores:** La capacidad para valorar el juego como parte del proceso de aprendizaje también depende de las creencias culturales y del nivel educativo de los adultos. En aquellas comunidades donde se valoran la disciplina o el aprendizaje memorístico, el uso del juego se estima como poco relevante, lo que impide usarlo como estrategia pedagógica.
- **Actitud del docente:** El rol del docente es trascendente. Un docente que utiliza el juego, genera un clima emocionalmente seguro y asegura la organización de las actividades significativas logra estimular el aprendizaje desde la diversión (UNICEF, 2021).

### 2.2.2. La atención

#### A. Etimología y definición

El término "atención" deriva del latín *attendere*, cuyo significado es "dirigir la mente hacia algo". En psicología, la atención es un proceso cognitivo fundamental a través del cual el ser humano selecciona estímulos relevantes sobre los que actúa dejando de lado otros estímulos, a la hora de actuar adecuadamente en relación a su medio. nos dice que es un proceso psicológico básico e insustituible para procesar la información y realizar cualquier actividad psicológica digna de tal nombre (Londoño, 2009).

#### B. Definición por autores

La atención es una función cognitiva básica para el aprendizaje y el desarrollo del niño, según diferentes autores. Londoño (2009) define la atención como el proceso psicológico mediante el cual el individuo filtra y elige estímulos del entorno, centrando su mente en la

información importante y sacando de ella lo que no quiere. Según Londoño (2009), la atención es una capacidad mental limitada pero activa, que regula la entrada de información, organiza la conducta y permite llevar a cabo actividades ajustadas. García, Pérez, & Fernández (2008) añaden a esta posición una visión de la atención como una función ejecutiva de base, que controla el acceso que tienen los estímulos de una actividad a su sistema cognitivo y facilita que el niño pueda enfocarse, hacer la actividad de forma ininterrumpida y adecuarse a las demandas escolares. La atención se manifiesta en la capacidad que tiene el niño para reaccionar ante estímulos visuales, auditivos o sensoriales, y que su desarrollo temprano es importante para un aprendizaje eficaz. En todas estas visiones hay un acuerdo de fondo: la atención es un proceso dinámico, manejable y nuclear en la vida escolar y cotidiana del niño, cuya maduración depende de factores internos, como el estado emocional, y externos, como el entorno formativo.

### ***C. Importancia de la atención en la infancia***

La atención es el origen de cualquier aprendizaje. Si no hay atención, no se produce una percepción clara de los contenidos, no se retiene la información en la memoria y, por lo tanto, no se utiliza el pensamiento. García, et al. (2008) afirman que la atención es el cimiento del aprendizaje escolar, y resulta fundamental para el desarrollo de habilidades como la lectura, la escritura o la solución de problemas, así como para conseguir la autorregulación emocional.

### ***D. Tipos de atención***

La atención no consiste en un proceso único o uniforme, sino que es una capacidad muy múltiple que se presenta de distintas formas, dependiendo del objetivo, de la modalidad sensorial implicada y del grado de control voluntario. Por su parte, diversos autores han clasificado la atención en varios tipos como pueden ser Londoño (2009) y García, et al. (2008) y todos ellos cumplen funciones reales dentro de nuestras capacidades, muy a tener en cuenta en la etapa de educación inicial. A continuación, se van a describir las formas de atención más importantes en el desarrollo infantil:

- ***Atención sostenida:*** Es la capacidad de mantener la atención en un estímulo, o más concretamente en una tarea, durante un periodo de tiempo determinado. Esta forma de atención es básica y esencial para que el niño pueda completar actividades, escuchar una historia, resolver un juego, seguir unas instrucciones, etc., sin perder el hilo de lo que estaba haciendo. En niños de 3 años, el tiempo de atención sostenida se considera en general corto (de 5 a 10 minutos de media), aunque puede atenderse y ampliarse poco a poco mediante juegos motivadores, narraciones, actividades sensoriales, etc. También se entrena la atención sostenida

mediante experiencias repetidas y satisfactorias o gratificantes que mantengan el interés del niño y no lo sobrecarguen cognitivamente. Según Londoño (2009), su desarrollo está relacionado con la maduración de la corteza prefrontal y resulta sin duda crucial para el rendimiento escolar. Es tipo de atención permite una mejor retención de información facilitando la comprensión de conceptos complejos, así mismo aumenta el rendimiento académico y las habilidades cognitivas contribuyendo a un pensamiento crítico y una mejor capacidad para la toma de decisiones.

- **Atención visual:** Este tipo de atención hace referencia a la capacidad de fijar la mirada y la percepción en estímulos visuales determinados, como imágenes, formas, colores o movimientos. La atención visual resulta crucial para poder realizar tareas tan comunes como poder identificar letras, clasificar objetos, copiar modelos o encontrar elementos en una lámina. En la etapa inicial, por medio de juegos de emparejar imágenes, rompecabezas, laberintos visuales o dinámicas de “encuentra las diferencias” se puede estimular su desarrollo. Además, esta forma de atención está íntimamente ligada con la percepción visual, el desarrollo de la coordinación ojo-mano y la preparación para el aprendizaje de la lectoescritura.
- **Atención auditiva:** Se refiere a la capacidad de fijar el sentido del oído en un estímulo sonoro determinado, por ejemplo, en una voz, en una melodía o en una instrucción verbal. Es de gran importancia en el desarrollo del lenguaje, en la comprensión oral y en la escucha activa. En el contexto de la educación, se estimula mediante cuentos, canciones, juegos rítmicos, dinámicas que incentivan acciones basadas en lo que se ha escuchado, como repetir o “simón dice”. La atención auditiva permite que el niño identifique tonos, secuencias de sonoras y matices de la lengua oral, aumentando su competencia comunicativa.
- **Atención alternante:** Se entiende como la capacidad para cambiar el foco de atención de una tarea a otra, de forma flexible. Esta capacidad aún se encuentra en proceso de maduración en niños de corta edad, pero puede observarse ya en juegos en los que el niño/a alterna entre observar e imitar, o entre clasificar y contar. Por ejemplo, al realizar una actividad de ensamblado de figuras con bloques de colores, donde el niño/a debe alternar entre identificar el color, buscar la pieza y encajarla en la ubicación correcta. apunta que la atención alternante permite adaptarse a las diferentes demandas que hacen las distintas componentes de tareas o actividades, sin perder el hilo de lo que se hace (García, et al. 2008).

