

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
SANTA ROSA
PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS
PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ATENCIÓN SOSTENIDA
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°21 FE Y
ALEGRIA CUSCO, 2025

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN INICIAL

Autor(as):

Lucia Karen Ccama Paucar
Karen Lizbeth Huamani Ayme

Asesor(a):

Edison Ferro Yopez

Línea de Investigación:

Didáctica en Instituciones Educativas

CUSCO – PERU

2025

Lucía Karen Ccama Paucar Karen Lizbeth Huamani ...

PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDU...

 Quick Submit Quick Submit Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3398454321

Fecha de entrega

4 nov 2025, 12:40 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

5 nov 2025, 1:44 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

FID.CCAMA-_HUAMANI_1.pdf

Tamaño del archivo

2.4 MB

109 páginas

27.968 palabras

158.309 caracteres

19% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas
- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 19%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 10%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



PERÚ

Ministerio
de Educación

GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

SANTA ROSA

R.S. N° 084-51-ED-1942 / RENUEVA D.S. N° 09-94-ED-1994
LICENCIAMIENTO: R.M. N° 358-2020-MINEDU



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Lucia Karen Ccama Paucar, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 47802690 y Yo, Karen Lisbeth Huamani Ayme, identificado con Documento de Identidad N° 75919833 del Programa Académico de educación inicial, de la Escuela de Educación Pedagógica Pública "SANTA ROSA", declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: PROGRAMAS DE ESTRATEGIAS LUDICAS PARA LA ATENCION SOSTENIDA EN NIÑOS DE 5 ANOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°21 FE Y ALEGRIA CUSCO 2025, es de nuestra autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de educación inicial.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

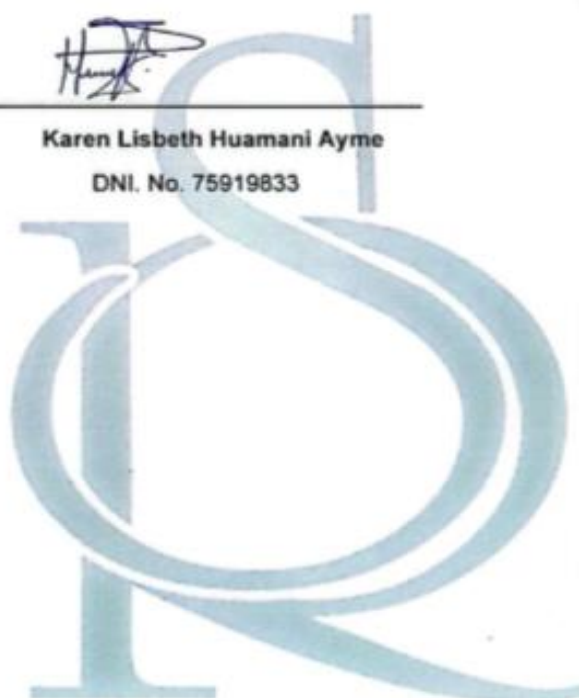
Cusco, 4 de noviembre del 2025

Lucia Karen Ccama Paucar

DNI. No. 47802690

Karen Lisbeth Huamani Ayme

DNI. No. 75919833



DEDICATORIA

Dedico este proyecto de investigación a mis padres, Arístides y Georgina, por su amor incondicional, sus sabios consejos y por ser mi mayor ejemplo de esfuerzo y perseverancia.

A mis hermanos, Judith y Diego, por su constante apoyo, comprensión y cariño en cada etapa de mi vida.

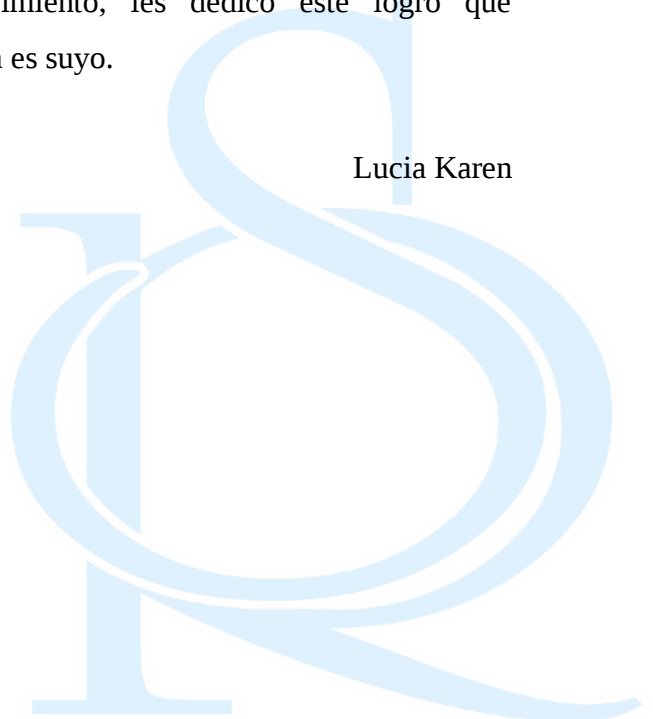
A mis tías y primos, por su aliento y por compartir conmigo cada logro y desafío.

A mi hijo, Víctor Andrés, motivo de mi mayor orgullo e inspiración para seguir alcanzando mis metas.

Y a mi esposo, Denis, por su amor, paciencia y respaldo inquebrantable durante todo este proceso académico.

A todos ellos, con gratitud profunda y sincero reconocimiento, les dedico este logro que también es suyo.

Lucia Karen



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres Marisol y Tito, el regalo más grande que Dios me dio y por ser un gran apoyo a lo largo de mi vida. Sobre todo, a mi madre por su paciencia, amor y comprensión en esta etapa, mis padres quienes con su dedicación y esfuerzo me ayudaron a culminar este objetivo anhelado, contribuyendo a mi formación profesional. Su firmeza y lucha insaciable han hecho de ellos un ejemplo a seguir.

A mis hermanas Zaida y Yuly por su apoyo emocional y palabras de aliento, quienes son la razón para perseguir mis sueños, sobre todo por enseñarme que siempre existe una salida ante la Adversidad.

Karen Lizbeth



AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser nuestro guía y protector, quien junto a su Santa Madre la Virgen María nos dieron esta hermosa vocación de ser docentes.

A la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “Santa Rosa” – Cusco, noble institución que nos abrió sus puertas y nos brindó la oportunidad de formarnos profesionalmente en la carrera de Educación Inicial, fortaleciendo en nosotras la vocación docente y el compromiso con la educación de nuestra región.

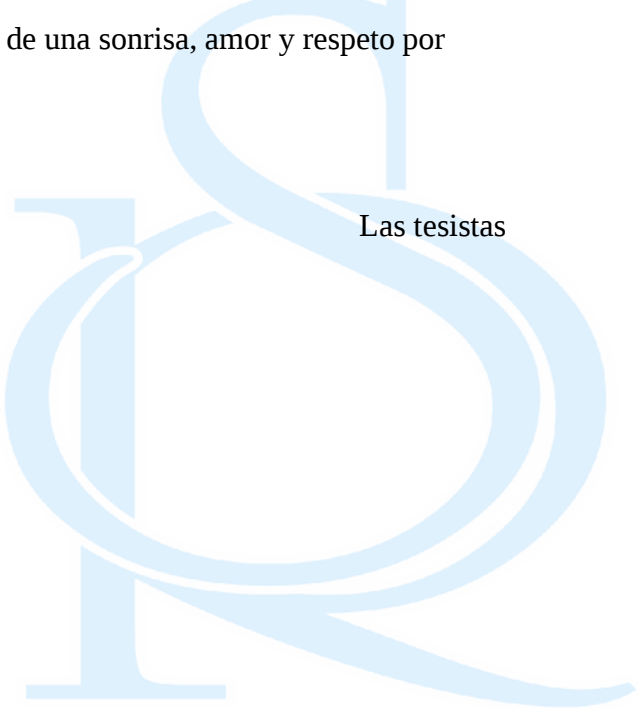
A nuestros docentes formadores, por su entrega, paciencia y dedicación al compartir sus saberes, experiencias y valores, los cuales han dejado una huella imborrable en nuestro crecimiento académico, profesional y humano.