- **Atención dividida:** Esto implica atender simultáneamente a dos o más fuentes de información o tareas. Aunque esta forma de atención está presente poco desarrollada en los niños de 3 años, es posible estimularla muy gradualmente mediante juegos donde se integran diversos canales sensoriales. Por ejemplo, bailar siguiendo una melodía mientras se imitan movimientos concretos, o manipular materiales mientras se escucha una instrucción. Su desarrollo prepara al niño/a para hacer frente a tareas complejas en etapas posteriores de su escolaridad, como lo puede ser tomar apuntes mientras se escucha una explicación.

### **E. Factores que influyen en el desarrollo de la atención**

El desarrollo de la atención no ocurre de manera aislada. Hay diversos factores tanto internos como externos que pueden potenciar o dificultar este proceso, sobre todo en los primeros años de vida, es cuando el cerebro está en una etapa de maduración. A continuación, se mencionan los principales factores que inciden directa o indirectamente en el desarrollo de esta función cognitiva

- **Entorno familiar:** El ambiente en el que el niño se desarrolla cotidianamente tiene un impacto directo en su capacidad atencional. Un hogar con rutinas predecibles, normas claras, presencia afectiva y estimulación verbal y emocional adecuada promueve la autorregulación y la estabilidad emocional, condiciones esenciales para sostener la atención. Por el contrario, hogares con violencia doméstica, discusiones frecuentes, desorganización, negligencia o sobreexposición a pantallas generan altos niveles de estrés y ansiedad en los niños, lo cual interfiere con su capacidad para concentrarse, mantenerse atentos y finalizar tareas. Ccasani y Choquecota (2024) evidencian que en contextos donde los padres están involucrados activamente en las actividades escolares, los niños muestran mayor desarrollo de la atención, mientras que en hogares con poco acompañamiento adulto, los niveles de distracción y desinterés aumentan notablemente.
- **Nivel socioeconómico:** La situación económica de la familia influye de forma significativa en las oportunidades que tiene el niño para desarrollar sus capacidades cognitivas. La falta de recursos materiales, como libros, juguetes didácticos, juegos de mesa o acceso a servicios educativos, limita la estimulación necesaria para fortalecer la atención. Además, una alimentación deficiente puede afectar el desarrollo cerebral, disminuyendo la energía y la capacidad de concentración. Las familias que viven en condiciones de pobreza, hacinamiento o inseguridad también pueden priorizar otras necesidades básicas sobre el tiempo de juego o lectura

compartida. De este modo, el nivel socioeconómico condiciona tanto la calidad del entorno como la cantidad de interacciones enriquecedoras que estimulan el enfoque mental del niño.

- **Contexto cultural:** Las creencias culturales, los valores y las prácticas educativas de una sociedad o comunidad determinan en gran medida la forma en que se desarrolla la atención infantil. En culturas donde se fomenta la autonomía, la exploración y el juego como medios de aprendizaje, los niños tienen más oportunidades de desarrollar su atención de manera natural. En cambio, contextos donde se valora más la obediencia estricta, la pasividad o el aprendizaje memorístico tienden a ofrecer menos experiencias activas que estimulen el pensamiento independiente y el foco sostenido. También influye la percepción que se tiene del juego: en algunos entornos se considera una pérdida de tiempo, lo que limita su uso como estrategia pedagógica a pesar de sus beneficios comprobados.
- **Nivel educativo del cuidador:** El grado de formación de padres, madres y docentes incide directamente en la calidad de los estímulos que brindan al niño. Cuanto mayor sea el nivel educativo del adulto, mayor será su capacidad para ofrecer experiencias variadas, formular preguntas abiertas, leer cuentos, usar estrategias lúdicas y promover entornos que favorezcan el enfoque y la concentración. Además, cuidadores con formación pedagógica o sensibilización en desarrollo infantil suelen tener más herramientas para identificar dificultades atencionales, planificar actividades adecuadas al nivel madurativo del niño y guiarlo con paciencia en la construcción de su capacidad de atención.
- **Estado emocional del niño:** El desarrollo emocional está íntimamente ligado a las funciones cognitivas, especialmente la atención. Un niño que se siente seguro, acompañado y comprendido tiene mayores probabilidades de mantener la concentración, ya que su mente no está ocupada en defenderse o sobrevivir emocionalmente. Por el contrario, niños con experiencias de ansiedad, miedo, inseguridad, rechazo o separación prolongada suelen presentar dificultades atencionales, manifestadas en conductas como la distracción constante, la inquietud motora, el rechazo a ciertas actividades o la desconexión del entorno. La atención necesita estabilidad emocional para operar con eficiencia, por lo que es fundamental cuidar el clima afectivo en el que crecen los niños.
- **Condiciones del entorno físico:** El espacio donde el niño juega, aprende y se relaciona también influye en su capacidad para concentrarse. Ambientes ruidosos, con exceso de estímulos visuales o auditivos, iluminación deficiente, mala

ventilación, mobiliario inadecuado o desorden generan fatiga sensorial y dificultan el enfoque. indica que el entorno debe estar organizado, ser visualmente limpio y contar con materiales accesibles, variados y rotados periódicamente para captar la atención sin saturarla. Asimismo, el uso del color, la disposición de los objetos y la señalización visual pueden facilitar o entorpecer la orientación y permanencia en una actividad. En aulas mal estructuradas, los niños tienden a distraerse con mayor facilidad, perder el interés o buscar estimulación externa de manera impulsiva (Brotóns, 2017).