A la Institución Educativa N° 21 “Fe y Alegría”, nuestro centro de prácticas, donde pudimos desenvolvemos como docentes, aprendiendo de manera vivencial y de calidad.

A nuestro asesor Edison Ferro Yépez, docente referente de gran trayectoria y nivel, quien nos brindó sus conocimientos y guio desde el primer día, apoyándonos a concluir este trabajo de investigación, con la calidad que nuestra Institución lo amerita.

A la maestra Giovanna Vega Pancorbo, por todo su apoyo y enseñanzas brindadas durante las prácticas, con quien aprendimos de manera vivencial de la vocación y pasión por la educación, la cual siempre estará acompañada de una sonrisa, amor y respeto por los niños y niñas.

Las tesisas



RESUMEN

El estudio titulado "Programa de estrategias lúdicas para la atención sostenida en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría, Cusco 2025" trata un problema común en la educación inicial: el temprano desvío de atención y la fatiga del foco. El objetivo general fue determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas mejora el desarrollo de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 21 Fe y Alegría en Cusco, durante el año 2025. Se empleó un diseño pretest posttest con muestreo no probabilístico por conveniencia ($n=25$) y métodos de observación con validez a través de juicio experto y salvaguarda ética. Wilcoxon fue utilizado para pares dependientes, mientras que Shapiro Wilk rechazó la normalidad. Los resultados relacionados con el objetivo general revelaron un aumento significativo, pasando de $19,04 \pm 6,21$ a $46,00 \pm 2,92$, lo que implica una diferencia de 26,96 y $p < .001$; además se observó una reducción de la dispersión y una mejora relativa próxima al 142%. Los niveles bajos se redujeron del 68 % al 0 % y los altos aumentaron del 32 % al 100 %, un patrón que coincide con el efecto techo debido a la alineación entre la práctica y la medición. Se llega a la conclusión de que el programa mejora de forma extensa y uniforme el control atencional sostenido y que su institucionalización con vigilancia bimestral y modificaciones paulatinas es adecuada para el progreso continuo del salón.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, atención sostenida, estado de alerta, concentración



ABSTRACT

The study entitled “Program of playful strategies for sustained attention in 5-year-old children at I.E.I. No. 21 Fe y Alegría, Cusco 2025” addresses a common problem in early childhood education: early attention deviation and focus fatigue. The overall objective was to determine the extent to which the playful strategies program improves the development of sustained attention in 5-year-old children at the Fe y Alegría Early Childhood Education Institution No. 21 in Cusco during the year 2025. A pretest-posttest design was used with non-probabilistic convenience sampling ($n=25$) and observation methods validated through expert judgment and ethical safeguards. Wilcoxon was used for dependent pairs, while Shapiro Wilk rejected normality. The results related to the general objective revealed a significant increase, from 19.04 ± 6.21 to 46.00 ± 2.92 , implying a difference of 26.96 and $p < .001$; in addition, a reduction in dispersion and a relative improvement of close to 142% were observed. Low levels were reduced from 68% to 0% and high levels increased from 32% to 100%, a pattern consistent with the ceiling effect due to the alignment between practice and measurement. The conclusion is that the program extensively and uniformly improves sustained attentional control and that its institutionalization with bimonthly monitoring and gradual modifications is appropriate for continuous progress in the classroom.

Keywords: Playful strategies, sustained attention, alertness, concentration



Índice

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	vii
Índice	x
Índice de tablas	xiii
Índice de figuras.....	xiv
RESUMEN	¡Error! Marcador no definido.
ABSTRACT.....	¡Error! Marcador no definido.
PARTE I	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1 Descripción del problema	1
1.2 Formulación del problema	3
1.2.1 Problema general	3
1.2.2 Problemas específicos.....	3
1.3 Objetivos de la Investigación	3
1.3.1 Objetivo general.....	3
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4 Línea de Investigación	4
1.5 Hipótesis de la investigación.....	4
1.5.1 Hipótesis general.....	4
1.5.2 Hipótesis específicas.....	5
1.6 Justificación e Importancia del Estudio	5
1.7 Delimitación.....	6
1.8 Limitaciones del estudio	6
PARTE II	7
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	7
2.1 Antecedentes de la investigación.	7
2.1.1 Antecedentes Internacionales	7
2.1.2 Antecedente Nacional	9
2.2 Bases teórico científicas.....	11

2.2.1	Estrategias lúdicas.....	11
2.2.1.1	Estrategias	11
2.2.1.2	Taller de estrategias lúdicas	12
2.2.1.3	Componente Lúdico	14
2.2.1.4	Estrategias lúdicas en el aprendizaje.....	14
2.2.1.5	Importancia de Estrategias Lúdicas	15
2.2.1.6	Características las actividades lúdicas	16
2.2.1.7	Tipos de Estrategias Lúdicas.....	17
2.2.1.8	Estrategias lúdicas que favorecen el proceso de aprendizaje	17
2.2.1.9	Dimensiones de estrategias Lúdicas.....	17
2.2.1.10	Teorías de Estrategias Lúdicas	18
2.2.2	La Atención.....	21
2.2.2.1	Consideraciones generales y antecedentes.....	21
2.2.2.2	Tipos de Atención	22
2.2.2.3	Características de la atención	23
2.2.2.4	La Atención Sostenida	24
2.2.2.5	Niveles de Atención Sostenida:	25
2.2.2.6	Descripción de los factores que inciden en la atención.....	27
2.2.2.7	Dimensiones de la atención sostenida.....	31
PARTE III.....		32
METODOLÓGIA.....		32
3.1	Método de investigación	32
3.2	Enfoque de investigación	32
3.3	Tipo de investigación.	32
3.4	Alcances o nivel de investigación.	32
3.5	Diseño de investigación.	33
3.6	Población y muestra del estudio.....	33
3.6.1	Población.	33
3.6.2	Muestra	34
3.6.3	Muestreo	34
3.7	Operacionalización de variables	35
3.8	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
3.8.1	Técnica de recolección de datos	37

3.8.2	Instrumento de recolección de datos.....	37
3.9	Validez y confiabilidad de instrumento	38
3.10	Aspectos éticos.....	39
PARTE IV.....	¡Error! Marcador no definido.	
RESULTADOS		40
4.1	Análisis de los Resultados.....	40
4.1.1	Análisis descriptivo.....	40
4.1.2	Análisis inferencial	44
4.1.2.1	Contrastación de hipótesis.....	45
4.2	Discusión.....	48
Conclusión		52
Recomendaciones		54
Referencias.....		55
Anexos		60



Índice de tablas

Tabla 1 <i>Distribución de la población</i>	34
Tabla 2 <i>Distribución de la muestra</i>	34
Tabla 3 <i>Característica del instrumento</i>	37
Tabla 4 <i>Evidencias de validez</i>	38
Tabla 5 <i>Sexo de los niños</i>	40
Tabla 6 <i>Niveles de estado de alerta de pre test y pos test</i>	41
Tabla 7 <i>Niveles de concentración de pre test y pos test</i>	42
Tabla 8 <i>Niveles de atención sostenida de pre test y pos test</i>	43
Tabla 9 <i>Prueba de normalidad</i>	44
Tabla 10 <i>Prueba Estadísticas de atención sostenida</i>	45
Tabla 11 <i>Prueba de Wilcoxon de atención sostenida</i>	45
Tabla 12 <i>Prueba Estadísticas de estado de alerta</i>	46
Tabla 13 <i>Prueba de Wilcoxon de estado de alerta</i>	47
Tabla 14 <i>Prueba Estadísticas de concentración</i>	47
Tabla 15 <i>Prueba de Wilcoxon de concentración</i>	48



Índice de figuras

Figura 1 <i>Confiabilidad por alfa de cronbach</i>	39
Figura 2 <i>Sexo de los niños</i>	40
Figura 3 <i>Niveles de estado de alerta de pre test y pos test</i>	41
Figura 4 <i>Niveles de concentración de pre test y pos test</i>	42
Figura 5 <i>Niveles de atención sostenida de pre test y pos test</i>	43



PARTE I

INTRODUCCIÓN

1.1 Descripción del problema

A nivel global, para mejorar la atención sostenida en niños de 5 años se reconoce la incidencia de los programas de estrategias lúdicas como herramienta pedagógica. Estudios internacionales actuales indican que los trastornos de atención en la infancia son comunes; por ejemplo, estudios internacionales informan que aproximadamente el 7-11% de los niños en edad escolar tienen TDAH. Además, estudios críticos señalan que las formas clásicas de entrenamiento cognitivo puro no influyen en la atención sostenida. En ese sentido, las metodologías lúdicas cobran relevancia. Un estudio escolar reciente reveló que en momentos de juego motor grueso casi la mitad de los estudiantes (43%) lograban mantener la atención entre 10 y 20 minutos. (Slattery y otros, 2022)

Las estrategias lúdicas en la Educación Inicial se configuran como un método dinámico y alentador para estimular el desarrollo cognitivo de los niños en sus primeros años educativos. Asimismo, son métodos pedagógicos que utilizan el juego como medio primordial para el aprendizaje y la formación integral de los niños (Bósquez León y otros, 2024). La atención sostenida, por otro lado, es la capacidad de mantener el enfoque en una tarea o actividad durante un tiempo extenso. Supone la habilidad de sostener la atención en una tarea específica, a pesar de que esta pueda ser aburrida o complicada, y resistir las distracciones. (Centro Inverxo, 2024)

Se han registrado, a nivel global, en España y Estados Unidos, iniciativas recientes vinculadas con la atención de los niños. En Estados Unidos, las estadísticas de salud pública indican que en 2022 aproximadamente el 11.4% de la población infantil entre 3 y 17 años había recibido un diagnóstico de TDAH, lo que evidencia el gran reto atencional en ese país. Este entorno promueve programas de educación que son innovadores. El programa Building Brains & Futures se ha puesto en marcha en América del Norte, y sus creadores informaron que, después de seis semanas de actividades recreativas (en comparación con el grupo control), las habilidades conductuales y ejecutivas de los niños preescolares mejoraron significativamente (Gibb y otros, 2021). En Cataluña, España, se llevó a cabo un estudio

piloto reciente que involucró 30 niños diagnosticados con TDAH entre 8 y 10 años de edad y comparó el entrenamiento de atención en formato Serious Games con el uso de lápiz y papel. Los hallazgos indicaron que el grupo de juegos serios disminuyó notablemente los errores de comisión ($p=0.02$) en comparación con el método tradicional, al tiempo que ambos grupos aumentaron la puntuación total de atención (ambos $p<0.001$). En otras palabras, los niños que participaron en el programa de juego avanzado obtuvieron más ventajas en tareas de atención sostenida que aquellos que realizaron actividades convencionales. (Gallardo Vergara & Monserrat Gallardo, 2023)

En América Latina, la pandemia agravó los problemas de atención. Un informe del Banco Mundial en 2022 advirtió que cuatro de cada cinco estudiantes en la región no alcanzarán el nivel mínimo de comprensión lectora tras el cierre de escuelas, lo que sugiere retrasos cognitivos generales, incluida la atención (Banco Mundial, 2022). Un proyecto educativo en Ecuador halló que el 65% de los niños de 4 a 5 años mostraban un déficit de atención sostenida antes de una intervención lúdica. Sin embargo, después de realizarse actividades lúdicas dirigidas, la atención y concentración mejoraron considerablemente (Bordor Delgado, 2023).

En el Perú, estudios locales recientes reafirman la necesidad de tales intervenciones. En La Libertad - Trujillo, un estudio cuasi-experimental usó un taller de juegos didácticos en niños de inicial de 5 años. En la evaluación inicial, el 57% se encontraba en nivel “inicio” de atención (bajo) y el 43% en nivel “proceso” (moderado). Después del programa lúdico, en la evaluación final, solo el 17% se mantenía en proceso, un 73% alcanzó el nivel logrado y un 10% alcanzó el nivel destacado. Esta mejora fue estadísticamente significativa ($p<0.05$), mostrando una mejora en la atención sostenida. (Ticlia Espinoza, 2019)

El aula de 5 años en la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría (Cusco) presenta una situación de atención que afecta la convivencia y el aprendizaje diario. Un análisis educativo interno indica que el 60% de los niños no logra concentrarse más de tres minutos en actividades guiadas. Asimismo, el 45% tiene problemas para acatar instrucciones de dos pasos, lo que se traduce en interrupciones constantes, desorientación respecto a la actividad y mayor dependencia hacia el adulto. La disponibilidad de recursos en el entorno del aula es escasa: la mitad de los espacios no tiene áreas estructuradas para el juego dirigido y la rotación de

materiales, lo que limita las oportunidades para la autorregulación atencional. El 58% de los hogares informa que las familias utilizan pantallas sin supervisión, lo cual agudiza comportamientos de distracción y escasa constancia en las tareas. En la actualidad, la institución no dispone de un protocolo de seguimiento ni de un programa sistemático de estrategias lúdicas; por esta razón, es necesario desarrollar una intervención contextualizada que dé prioridad al juego organizado, a la gradualidad en las consignas y al monitoreo continuo del progreso.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué medida mejora el programa de estrategias lúdicas en la atención sostenida en niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco, 2025?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo es el nivel de atención sostenida de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 21 Fe y Alegría Cusco 2025 a través del pre test y pos test?

¿En qué medida mejora el programa de estrategias lúdicas en el estado de alerta de los niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco, 2025?

¿En qué medida mejora el programa de estrategias lúdicas en la concentración de los niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco, 2025?

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas mejora el desarrollo de la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 21 Fe y Alegría en Cusco, durante el año 2025.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de atención sostenida de los niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco 2025 a través del pre test y pos test.

- Determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas mejora el estado de alerta de los niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco, 2025.
- Determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas mejora la concentración de los niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco, 2025.

1.4 Línea de Investigación

La línea de investigación en Didáctica en Instituciones Educativas se centra en el análisis y la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas. En este contexto, la didáctica no solo se refiere a la planificación y ejecución de las actividades pedagógicas, sino también al diseño de estrategias y programas que optimicen el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales en los niños, especialmente en la primera infancia.

El desarrollo de programas de estimulación cognitiva dentro de esta línea de investigación implica estudiar cómo las técnicas pedagógicas influyen en la atención, la memoria, el control de impulsos, y otras funciones cognitivas en los niños. En particular, la investigación se puede centrar en evaluar cómo el uso de estrategias didácticas basadas en la estimulación cognitiva (como juegos, música, y actividades de atención dirigida) mejora la atención sostenida y reduce la hiperactividad en los niños de 5 años.

Este enfoque es especialmente relevante en instituciones educativas iniciales, donde la atención a las necesidades de desarrollo cognitivo y emocional de los niños debe ser prioritaria. La implementación de programas de estimulación cognitiva en estas instituciones no solo mejora las habilidades cognitivas de los niños, sino que también contribuye a su desarrollo integral, impactando positivamente en su rendimiento académico, emocional y social.