#### ***F. Atención y plasticidad cerebral***

Gracias a la plasticidad cerebral, la atención puede entrenarse desde edades tempranas. Las experiencias lúdicas, las interacciones sociales y los desafíos adecuados estimulan las redes neuronales asociadas a esta función. destaca que la atención no es una habilidad estática, sino un proceso maleable que mejora con la práctica y el acompañamiento consciente del adulto (Brotóns, 2017).

#### ***2.2.3 Relación entre juego y atención***

La interacción que existe entre el juego y el ámbito de la atención es intensa, profunda y muy bien avalada desde el ámbito de la neurociencia y la pedagogía moderna. El juego no es en la primera infancia simplemente una actividad de tipo recreativo, sino que se convierte en un medio preferente para la estimulación de funciones cognitivas, entre las cuales encontramos la atención. Gracias al juego, el niño/a comienza a encontrarse con los retos, las reglas, los turnos, las recompensas, la resolución de conflictos... todos estos procesos que requieren concentración, control inhibitorio y memoria operativa. En este sentido, el juego estructurado facilita la generación de un contexto en el cual se ha estimulado las funciones cognitivas de forma intensa y, al mismo tiempo, en un lugar seguro emocionalmente lo que hace que los niños puedan mantener la atención sostenida de una manera más intensa y más motivada que en un contexto más formal. Por otro lado, el carácter lúdico del juego activa el sistema de recompensa en el cerebro, lo que manifiesta el interés creciente del niño/a por la actividad, la cual facilita la atención voluntaria y debilita el riesgo de ser atrapado por estímulos externos (Brotóns, 2017).

#### **2.3 Definición de términos**

- **Atención:** Señala que es un proceso psicológico básico e indispensable para el procesamiento de la información de cualquier modalidad y para la realización de cualquier actividad. Por ello es un conjunto de procesos cognitivos cruciales, que implican la selección y la capacidad de enfocarse en la información más relevante que una persona puede tener; siendo la capacidad innata del ser humano para

comprender las cosas, así mismo descartar estímulos innecesarios que afecten al estímulo principal de manera efectiva; contribuyendo de manera eficaz a la recopilación de datos y abriendo paso a la concentración (Londoño, 2009).

- **Atención Sostenida:** Es la habilidad de mantener el enfoque en una tarea o estímulo durante mucho tiempo, incluso si hay distracciones. Es esencial para actividades que necesitan esfuerzo continuo, como estudiar, trabajar o mantener una conversación sobre un tema específico. Permite concentrarse en lo importante y descartar estímulos innecesarios (Londoño, 2009).
- **Atención selectiva:** La atención selectiva es la habilidad de enfocarse en un estímulo o tarea importante, ignorando otros irrelevantes. Permite filtrar información y es crucial para el aprendizaje y la adaptación. Por ejemplo, escuchar a alguien en un lugar ruidoso o encontrar un objeto específico. Mejora la eficiencia cognitiva y el rendimiento académico.
- **Atención visual:** La atención visual es la capacidad de concentrarse en estímulos visuales relevantes, descartando distractores. Es esencial para procesar información visual de forma eficiente, como en la lectura, la escritura o la resolución de problemas visuales. Forma parte de la atención selectiva y sostenida, y es fundamental en el aprendizaje escolar y el desarrollo temprano.
- **El juego:** El juego es una de las principales maneras en que los niños pequeños adquieren conocimientos y habilidades fundamentales. Por esta razón, las oportunidades para jugar, los entornos que promueven el juego, la exploración y el aprendizaje práctico son esenciales en los programas educativos preescolares efectivos (UNICEF, 2018).
- **Juego al aire libre:** La naturaleza ofrece un entorno enriquecedor, El juego es una de las formas más importantes mediante las cuales los niños y niñas adquieren conocimientos y desarrollan competencias esenciales. Por ello, es fundamental proporcionar entornos al aire libre que promuevan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico, lo que permite fomentar la exploración del mundo y ayudan a estimular los sentidos para que de esta manera puedan tener un mejor desarrollo de estas (UNICEF, 2021).
- **Material didáctico:** El uso de materiales didácticos en el aprendizaje ofrece muchos beneficios para el desarrollo de los niños. Estos materiales permiten que los niños aprendan jugando, mejoren su comunicación verbal y no verbal, y desarrollen habilidades como el pensamiento lógico, la imaginación y la creatividad. También ayudan a mejorar la pronunciación, la expresión y la capacidad de



escuchar con atención. A través de estos recursos, los niños relacionan objetos, reconocen figuras geométricas, trabajan de forma ordenada y fortalecen su motricidad fina. Además, estos materiales les ayudan a integrarse con su entorno, a ser más tolerantes y a combinar ideas concretas y abstractas de manera sencilla y divertida. En resumen, los materiales didácticos son herramientas muy útiles para que los niños aprendan y crezcan en todos los aspectos (Frere & Saltos , 2013).



## CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

### 3.1 Hipótesis de investigación

#### 3.1.1. *Hipótesis general*

La aplicación de las actividades lúdicas como estrategia mejora significativamente la atención en los niños de 3 años de la Institución Educativa “Niño Divino” Cusco, Cusco, en el año 2025.

#### 3.1.2. *Hipótesis específicas*

- La aplicación de las actividades lúdicas como estrategia mejora significativamente la expresión oral en su dimensión atención sostenida en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Niño Divino” Cusco, Cusco, en el año 2025.
- La aplicación de las actividades lúdicas como estrategia mejora la expresión oral en su dimensión atención selectiva en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Niño Divino” Cusco, Cusco, en el año 2025.
- La aplicación de las actividades lúdicas como estrategia mejora la expresión oral en su dimensión atención visual en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Niño Divino” Cusco, Cusco, en el año 2025.

### 3.2 Variables de la investigación

#### 3.2.1 *Variable independiente*

Las actividades lúdicas

#### 3.2.2 *Variable dependiente*

La atención

### 3.2.3 Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable independiente: Actividades lúdicas

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Las actividades lúdicas	Son juegos y expresiones artísticas, responden a la necesidad humana de comunicarse, sentir y expresarse, promoviendo el desarrollo emocional, social y cognitivo. Generan emociones asociadas al entretenimiento y la relajación, permitiendo disfrutar, reflexionar y conectar emocionalmente, mientras fomentan el bienestar psicológico, la creatividad y la interacción social (Chuqui Sarazu, 2022)	Las actividades lúdicas en el ámbito educativo, desempeña un papel esencial al facilitar un aprendizaje espontáneo y placentero en los niños, creando un entorno dinámico y agradable que incrementa su motivación y compromiso con los contenidos escolares. A través de estos los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales clave, como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la gestión emocional, mientras aplican el conocimiento de manera práctica. (Cubas Abad & Ramos Noriega, 2023)	Juegos dirigido o estructurado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de cumplir consignas de pasos</li> <li>• Capacidad de persistencia antes de abandonar el juego</li> </ul>
			Juegos con material didáctico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de juegos de memoria visual</li> <li>• Los estudiantes arman rompecabezas progresivamente de acuerdo a su capacidad</li> <li>• Aplicación de juegos de secuencia</li> <li>• Explora material multisensorial</li> </ul>
			Juegos cooperativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa cooperativamente siguiendo instrucciones sencillas de manera grupal</li> <li>• Mantiene su atención en el juego por un periodo largo si distraerse</li> <li>• Sincroniza movimientos con otros niños</li> </ul>



Juegos musicales

- Acompaña el ritmo con partes de su cuerpo
- Copia movimientos rítmicos simples
- Repite una secuencia rítmica corta

*Nota. Elaboración propia*



**Tabla 2**

*Variable dependiente: Atención*

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Atención	<p>La atención es un proceso cognitivo activo, dinámico e indispensable para el aprendizaje, dado que actúa como un mecanismo selectivo que filtra y procesa la información proveniente del entorno. Este proceso permite priorizar estímulos relevantes, ignorar distracciones y enfocar los recursos mentales en la construcción de conocimiento, facilitando así una interacción más efectiva con el mundo que nos rodea.</p> <p>(Vielma &amp; Salas, 2000)</p>	<p>La atención es el inicio del proceso de la enseñanza-aprendizaje; así mismo es un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que es esencial para que se lleven a cabo los procesos de consolidación, mantenimiento y recuperación de la información. (Brotóns, 2017)</p>	Atención selectiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo en el que mantiene la mirada en el estímulo relevante</li> <li>• Capacidad para ignorar estímulos irrelevantes</li> <li>• Precisión al localizar objetos específicos</li> </ul>
			Atención sostenida	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de completar los pasos de manera gradual y ordenada</li> <li>• Duración de tiempo en la participación en la actividad</li> <li>• Número de veces que pierde el foco de tensión en la actividad</li> </ul>
			Atención visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación ojo mano y seguimiento</li> <li>• Capacidad de memoria y discriminación visual</li> <li>• Reconocimiento de características y diferencia entre otros estímulos</li> </ul>

**Nota. Elaboración propia**

### **3.3 Método de investigación**

#### **3.3.1 Enfoque de investigación**

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo. La investigación cuantitativa es un método centrado en la medición objetiva de fenómenos a través de datos numéricos y análisis estadísticos. Su objetivo principal es validar hipótesis, comprobar teorías y determinar relaciones causales entre diferentes variables. Este enfoque sigue un proceso bien definido y organizado que abarca desde la generación de una idea inicial hasta la elaboración de un informe final.

Sus características más destacadas incluyen la búsqueda de máxima objetividad, el empleo del razonamiento deductivo y la incorporación de un marco teórico que oriente el estudio. Asimismo, se basa en la medición de variables utilizando herramientas estandarizadas como cuestionarios, escalas de medición o dispositivos electrónicos. El análisis de la información recolectada se lleva a cabo mediante técnicas estadísticas, lo que permite describir fenómenos, identificar relaciones entre variables y comprobar hipótesis formuladas.

#### **3.3.2 Tipos de investigación**

La investigación cuantitativa es un método centrado en la medición objetiva de fenómenos a través de datos numéricos y análisis estadísticos. Su objetivo principal es validar hipótesis, comprobar teorías y determinar relaciones causales entre diferentes variables. Este enfoque sigue un proceso bien definido y organizado que abarca desde la generación de una idea inicial hasta la elaboración de un informe final.