1.5 Hipótesis de la investigación

1.5.1 Hipótesis general

La implementación del programa de estrategias lúdicas mejora significativamente en el desarrollo de la atención sostenida en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 21 Fe y Alegría en Cusco, 2025.

1.5.2 Hipótesis específicas

HE1. El nivel de atención sostenida medido en el post test será significativamente mayor que el nivel registrado en el pre test en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría en Cusco, 2025.

HE2. La implementación del programa de estrategias lúdicas mejora significativamente en el estado de alerta de los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría en Cusco, 2025.

HE3. La implementación del programa de estrategias lúdicas mejora significativamente en la concentración de los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría en Cusco, 2025.

1.6 Justificación e Importancia del Estudio

Esta investigación se justifica porque responde a una necesidad pedagógica real: el déficit de atención sostenida en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría (Cusco, 2025), habilidad fundamental para el aprendizaje, la autorregulación y la convivencia en el aula. En párvulos, la atención no solo anticipa el desempeño inicial en lenguaje y matemática, sino que también apoya el bienestar emocional y la participación, por lo que intervenir lúdica y sistemáticamente es oportuno y consecuente con el enfoque por competencias del nivel.

Importancia social y educativa. La intervención plantea un programa de estrategias lúdicas aplicables con materiales de bajo costo e incorporables a las prácticas de aula. Sus resultados impactarán positivamente a los niños y por extensión a maestros y familias, mejorando el ambiente del aula y proporcionando estrategias para apoyar en casa. Por ser un protocolo explícito y replicable, puede extenderse a otras aulas e I.E.I., contribuyendo a la equidad en contextos de escasez de recursos.

Contribución teórica. El estudio refuerza el conocimiento de la atención sostenida en la primera infancia, al definirla operacionalmente en sus dos dimensiones alerta y concentración y relacionarlas con estrategias lúdicas específicas (atención focalizada, memoria secuencial y autorregulación). Esto ayuda a definir mejor los constructos y los criterios observables para futuras investigaciones y prácticas docentes.

Contribución metodológica. Se plantea un diseño cuasiexperimental (pretest-posttest) y un sistema de medición estandarizado: lista de cotejo, registro de tiempo, errores por omisión/comisión y rúbrica de desempeño. Se considera validación por jueces y confiabilidad, mejorando la calidad y reproducibilidad de los resultados. La matriz de indicadores permite hacer seguimiento y tomar decisiones pedagógicas.

1.7 Delimitación

La investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N.º 21 Fe y Alegría, ubicada en el área urbana de la ciudad de Cusco, con niños de 5 años matriculados en la institución. La investigación se llevó a cabo en el primer semestre académico del año 2025 (6 meses), tiempo en el cual se aplicó el Programa de Estrategias Lúdicas para la Atención Sostenida y se tomaron medidas pre y post intervención del rendimiento atencional. Se tuvo en cuenta la diversidad socioeconómica de los participantes y el carácter inclusivo de la comunidad educativa Fe y Alegría, con el contexto social y cultural en el que se desenvuelven. Esta acotación posibilitó calcular el efecto del programa en condiciones reales de aula, controlando variables pedagógicas esenciales (frecuencia y duración de sesiones, aula y profesor/a responsable e instrumentos estandarizados) para preservar la validez interna y garantizar pertinencia ecológica y transferibilidad de los resultados.

1.8 Limitaciones del estudio

La investigación tuvo ciertas limitaciones que deben tenerse en cuenta al interpretar los resultados. Primero, la falta de historia familiar y diagnósticos previos en algunos niños limitó el control de covariables importantes para la atención sostenida. En segundo lugar, el contexto socioeconómico y familiar puede haber añadido variabilidad no controlada a las ejecuciones atencionales. Tercero, la duración de la intervención (6 meses) puede haber sido insuficiente para detectar cambios sostenidos o efectos de mantenimiento. Cuarto, surgieron algunas resistencias puntuales de participantes (cansancio, oscilaciones motivacionales) que impactaron en la adherencia. Finalmente, elementos externos no controlables por el equipo (cambios en políticas educativas, ausencias inesperadas, alertas sanitarias) interrumpieron la frecuencia de algunas sesiones.

PARTE II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la investigación.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

(Sumatra Occidental, Indonesia) Ismaniar et al. (2025) llevaron a cabo un estudio llamado "Mejorar las habilidades de atención temprana a través de juegos de relevos musicales y actividad física". Su objetivo fue analizar el efecto de juegos de relevos musicales sobre la atención sostenida, selectiva, dividida y de control. Estudio cuantitativo, ensayo controlado aleatorizado pretest-posttest; 178 preescolares; muestreo estratificado; 16 sesiones en 8 semanas; ASAS; análisis con regresión logística ordinal y t de Student. Los resultados revelaron mayores probabilidades para las categorías superiores a las 8 semanas, en atención sostenida $t(176) = 14,89$, $p < 0,001$; la precisión en multitarea mejoró en un 23,3% y el off-task se redujo en un 54,4%. Conclusión: la incorporación de música y movimiento en juegos estructurados mejora la atención infantil, especialmente la sostenida y selectiva; la fidelidad en la implementación y la progresión favorecen la transferencia a las aulas, disminuyen las conductas disruptivas y apoyan su escalabilidad.

(En Tel Aviv, Israel) Trinczer et al. (2023) llevaron a cabo una investigación llamada "Attentive Kindergarten: intervención grupal para fortalecer la atención en niños de jardín". El objetivo general fue analizar la eficacia de este programa no computarizado aplicado por profesores sobre la atención sostenida, selectiva espacial y de inhibición de respuesta. Investigación cuantitativa, aplicada, cuasiexperimental, diseño pretest-posttest, grupos no equivalentes; 51 niños de tres aulas (AK=15; BAU=36), muestreo por criterio docente; 18 sesiones de 30 minutos (2/semana, 9 semanas); instrumentos CCPT y CVST; análisis con t de Student basal y ANOVA mixto ($p \leq 0,05$; η^2). Los resultados mostraron en AK menos variabilidad en tiempos (SD-RT 224→191 ms, $p=0,024$), sin cambios en BAU ($p=0,879$); interacción en errores por impulsividad ($F(1,48)=13,02$; $p=0,001$), disminuyendo 0,12→0,07 en AK ($p=0,004$); en búsqueda visual, mejoró la precisión en AK (0,82→0,92; $p=0,003$), con efecto interacción ($F(1,49)=4,44$; $p=0,040$). Concluyó que un entrenamiento estructurado, progresivo y con retroalimentación fortalece la consistencia atencional, el

control inhibitorio y la precisión, en tanto que la velocidad parece relacionarse con la práctica general. Proporciona directrices de dosis, selección de tareas y análisis replicables para las intervenciones escolares.

(Entre Ríos–Argentina) Messina & Zappellaz (2022) realizaron una investigación titulada "Implementación de un programa de estimulación de la atención focalizada y sostenida en niños de 6 años de nivel socioeconómico medio-bajo". El objetivo general fue evaluar el efecto del programa Enfócate en la atención sostenida y focalizada. Investigación cuantitativa, de campo, cuasiexperimental, longitudinal, con diseño pretest-postest; población escolar de Paraná; muestra no probabilística intencional de 31 niños. Se aplicó la escala Graffar, el Test Caras y criterios observacionales; se analizó en SPSS. Los resultados revelaron mejoras leves en las puntuaciones T y en los aciertos; la diferencia promedio fue de 0,13 PT; t de Student $p=0,719>0,05$, no significativo. Concluyó que el entrenamiento de la atención produce pequeñas mejoras no significativas, dependientes del tamaño de la muestra, la duración y la falta de control. Los resultados indican que se pueden ajustar las dosis, el seguimiento y los controles comparativos para fortalecer los efectos y extenderlos a contextos educativos similares. Da pautas metodológicas para poder operacionalizar variables, instrumentos y puntos de cambio de manera rigurosa y repetible.

(Loja–Ecuador). Piña (2021) llevó a cabo un estudio llamado "Juegos cognitivos para fomentar la atención en los niños del subnivel inicial II de la Escuela Ciudad de Loja, 2019-2020". La finalidad principal fue establecer si los juegos cognitivos fomentan la atención en niños de 4 a 5 años. La metodología, que utilizó una combinación de enfoques, fue descriptivo-correlacional y preexperimental con grupo preprueba-posprueba. Participaron 24 niños y tres maestros a través de muestreo no probabilístico; se usaron encuestas y guías para evaluar la atención. Los resultados mostraron avances significativos: buena aumentó de 12,50% a 20,83% y muy buena de 20,83% a 66,67%; mientras que regular/deficiente/muy deficiente se redujeron de 66,66% a 12,50%. Por tipo, la atención sostenida y la dividida llegaron al 95,83%, mientras que la selectiva llegó al 100%. Se llegó a la conclusión de que los juegos cognitivos potencian el enfoque de atención, optimizan la realización de tareas y promueven la autorregulación. Este análisis contribuye con una secuencia lúdica que se puede replicar y que guía su adaptación.

2.1.2 Antecedente Nacional

(La Libertad) Acosta & Salinas (2024) llevaron a cabo la investigación "Programa para desarrollar la atención en niños y niñas de 5 años de una institución educativa". El objetivo general fue establecer la influencia del programa "Atención, hora de aprender" en el desarrollo de la atención. Estudio cuantitativo, explicativo, con diseño preexperimental de un solo grupo (pretest–posttest); población y muestra censal: 21 escolares de 5 años de la I.E.P. "Luz de Amor" (La Esperanza, Trujillo); observación participante y Tabla de Kraepelin (α de Cronbach=0,87). El análisis comprendió prueba de normalidad y prueba de signo (binomial) en SPSS. Resultados: la atención alta pasó de 14,3% a 76,2% y la baja de 61,9% a 0%; la latencia aumentó (media 97,33 a 137,38 s); el oscilamiento disminuyó (76,2% a 19%); la fatiga/errores disminuyeron (90,5% a 19%). Hubo significancia para la variable global ($p=.000$), temporalidad ($p=.000$), oscilamiento ($p=.002$) y fatiga ($p=.000$). "El programa impacta positivamente en la atención en sus dimensiones más importantes". Este historial proporciona dosis, indicadores y protocolo de medición replicable para ajustar las intervenciones locales.

(La Libertad). Portales & Figueroa (2023) desarrollaron una investigación llamada "Estrategias lúdicas para la atención sostenida". Su objetivo fue establecer si un taller de estrategias lúdicas mejora la atención sostenida en estudiantes de segundo grado de primaria. Metodológicamente, fue un estudio cuantitativo, de tipo aplicado, diseño cuasiexperimental (grupos experimental y control), técnica: observación directa e instrumento: guía de observación validada por expertos; población: estudiantes de 2.º grado de una I.E. del distrito de La Esperanza; muestra: 30 escolares; muestreo no especificado. En ello, el grupo experimental pasó de 57% inicio y 43% proceso (pretest) a 17% proceso, 73% logrado y 10% destacado (posttest); se encontraron diferencias significativas entre las medias del experimental y control en el posttest ($p < 0,05$; IC 95%), corroborando el efecto del taller. Concluyeron que las estrategias lúdicas mejoran la atención sostenida y son factibles para usarse en el aula, escalonando de niveles iniciales a logrado/destacado y favorecen la autorregulación atencional. Como contribución, la investigación proporciona un protocolo replicable con indicadores por niveles que la presente investigación toma como inspiración para adaptar sesiones, rúbricas y seguimiento pre-post con inferencia estadística.

(La Libertad) Bazan (2021) llevó a cabo el estudio titulado "Programa de dramatización para mejorar la atención de los alumnos de tres años en una institución pública educativa". El propósito general fue establecer hasta qué punto la dramatización mejora la atención en los niños de 3 años. Estudio cuantitativo, aplicado, cuasiexperimental, con una estructura de pretest-posttest y grupos no equivalentes; la población es de 76 niños y la muestra no probabilística de 52 (26 en el grupo experimental y 26 en el grupo control). Se utilizó un test de atención que fue validado por jueces y que tiene un alfa de Cronbach igual a 0,764. En el GE, la proporción de nivel "bueno" pasó del 0% al 85%; desglosando por dimensiones, se observó que "amplitud" llegó al 88%, "intensidad" al 62% y "oscilación" al 65%. Por su parte, el GC se mantuvo en su mayoría en estado "regular" (81%→85%). Se desechó H_0 , ya que la t de Student para el GE evidenció una diferencia significativa: $t(25) = -20,882$; $p < 0,001$ (IC95% [-12,000; -9,846]). Llegó a la conclusión de que el programa de dramatización mejora considerablemente la atención integral y sus dimensiones en comparación con la falta de intervención. Aporte: brinda un protocolo escolar que se puede replicar (sesiones, criterios de logro y contraste estadístico), el cual motiva la investigación actual a modificar dosis, garantizar fidelidad y reportar tamaños de efecto junto con pruebas de significancia.

(En San Martín) Gonzales (2024) llevó a cabo la investigación "Estrategias lúdicas para mejorar la atención en niños de 5 años de la IE 330 – 9 de abril, Tarapoto 2022". El propósito principal fue establecer cómo un programa de estrategias lúdicas afecta la atención (selectiva, dividida y sostenida). Estudio cuasi-experimental, aplicado y cuantitativo con un diseño pretest-posttest y grupos no equivalentes; se utilizó una muestra no probabilística de 50 niños (25 en el grupo experimental y 25 en el grupo de control). Se utilizó una guía de observación (24 ítems) validada por especialistas, con α de Cronbach: selectiva=0,84; dividida=0,89; sostenida=0,82; global=0,95. El análisis se realizó en SPSS v27 y debido a la falta de normalidad se empleó el contraste U de Mann–Whitney. Los hallazgos mostraron avances del GE: selectiva 14.8 a 23.1; dividida 13.0 a 19.9; sostenida 11.3 a 17.5; atención global 39.0 a 60.5 ($\Delta=21,5$ puntos; 29,8%); diferencia entre el post GE y el post GC: $Z=-4,635$; $p < 0,001$; los pretests no presentaron diferencias significativas. Determinó que la aplicación sistemática de juegos estructurados incrementa notablemente el enfoque en sus tres dimensiones y lo lleva a niveles altos en la mayoría, con un efecto constante entre las

medidas. Brinda una dosificación que se puede replicar, criterios de análisis útiles y indicadores observacionales claros, lo cual es un aporte para el diseño y la evaluación de intervenciones escolares correspondientes.

2.2 Bases teórico científicas

2.2.1 Estrategias lúdicas

2.2.1.1 Estrategias

La estrategia es el conjunto de actividades que se efectuarán en un ambiente explícito para lograr el objetivo propuesto.

Carrasco (2004) sostiene que el término estrategia, en términos etimológicos, se refiere al arte de gestionar las operaciones militares. Al principio, se consideraba un vínculo militar; ahora se ha extendido a otras áreas y se encuentra en consonancia con las acciones llevadas a cabo para lograr un objetivo o resolver una dificultad. Por lo tanto, la definición de estrategia hace referencia a las operaciones que se requieren para guiar la información, o sea, adquirirla, codificarla, almacenarla y retroalimentar el aprendizaje. En este contexto, la estrategia se relaciona con las sistematizaciones intelectuales y con la obtención de un aprendizaje.