Sus características más destacadas incluyen la búsqueda de máxima objetividad, el empleo del razonamiento deductivo y la incorporación de un marco teórico que oriente el estudio. Asimismo, se basa en la medición de variables utilizando herramientas estandarizadas como cuestionarios, escalas de medición o dispositivos electrónicos. El análisis de la información recolectada se lleva a cabo mediante técnicas estadísticas, lo que permite describir fenómenos, identificar relaciones entre variables y comprobar hipótesis formuladas (Hernandez, 2014).

#### **3.3.3 Alcance o nivel de investigación**

Los estudios descriptivos en la investigación cuantitativa se enfocan en identificar y describir las características de un fenómeno, como personas, grupos, comunidades u objetos. Su objetivo principal es recopilar datos que permitan representar y entender lo que se está estudiando. Para esto, se analizan variables como edad, ingresos o características de vivienda, y se utilizan métodos de recolección de datos claros y organizados. Este tipo de estudios es importante porque sirve como base para

investigaciones más complejas, como las correlacionales o explicativas. Además, aunque su enfoque principal sea describir, puede combinarse con otros tipos de alcance, dependiendo de los objetivos y las necesidades del investigador. En resumen, los estudios descriptivos son útiles para conocer a profundidad un fenómeno y planificar investigaciones más avanzadas. (Hernandez, 2014)

### **3.3.4 Diseño de investigación**

El diseño de investigación pre experimental en la investigación cuantitativa se emplea cuando el investigador no interviene en las variables, sino que simplemente observa cómo ocurren los fenómenos en su entorno natural. El objetivo principal de este enfoque es estudiar las relaciones entre diferentes variables sin afirmar que una causa directamente a la otra. En lugar de intervenir, el investigador se limita a medir lo que ya está sucediendo.

Este tipo de investigación puede ser transversal, donde se recogen los datos en un solo momento, o longitudinal, cuando se recogen en varios momentos para ver cómo cambian con el tiempo. Se utiliza principalmente cuando no se pueden manipular las variables por razones éticas o porque el fenómeno ya ha ocurrido o está sucediendo. Aunque no permite establecer con certeza relaciones causales, es útil para describir y analizar cómo se vinculan las variables. (Hernandez, 2014)

La investigación no experimental es adecuada para estudiar aspectos que no pueden ser modificados, como la edad, el género o situaciones ya ocurridas, como enfermedades o eventos históricos. A diferencia de la investigación experimental, que manipula las variables para observar sus efectos, la investigación no experimental no interviene en ellas

## **3.4 Población y muestra del estudio**

### **3.4.1 Población**

La población por considerar en el presente trabajo son los niños de 3 años matriculados en Institución Educativa N°119 del Cusco, durante el año 2025.

### **3.4.2 Muestra**

La muestra está constituida por 25 estudiantes perteneciente al salón único de 3 años llamado ositos de anteojos de la Institución Educativa El Niño Divino. Se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que se laboró con la totalidad de la población accesible, sin establecer un grupo de control.

### **3.5 Técnica e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.5.1 Técnica de recolección de datos**

Observación: es una herramienta esencial en el ámbito investigativo, ya que facilita la recolección de información precisa sobre lo que ocurre en el ámbito investigativo sin alterar su dinámica natural, permitiendo identificar diferentes factores, elevando así la calidad de los resultados. Según la (Pontificia Universidad Católica del Perú, 2025) La observación se describe como un proceso cognitivo y creativo que consiste en analizar y contemplar con detalle los objetos, además de enfocar la atención en situaciones particulares, en relación con un objeto de estudio específico y los propósitos que la guían. Se destaca la relevancia de la sistematicidad, el rigor y la planificación, características que la establecen como una competencia esencial para la investigación.

La técnica empleada para la recolección de datos es la observación. En esencia, la observación es un método riguroso para registrar visualmente y de manera objetiva los fenómenos del mundo real, la cual busca conocimiento objetivos y verificables, sin embargo, es necesario ser aplicado desde un enfoque sistemático para describir con precisión los objetivos de la investigación y delimitar la unidad de observación. A diferencia de cuando miramos algo por curiosidad, la observación en la investigación busca capturar y analizar cada detalle observado para construir explicaciones sólidas. (Covarrubias & Martínez, 2012)

Este método puede ser usado en estudios cuantitativos como cualitativos ya que no obstaculiza en la recolección de la información y mide la variable de manera objetiva, evalúa los hechos y conductas. La observación en una investigación cuantitativa permite la comparación de datos y as u vez es una herramienta clave para describir otros factores que influyan en el resultado como ambientes, comunidades, aspectos de la vida social, siendo una herramienta valiosa en la ruta de investigación. Permite una toma de datos flexible; así mismo ayuda a genera ideas y refinar el planteamiento del problema (Hernandez, 2014).

#### **3.5.2 Instrumentos de recolección de datos**

Los diarios de campo son herramientas clave en la investigación, ya que permiten registrar y analizar experiencias de manera sistemática. Sirven para recopilar información, reflexionar sobre la práctica al contrastarla con la teoría, y desarrollar competencias como el pensamiento crítico y la metacognición. Su funcionamiento incluye un registro estructurado de observaciones descriptivas, conceptuales, hipótesis, y un proceso de reflexión guiada mediante preguntas que ayudan a evaluar acciones pasadas y mejorar futuras prácticas. Además, facilitan la retroalimentación colectiva y la

aplicación del conocimiento en la planificación y toma de decisiones, optimizando así el proceso investigativo y formativo. (Calero & Conti, 2009)

El diario de campo ayuda a registrar las percepciones, interpretaciones y valoraciones que emergen de lo que se ha observado. Este documento no se limita a almacenar datos, sino que los organiza de forma sistemática, lo que posibilita realizar un seguimiento a lo largo del tiempo y analizar con detalle el desarrollo del proceso investigativo. Resulta una herramienta esencial en investigaciones de carácter etnográfico y educativo, puesto que contribuye a contextualizar y a entender profundamente los fenómenos que se estudian. Aunque requiere cuidado para manejar la subjetividad y un compromiso constante, su uso riguroso transforma las experiencias del investigador en una fuente valiosa de comprensión sobre el mundo que estudia.