Según lo que se ha expuesto, las estrategias son un conjunto de pasos o actividades que facilitan alcanzar una meta y, en el ámbito educativo, un aprendizaje.

Barriga y Hernández (2002) señalan que en el entorno docente es común discutir la estrategia educativa para lograr los objetivos y metas establecidos por la organización, detallando las acciones necesarias para alcanzarlos.

Ibidem (1995) ocurre un evento creativo cuando es innovador y lógico al mismo tiempo, es aplicable y conduce a acciones coherentes que implican la asignación de recursos y la toma de decisiones para obtener una posición favorable en el ambiente y optimizar con eficacia la gestión organizacional.

2.2.1.2 Taller de estrategias lúdicas

Patin (2016) sostiene que estas son maneras de educar a los niños que tienen como base el juego, ya que este es un instrumento pedagógico esencial para un aprendizaje eficaz en la infancia. Estas estrategias, en el contexto de la educación infantil, sobre todo en la etapa inicial, se fundamentan en que los niños aprenden mejor cuando están activos, comprometidos y disfrutando de lo que hacen. También se les conoce como enfoques pedagógicos que utilizan la motivación lúdica, específicamente el juego, como herramienta fundamental para potenciar el proceso de formación y desarrollo integral de los niños. Las estrategias lúdicas son, en un principio, acciones que no solo son divertidas, sino que están planeadas y organizadas para tratar metas educativas concretas. Estas competencias aprovechan la curiosidad y la tendencia natural de los niños hacia el juego para crear un entorno educativo interactivo y cautivador. Es relevante usar las habilidades lúdicas de los niños, ya que se ajustan a cómo ellos comprenden y viven el contexto. Cuando se incorpora el juego en la educación, se obtiene un balance entre la exploración libre y el aprendizaje estructurado, por lo que se transforma en una herramienta potente que hace que aprender sea una experiencia vivencial enriquecedora y positiva. Esto establece las bases para un crecimiento integral y armonioso de los bebés y los niños pequeños.

Las estrategias lúdicas son estrategias didácticas planificadas que incorporan juego, técnicas y ejercicios para desarrollar la resolución de problemas y el aprendizaje. Implican modificaciones conscientes en los materiales en su forma y contenido y se ponen en práctica sobre la marcha para favorecer la participación del estudiante y mantener su motivación (Barriga Arceo & Hernández Rojas, 2002). Su base es interactiva, dialógica: el profesor crea situaciones lúdicas en las que el juego es la estructura de la situación, genera atención sostenida, moviliza la memoria y el pensamiento creativo, permite la comprensión de contenidos abstractos. Además, guían hacia aprendizajes significativos, no sólo cognitivos, sino también sociales y axiológicos, a través de juegos didácticos con objetivos precisos de desarrollo de habilidades, competencias y valores (Ferreiro Gravié, 2009, pág. 89). Por ejemplo, canciones o rimas: la clase participa, escucha, repite, canta y memoriza a la vez que comprende la letra, practica vocabulario y respeta los turnos para participar. Así, la estrategia

lúdica integra inclusión, retroalimentación y evaluación formativa en tiempo real y fortalece la convivencia y el clima socioemocional.

Andreu y García (2000) "Mediante el juego es como acompañamos nuestras metas educativas".

Cuando el juego es la estrategia que predomina, educar implica una acción del sujeto en la que conviven valores y metas. Por lo tanto, toda actividad recreativa debe ser estimulante para la función cognitiva de los alumnos y, a su vez, transformarse en una experiencia compartida que fomente la colaboración y el compañerismo.

En la investigación actual, se ha creado el taller de estrategias lúdicas para mejorar la capacidad de atención, basándose en las definiciones de estas estrategias, así como en la teoría de Vigostky y en los fundamentos teóricos de la atención. Para que los agentes educativos participen y fomenten los procesos de aprendizaje a través del juego, en el ámbito pedagógico, se sensibiliza a los padres con el objetivo de que, mediante la lúdica, puedan identificar espacios favorables para reforzar la capacidad de atención y los procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje en la esfera familiar.

Las actividades que se consideran en el taller mencionado las siguientes:

- De asociación visual con objetos en los que el niño tiene que conseguir la pareja, ya que no solo estimula la atención, sino también exige perseverancia y no distraerse. Para luego hacerlo de manera gráfica.
- En las actividades en las que se comparan figuras y objetos, es necesario observar la oposición entre dos dibujos u objetos, los cuales son parte de las estrategias utilizadas para captar la atención.
- De completar ilustraciones, también llamadas composición visual. Y aquí es importante que el niño tenga una imagen clara en su mente.
- Un conjunto de imágenes que contiene material gráfico y concreto, en el que no se relacionan figuras u objetos adicionales inoportunos, es muy efectivo para captar la atención.
- Los laberintos en los que ellos tengan la oportunidad de experimentar primero con su cuerpo y luego de forma gráfica fomentan la concentración mediante el desarrollo de

otras habilidades, como la motricidad fina y gruesa, la memoria y discernimiento visual, así como la orientación.

- Actividades de percepción auditiva en las que se identifican lo que oyen, haciendo que el alumno reconozca una palabra o un fraseo al escuchar una canción y que, en el caso de la lectura, también ayude a medir la atención. Pero también escuchando música para mover sus brazos y piernas mediante pasos de baile.

2.2.1.3 Componente Lúdico

Ortiz (2005) sostiene que:

El elemento lúdico supone la inclusión de juegos que siempre han sido parte de la existencia humana desde tiempos remotos. Hay una variedad de juegos, incluyendo los de patio, los de mesa, los de ingenio y habilidad o los de reuniones, que evidencian cómo estos han influido en todas las culturas del planeta. Por lo tanto, contribuyen a la vida al enriquecer las relaciones sociales y el aprendizaje. Los juegos son una manifestación de la cultura de un pueblo, o sea, son parte de sus tradiciones. El juego se ha vuelto una técnica educativa para preparar a los niños en las habilidades que requieren para afrontar las responsabilidades de la vida diaria. El juego educativo es una actividad divertida que sirve para expandir habilidades a través de la intervención amorosa y activa de los alumnos, así el aprendizaje se transforma en una experiencia feliz.

Es crucial que el aprendizaje de los niños contenga un componente lúdico, ya que a ellos les gusta jugar y pueden aprender así de manera significativa.

2.2.1.4 Estrategias lúdicas en el aprendizaje

Andreu y García (2000) indican que el aprendizaje y el juego comparten varios elementos en el interés por la superación: la preparación y la experiencia, que facilitan el desarrollo de las habilidades y los contenidos; practicar estrategias para resolver dificultades cotidianas.

Los componentes afectivos son importantes porque ofrecen numerosos beneficios que se implementan en la enseñanza y el aula, lo cual se traduce en motivación para los niños y niñas. El ocio que se produce en el juego favorece el desarrollo de los estudiantes a nivel cognitivo, conductual y afectivo. Por lo tanto, se aconseja el uso del componente lúdico como

un recurso que favorece el resumen de la enseñanza-aprendizaje. Los resultados de esta práctica son indiscutibles hoy en día.

El juego, como estrategia didáctica, incluye elementos que aumentan la concentración del estudiante en el contenido del conocimiento a impartir, lo que permite aprender y desarrollar competencias. El elemento lúdico propicia un entorno más interactivo, los alumnos conservan una actitud activa, disminuye la ansiedad y logran mayor autonomía personal, superando el miedo a equivocarse; además favorece que se esmeren en los contenidos. La risa y el recreo estimulan la concentración de los estudiantes en lo que hacen, convirtiendo así los momentos de aprendizaje en instantes verdaderamente significativos. Reconoce que los alumnos se motiven y adquieran capacidades diversas, cultivando de este modo competencias en su totalidad.