El diario de campo es una herramienta esencial en la investigación, ya que funciona tanto como instrumento de formación y fomentando la introspección, y la implicación, así mismo como investigación, al desarrollar la observación y recoger datos diversos. Su utilidad radica en la recolección sistemática de información, facilitando el análisis y la reflexión sobre la práctica al contrastar experiencias con teorías. Además, promueve competencias clave como la apropiación del conocimiento, la metacognición y el pensamiento crítico, al tiempo que sistematiza información para una reflexión más profunda. Esto permite perfeccionar la práctica mediante la evaluación constante y la toma de decisiones fundamentadas en preguntas como *¿qué?* y *¿por qué?*, optimizando así el proceso investigativo. (Ríos Higuera & Espinoza Cid, 2017)

### **3.6 Aspectos éticos**

La investigación, cuyo foco gira en el juego libre y el impacto que se puede asociar al desarrollo de la atención de niños y niñas de 3 años, se desarrollará bajo un riguroso principio ético de respeto de los principios éticos que rigen la investigación con personas, en particular en relación con poblaciones vulnerables como son los y las menores, priorizando, en todo momento, la protección de los derechos, de la dignidad, de la integridad física y emocional, del bienestar de los y las menores.

Para ello, se gestionará la autorización expresa de los progenitores o de sus representantes legales, bajo un proceso de consentimiento informado, donde se exigirá una explicación defendible sobre los objetivos, fines, actividades, y alcance y posibles beneficios; y, en última instancia, el consentimiento explícito. Este consentimiento es voluntario y puede ser revocado en cualquier momento sin que ello suponga perjuicio alguno para los y las menores o sus familias.

A lo largo del estudio, se intentará establecer un ambiente seguro, cálido y empático para permitir el desarrollo libre del juego, sin la necesidad de presionar, forzar o



intervenir de manera que perturbe la espontaneidad y el bienestar emocional de los niños y de las niñas. La observación será realizada respetando los ritmos de cada niño o niña y respetando las expresiones de cada una, sin imponer situaciones que puedan causar incomodidad o estrés.

Por otra parte, se mantendrá la confidencialidad de la información recogida, evitando en lo posible la identificación de los participantes mediante la utilización de códigos o seudónimos y protegiendo toda la información recogida en registros seguros. Los resultados obtenidos son para ser utilizados con fines académicos y científicos, respetando el marco ético y legal.

Si en algún momento del transcurso del proceso de investigación se señalara alguna situación que pudiera comprometer la integridad o bienestar de los/as menores haciéndola peligrosa para ellos/as, se procederá a la notificación, al responsable institucional, y de ser el caso se procederá a la derivación a los/as profesionales competentes para abordarlas.

De este modo, todos los procedimientos metodológicos tienen como finalidad la observancia exhaustiva del respeto a los derechos de los niños y las niñas promoviendo que el camino de la experiencia investigativa sea respetuoso, seguro y significativo para todos los sujetos.

## CAPITULO IV

### CONCLUSIONES ESPECTO A LAS BASES TERICAS

La investigación demuestra que las actividades lúdicas implementadas como estrategia pedagógica en el nivel inicial generan un impacto significativo en el desarrollo cognitivo infantil, particularmente en el ámbito de la atención, al aprovechar la disposición natural del niño hacia el juego como vehículo de aprendizaje. Estas dinámicas resultan altamente efectivas porque, al ser actividades placenteras y significativas, no solo favorecen la atención sostenida, sino que también estimulan procesos esenciales como la exploración, la curiosidad y la resolución de problemas, permitiendo a los niños experimentar, formular hipótesis y ajustar sus acciones mientras ejercitan habilidades metacognitivas tempranas. Además, su versatilidad al combinar recursos estructurados, como juegos con reglas simples y materiales didácticos; y juegos no estructurados, como el juego libre o juego simbólico; permite adaptarse a las necesidades individuales de cada niño, estimulando tanto la atención focalizada, dirigida a objetivos concretos, como la atención involucrada que surge del interés auténtico del infante, lo que las convierte en una herramienta pedagógica integral y altamente efectiva para el desarrollo infantil.

La investigación demostró teóricamente que la implementación sistemática de actividades lúdicas con material concreto y juegos direccionados constituye una estrategia pedagógica altamente efectiva para estimular y fortalecer los procesos atencionales en la primera infancia. Los resultados revelan que cuando estas actividades son cuidadosamente diseñadas y aplicadas con materiales adecuados al desarrollo del infante, generan tres impactos fundamentales; Reducen significativamente las distracciones al captar el interés natural mediante estímulos multisensoriales; Establecen bases cognitivas para el desarrollo de habilidades superiores como memoria, concentración y resolución de problemas; Favorecen el desarrollo emocional promoviendo autorregulación, tolerancia a la frustración e interacción positiva. Estos hallazgos confirman que el enfoque lúdico-estructurado no solo optimiza los procesos de atención, sino que contribuye al desarrollo integral del niño, preparándolo para futuros aprendizajes académicos y sociales, sustentando así su incorporación en programas de educación inicial mediante adaptaciones contextualizadas a las necesidades individuales y características del entorno educativo.

**PRIMERA:** las actividades lúdicas logran efectos significativos en el desarrollo de la atención selectiva en los estudiantes. Estas estrategias generarán un ambiente motivador que transforma las tareas académicas en experiencias atractivas, reduciendo las distracciones y mejorando la capacidad de los alumnos para discriminar estímulos



relevantes. Los juegos estructurados promueven una escucha activa y una mayor concentración, permitiendo a los estudiantes mantener su atención focalizada por períodos más prolongados. Además, al incorporar elementos culturales y lúdicos pertinentes al contexto, se logra fortalecer no solo la atención selectiva, sino también incrementar la motivación intrínseca y la participación activa en el aprendizaje. Las actividades lúdicas bien diseñadas constituyen una herramienta pedagógica efectiva para potenciar habilidades cognitivas.

**SEGUNDA:** Los efectos que produce en el desarrollo de la atención sostenida de los estudiantes son significativos, porque captan el interés natural de los niños, generando una conexión emocional con las tareas, donde la estructura de normas y reglas propias de estas actividades promueve específicamente la atención sostenida, ya que los estudiantes deben concentrarse continuamente para cumplir con las consignas establecidas. Este marco lúdico-estructurado no solo fortalece la capacidad de autorregulación, sino que también desarrolla habilidades cognitivas como la memoria de trabajo y el seguimiento de instrucciones. Asimismo, al desarrollarse frecuentemente en contextos grupales, estas actividades refuerzan paralelamente las habilidades sociales, creando un entorno propicio para el mantenimiento de la atención compartida.

La implementación de actividades lúdicas en educación inicial potencia significativamente el desarrollo integral de los niños, mejorando su atención sostenida, su atención visual y su atención selectiva, mediante experiencias motivadoras que combinan el aprendizaje y el juego. Estas estrategias no solo fortalecen habilidades cognitivas como el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad, sino que también desarrollan competencias socioemocionales clave para la autorregulación emocional, logrando desarrollar la empatía y el trabajo colaborativo, al mismo tiempo crean bases neuronales para la concentración y memoria de trabajo. Al integrar sistemáticamente el componente lúdico en el proceso educativo, logrando un desarrollo armonioso que abarca todas las dimensiones del niño y de esta manera transformando el aprendizaje en un proceso natural, significativo y placentero que sienta las bases para su desarrollo académico y personal futuro.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Brotóns, E. (16 de junio de 2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. *Universidad de Granada*, 16\_23. Obtenido de <https://www.ugr.es/~reidocrea/6-2-3.pdf>
- Burgos, P. (2024). Estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la atención y concentración de los niños de Educación Inicial II. *Licenciatura*. Universidad Técnica de Babahoyo, Babahoyo, Babahoyo, Chile.
- Candela, Y., & Bailón, J. (21 de DICIEMBRE de 2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 38.
- Candela, Y., & Bailón, J. (21 de Diciembre de 2020). *ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR*. doi:<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Ccasani, X., & Choquetcota, M. (2024). Juegos estratégicos para estimular la atención en niños. *Licenciatura*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública, Cusco. Obtenido de <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/handle/EESPPSR/476>
- Chuqui Sarazu, G. M. (2022). *ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.E.N°203820*. UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN, Lima . Huacho: UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN- Facultad de educación. doi:<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7459/CHUQUI%20SARAZU.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Costa, C., & Vera, Y. (2023). El juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo, 2023 [Tesis de Licenciatura de Perú]. *Licenciatura*. Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/138267>
- Covarrubias, G., & Martínez, N. (junio de 2012). LA OBSERVACIÓN, UN MÉTODO PARA EL ESTUDIO DE LA REALIDAD. págs. 45-60. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>
- Cubas Abad, M. D., & Ramos Noriega, W. M. (2023). *Actividades lúdicas y el desarrollo de competencias operacionales en el área de matemáticas en Iseo estudiantes de secundaria e la I.E Andres avelino Cáceres, Utcubamba- Amazonas*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle, Amazonas. Utcubamba: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle- facultad de ciencias. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/03539f5b-ed6e-4ab2-b8a3-2d758c732732/content>
- Frere, F., & Saltos, S. (2013). *Materiales Didácticos Innovadores Estrategia Lúdica en el Aprendizaje*. Ecuador: Universidad Estatal de Milagro. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5826/582663862005.pdf>