Por lo tanto, el elemento lúdico potencia la creatividad, promueve el funcionamiento del cerebro al mejorar su rendimiento y fomenta comportamientos sociales de camaradería, cooperación y obediencia. No obstante, no es tan sencillo lograr un efecto favorable en el que los contenidos se internalicen. Por lo tanto, los juegos deben ser coherentes con los objetivos y contenidos del programa curricular; en la unidad didáctica, y en momentos específicos, considerando lo que requieren, su edad, temperamento, el nivel de comprensión de los estudiantes y su conocimiento, sin dejar de ser una actividad estimulante. Para que sea efectivo, es crucial que las reglas del juego se expliquen con claridad y utilizando ejemplos.

2.2.1.5 Importancia de Estrategias Lúdicas

El juego, como estrategia lúdica, es esencial en la didáctica y el proceso de aprendizaje en la escuela, ya que fomenta y promueve el avance del estudiante en términos de sus ideas y creatividad, lo cual hace que el niño goce al aprender.

La lúdica también abarca el aprendizaje acerca de uno mismo y la interacción con adultos y compañeros de forma amena.

Jiménez (2018) sostiene que la relevancia de la actividad lúdica radica en que potencia todo lo vinculado con el pensamiento transformador, abstracto e inventivo. Asimismo, desarrolla habilidades de colaboración y locuacidad, así como la capacidad para entender problemas y proponer soluciones ante ellos. El juego fomenta la investigación y los sueños,

combinando lo cognitivo con lo emocional, de tal manera que se puede procesar la información obtenida sin tener que recurrir a la memoria. Por lo tanto, es importante dejar de lado la idea de que el juego solo sirve para distraer; está claro que la lúdica fortalece las estructuras mentales y las habilidades de los estudiantes.

Medina (2002) afirma que la lúdica permite que quien la practica madure su inteligencia, aprenda de los errores y fomente un trabajo alegre. La actividad lúdica fortalece los vínculos con sus pares y adultos en el caso de los infantes, lo que hace que se desarrollen características como la nobleza, la razón, la generosidad y la amabilidad; todas ellas son esenciales para el trabajo subsidiario en contextos agradables.

2.2.1.6 Características las actividades lúdicas

Curinambe (2021) estima que las características más relevantes son.:

- Facilita una interacción social infantil más eficaz, ya que fomenta el contacto entre los niños y les permite desarrollar habilidades sociales como la empatía, la comunicación y la cooperación.
- Aporta a un aprendizaje activo; es a través de estas actividades que los niños aprenden de manera participativa, experimentan y exploran su entorno de forma divertida y natural.
- Favorece la imaginación y la creatividad de manera más efectiva, ya que los niños inventan historias y crean personajes por medio de los cuales expresan libremente sus pensamientos y sentimientos.
- Favorece el desarrollo motor, ya que las actividades lúdicas suelen optimizar la coordinación, el equilibrio y las habilidades motrices como correr, saltar y tomar objetos con las manos para explorar, lo cual ayuda a un mejor desarrollo de la condición física.
- Ayuda a regular las emociones, ya que permite gestionar las emociones y experimentar diferentes sentimientos como la frustración o la alegría.
- Son flexibles, ya que pueden ajustarse a diferentes ideas y entornos en grupos de niños, lo cual les posibilita participar a su propio ritmo y con su estilo de aprendizaje.
- Produce una motivación intrínseca apropiada, ya que la diversión y el placer de jugar nos estimulan a participar activamente e involucrarnos en el proceso de aprendizaje.

2.2.1.7 Tipos de Estrategias Lúdicas

De acuerdo a Araujo (2020), son consideradas como estrategias lúdicas.

Juegos de rol y dramatismo: Fusiona el juego de roles con actividades de dramatización. Fomenta la imaginación, la empatía y la expresión de las emociones al permitir que los niños asuman diversos personajes y escenarios.

Proyectos y juegos de construcción: Combina actividades de construcción con el aprendizaje fundamentado en proyectos. Los niños tienen la capacidad de construir estructuras y solucionar problemas mientras colaboran en proyectos que estimulan la creatividad.

Juegos que involucran movimientos y estimulación sensorial: Combina juegos que requieren actividad física con vivencias sensoriales. Las actividades pueden consistir en circuitos de obstáculos que incluyen una variedad de texturas, sonidos y movimientos, fomentando así el desarrollo físico y la exploración a través de los sentidos.

Narración y juegos de mesa: Combina la lectura de cuentos y la narración con juegos de mesa sencillos. Esto propicia el desarrollo del lenguaje, la socialización y el pensamiento estratégico, generando un entorno lúdico y educativo.

2.2.1.8 Estrategias lúdicas que favorecen el proceso de aprendizaje

El maestro estimula cuando establece un vínculo afectivo con los niños, organizando actividades que tienen en cuenta las necesidades de los alumnos, no solo a nivel general sino también del grupo humano al que se está dirigiendo, para verdaderamente lograr su participación entusiasta al adquirir sus aprendizajes.

Según Iafrancesco (2004) el educador es un facilitador ya que genera un entorno adecuado para provocar en el niño el aprendizaje y desarrollar todo su interés, guiando de esta manera su aprendizaje y canalizando sus expectativas, curiosidades y logros.

2.2.1.9 Dimensiones de estrategias Lúdicas

Afectiva: Cuando los niños son capaces de empatizar con sus compañeros y muestran estabilidad emocional, pues no estallan ante cualquier provocación.

Cognitiva: Los niños entienden diferentes contenidos en este lugar, al crear un ambiente con elementos de su entorno y personas que interactúan con ellos.

Comunicativa: Expresa sus deseos y emociones con sus pares.

Corporal: Se desarrollan utilizando sus extremidades superiores e inferiores para adquirir diversas habilidades motrices.

Estética: Emplea diversas técnicas para llevar a cabo el desarrollo artístico.

Ética: En esta dimensión, el niño evidencia lo que sabe al honrar los valores y acatar las reglas establecidas.

2.2.1.10 Teorías de Estrategias Lúdicas

1. Teoría del exceso de energía. (Evolucionistas) Spencer en (1855) afirma que se puede liberar la voluntad acumulada al no realizar diligencias serias, y que esto se logra mediante el juego. Por lo tanto, el juego se explica en términos de cómo canalizar la energía no utilizada, dado que sus costos han sido compensados en otras actividades. Según el autor, el juego es fundamental porque libera al niño y le da libertad para luego pasar a almacenar información. Por eso, el juego tiene una gran relevancia porque canaliza la energía y permite un aprendizaje satisfactorio.

2. Teoría de la recapitulación. Hall (1904) expresa que el niño, desde su nacimiento, va reviviendo la evolución humana ya que al principio actúa como un animal (juegos en los que trepa), luego como un salvaje (caza y se oculta) y así sigue hasta llegar a realizar actividades más complejas y avanzadas. Las teorías mencionadas previamente ofrecen una perspectiva evolucionista para explicar el entorno del juego infantil y, a pesar de que difieren en lo que respecta a la educación infantil en la actualidad, han servido para profundizar en la importancia del juego en la vida de los alumnos de nivel inicial. El juego es significativo y trascendental porque se desarrolla desde el nacimiento del niño.

3. Teoría de la relajación de Lazarus (1833). El juego emerge como una actividad de compensación del esfuerzo y el cansancio que otras actividades más serias o útiles, que el niño realiza, producen, según la teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación presentada por Lazarus. El juego se considera una actividad que permite

descansar, relajarse y recuperar la energía gastada en otras actividades más serias. En opinión de López de Sosoaga (2004) esta teoría, si bien puede ser válida para el juego de los adultos, tiene vacíos cuando se analiza el juego infantil, porque este es uno de los pasatiempos a los que más tiempo les dedica un niño y en el que emplea toda su energía.