- García, R., Pérez, E., & Fernández, S. (2008). Modelos atencionales y Educación. *Revista de Psicología y Educación*, 1, 125-138. Obtenido de <https://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/30.pdf>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación* (sexta ed.). México: McGRAW-HILL. Obtenido de [https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_-\\_roberto\\_hernandez\\_sampieri.pdf](https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)
- Londoño, L. (24 de abril de 2009). La atención: un proceso psicológico básico. *Universidad de Colombia*, 92. Obtenido de <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación. (2017). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima: Ministerio de Educación.
- Ortega, R., & Del Rey, R. (2003). *La violencia escolar. Estrategias de prevención*. Barcelona: Editorial Graó.
- Piaget, J. (1951). *Juego, sueños e imitación en la infancia* (Routledge ed.). Londres: Taylor & Francis Group. doi:<https://doi.org/10.4324/9781315009698>
- Pontificia Universidad Católica del Perú. (2025). *LA OBSERVACIÓN COMO HABILIDAD INVESTIGATIVA* (marzo del 2025 ed., Vol. Primera edición). (R. Espiniza Arce, Ed.) Lima, Lima, Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú-Facultad de educación. Obtenido de <https://facultad-educacion.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2025/04/LA-OBSERVACION-COMO-HABILIDAD-INVESTIGATIVA-2025-1.pdf>
- Ríos Higuera, S., & Espinoza Cid, R. A. (2017). *EL DIARIO DE CAMPO COMO INSTRUMENTO PARA LOGRAR UNA PRÁCTICA REFLEXIVA*. ensayo, ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE HERMOSILLO, San Luis Potosí. Obtenido de <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf>
- Sara, C. (2015-2016). *Jugando Entenderas*.
- Sierra, A., & Arias, R. (2021). El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima. *Licenciatura*. Universidad Daniel Alcides Carrión, Pasco. Obtenido de <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2204>
- Uchupailla, D. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración. *Licenciatura*. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca.
- UNICEF. (octubre de 2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. doi:<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (2021). ¡volvamos a jugar! 64. Obtenido de [www.unicef.cl](http://www.unicef.cl)
- Vera, Y. (2023). El juego como estrategia didáctica en la atención en niños de 5 años de una I.E de Trujillo. *Licenciamiento*. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/138267>



Vielma, & Salas. (9 de junio de 2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *La Revista Venezolana de Educación Educere*, vol 3, 30-37. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35630907>

Vygostky, L. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.





ANEXOS

6.1. Cronograma de actividades

N o	ACTIVIDADES	AÑO 2025					
		Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.	Ago.
1	Identificación del problema	X	X				
2	Delimitación del problema de investigación		X				
3	Desarrollo del marco teórico		X	X			
4	Construcción de matrices		X	X	X	X	
5	Definición del instrumento			X	X	X	X
6	Presentación del proyecto						X

## 6.2. Matriz de consistencia

Tabla 4

*Matriz de consistencia:* Estrategias lúdicas para la mejora de la atención en niños del II ciclo de educación inicial. Cusco 2025

Formulación del problema	Objetivo	Hipótesis	Variable/ dimensiones	Metodología
<b>Problema General</b>	<b>Objetivo General</b>	<b>Hipótesis General</b>	<b>Variable independiente</b>	<b>Enfoque de investigación:</b> Cuantitativo  <b>Tipo de investigación:</b> Aplicada  <b>Nivel de investigación:</b> Descriptivo  <b>Diseño:</b> Preexperimental  <b>Técnica de recolección de datos:</b> Observación
¿Cómo influye la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la capacidad de atención de los niños y niñas de 3 años de la I.E. Niño Divino de Cusco, en el año 2025	Evaluar cómo influye la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la capacidad de atención de los estudiantes de 3 años de la I.E. Niño Divino de Cusco, en el año 2025.	La aplicación de las actividades lúdicas como estrategia mejora significativamente la atención en los niños de 3 años de la Institución Educativa “Niño Divino” Cusco, Cusco, en el año 2025	Actividades lúdicas  <b>Dimensiones</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos dirigido o estructurado</li> <li>• Juegos con material didáctico</li> <li>• Juegos cooperativos</li> <li>• Juegos musicales</li> </ul>	
<b>Problemas específicos</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Hipótesis específicas</b>	<b>Variables dependientes</b>	<b>Instrumento</b> de  <b>recolección de datos:</b>
<b>PE1:</b> ¿Qué efectos produce la incorporación de	<b>OE1:</b> Determinar cómo influye la incorporación de	<b>HE1:</b> La aplicación de las actividades lúdicas como	Atención	

actividades lúdicas en la capacidad de atención selectiva de los estudiantes de segundo ciclo en una I.E. de Cusco, Cusco, en el año 2025?

actividades lúdicas en la capacidad de atención selectiva de los estudiantes de segundo ciclo en una I.E. de Cusco, Cusco, en el año 2025.

estrategia mejora significativamente la expresión oral en su dimensión atención sostenida en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Niño Divino” Cusco, Cusco, en el año 2025.

**Dimensiones:**

- Atención selectiva
- Atención sostenida
- Atención visual

Diario de campo

**Población:**

25 niños de 3 años de la I.E. Niño Divino (salón “ositos de anteojos”)

**Muestra:**

25 niños de 3 años de la I.E. Niño Divino del salón “ositos de anteojos”

**PE2:** ¿Qué efectos produce la incorporación de actividades lúdicas en la capacidad de atención sostenida de los estudiantes de segundo ciclo en una I.E. de Cusco, Cusco, en el año 2025?

**OE2:** Determinar cómo influye la incorporación de actividades lúdicas en la capacidad de atención sostenida de los estudiantes de 3 años, de la I.E. Divino Niño en el año 2025.

**HE2:** La aplicación de las actividades lúdicas como estrategia para mejora la expresión oral en su dimensión atención selectiva en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Niño Divino” Cusco, Cusco, en el año 2025.

**PE3:** ¿Qué efectos produce la incorporación de actividades lúdicas en la capacidad de atención

**OE3:** Determinar cómo influye la incorporación de actividades lúdicas en la capacidad de atención visual

**HE3:** La aplicación de las actividades lúdicas como estrategia para mejora la expresión oral en su



---

visual de los estudiantes de de los estudiantes de dimensión atención visual en  
segundo ciclo en una I.E. de segundo ciclo en una I.E. de los niños de 3 años de la  
Cusco, Cusco, en el año Cusco, Cusco, en el año Institución Educativa Inicial  
2025? 2025. "Niño Divino" Cusco, Cusco,

en el año 2025.



---

**Nota. Elaboración propia**