4. Teoría del pre ejercicio de Karl Groos (1898). Groos propone la teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio en 1898. De acuerdo con este autor, la niñez es una fase en la que el ser humano se entrena para llegar a ser adulto, ejercitando, mediante el juego, las diversas funciones que desempeñará cuando sea mayor. La teoría de Groos subraya la importancia que tiene el juego para el desarrollo de las habilidades y capacidades necesarias para que un niño pueda desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor considera que el juego es un ejercicio de preparación en el que los niños juegan de una manera que anticipa la actividad futura del adulto, y que representa una especie de preejercicio de las funciones mentales y los instintos (Ajuriaguerra, 1997). Una de las críticas que se le hace a esta teoría es que, si bien los hallazgos de este autor supusieron un avance significativo en la investigación del juego, el enfoque de una naturaleza exclusivamente biológica del mismo ha sido desplazado en la actualidad por las pruebas de que se requiere una interacción social temprana y positiva para su desarrollo. (López de Sosoaga López de Robles, 2004).

5. Teoría de Sigmund Freud (1856-1939)

Freud desarrolló una teoría de la psique y un método innovador que denominó psicoanálisis. Este autor sostiene que el niño pequeño y el infante no tienen poder ante las fuerzas sociales y biológicas tan poderosas, sobre las cuales tienen muy poco control. La energía de los instintos, que proviene de lo biológico, así como las vivencias sociales de los niños, en particular las que pertenecen a la vida familiar, son algunas de estas fuerzas. Freud propuso que cada persona nace con un volumen constante de energía biológica, la cual constituye la raíz de todos los impulsos esenciales y el fundamento de su comportamiento, sus pensamientos y sus motivaciones futuras. La cantidad de energía es constante, aunque puede ser dirigida de diferentes maneras. Los tres instintos o fuentes de energía son: el deseo sexual (también llamado libido en ocasiones), las pulsiones que preservan la vida, como el hambre y el dolor; y la agresividad, vinculada al instinto de muerte. (Freud, 1920)

6. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)

La teoría del juego de Claparède trata ciertos componentes de la importante función que los juegos desempeñan en el progreso emocional, social, intelectual y psicomotor del niño. Este autor, conocido por su "Teoría de la derivación por ficción", argumenta que el niño no puede manifestar su personalidad a través de sus intereses más relevantes o debido a su limitado desarrollo o porque las circunstancias se lo impiden. Por lo tanto, recurre a la derivación ficticia mediante el "figurarse", en la que la imaginación sustituye a la realidad. Esta "derivación por ficción" es parecida, en cierta medida, a la "conducta mágica" de algunos escritores existencialistas contemporáneos. Se trata de una suerte de hechizo, y no solo los niños, sino también los adultos se refugian en un mundo imaginario, virtual e irreal que sustituye al mundo real. (Mora, 1990)

7. La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk (1935)

Buytendijk (1935) el juego es una actividad que surge de un comportamiento o dinámica infantil. Una persona adulta que no tiene esta actitud juvenil no puede gozar de la relevancia del juego. Para él, el juego es una manifestación de la naturaleza desordenada, inmadura, patética, impulsiva y tímida de la niñez; además, no se trata únicamente de jugar con un objeto o un elemento. (Lavega, 1997)

Este escritor indica que el juego está condicionado por la dinámica de los niños, y que un niño juega simplemente porque es niño; en otras palabras, que las características propias de su "dinámica" lo motivan a no hacer nada más que jugar.

Buytendijk explica la dinámica del juego a partir de cinco elementos: cada partida implica jugar con algo; todos los juegos deben desarrollarse; siempre debe haber un campo de juego, una demarcación y reglas; debe existir un elemento de aventura y sorpresa; y siempre tiene que haber una opción entre tensión y relajación. Según este autor, la ejecución del juego necesita de algo que se llama figurabilidad. (Paredes, 2003)

2.2.2 La Atención

2.2.2.1 Consideraciones generales y antecedentes

La atención es un proceso cognitivo de gran complejidad que nos posibilita concentrar nuestra mente en un estímulo particular mientras eliminamos distracciones. Es una capacidad esencial en nuestra vida cotidiana, porque nos facilita enfocarnos en tareas relevantes, tomar decisiones informadas y procesar la información de manera eficaz. (Jatuff, 2020)

La atención ha sido un asunto de investigación en la psicología durante más de cien años. La atención fue definida por el psicólogo William James en los inicios del siglo XX, según se menciona en Jatuff (2020), como "la apropiación de la mente, de un modo nítido y vívido, de uno entre varios objetos o corrientes de pensamiento que luchan por formar parte de la conciencia". Los psicólogos han examinado la atención desde diferentes perspectivas, incluyendo la atención sostenida, dividida y selectiva.

Para vivir la experiencia consciente, es fundamental prestar atención. Explicó que la mente consciente permanece en continua actividad y que la atención posibilita que algunos estímulos sean elegidos para el procesamiento, mientras que otros pasan a ser secundarios o son desatendidos. Desde este punto de vista, la atención es considerada un proceso selectivo que facilita a las personas enfocarse en elementos particulares de su entorno. La atención cumple una función adaptativa porque posibilita que las personas se concentren en los estímulos que son pertinentes para sus necesidades y metas en un momento determinado. Esta habilidad selectiva de la atención contribuye a que las personas puedan sobrevivir y salir adelante en su ambiente. (Jatuff, 2020)

En décadas recientes, se han creado muchas teorías y modelos en torno a la atención, incluyendo el modelo de atención de procesamiento múltiple y el modelo de atención selectiva con varios filtros. Según estas teorías, la atención no es un proceso único; por el contrario, conlleva múltiples sistemas a nivel neuronal y cognitivo. En campos como la educación y la salud, además de en el estudio psicológico, la atención ha tenido un rol significativo. En el campo de la educación, se estima que la atención es esencial para aprender, por lo cual se han creado métodos y tácticas para mejorarla en los alumnos. La atención en la salud está vinculada a diversos trastornos mentales, entre ellos la depresión, el

TDAH y la ansiedad; se utilizan intervenciones basadas en la atención para optimizar el bienestar de los pacientes.

2.2.2.2 Tipos de Atención

Para Villaroig y Muiños (2018) la atención, un proceso cognitivo esencial, se expresa de varias maneras, cada una con una función particular en cómo interactuamos con nuestro entorno y procesamos la información. Las clases de atención son categorías diferentes que explican la manera en que orientamos y sostenemos nuestro enfoque en estímulos específicos. Algunos de ellos son:

Atención Sostenida: Se distingue por tener la habilidad de sostener la atención en una tarea u objeto particular por intervalos largos. Esta clase de atención es fundamental para labores que exigen una dedicación permanente, como el estudio, la lectura profunda o la ejecución de tareas que requieren atención ininterrumpida.

Atención Selectiva: Cuando las personas se enfrentan a una variedad de estímulos y tienen que seleccionar deliberadamente a cuál prestar atención, filtrando distracciones, este tipo de atención es pertinente. En escenarios donde la información importante compite con datos secundarios o irrelevantes, este procedimiento es esencial.

Atención Dividida: Es fundamental en situaciones en las que se requiere realizar múltiples tareas a la vez, como hacer tareas del hogar mientras se habla por teléfono. Se refiere a la habilidad de concentrarse en más de una tarea al mismo tiempo.

Atención Alternante: Se trata de la capacidad de cambiar rápidamente el foco de atención entre diferentes tareas o estímulos. Es esencial en situaciones que demandan flexibilidad cognitiva, como al resolver problemas que requieren alternar entre diversas actividades.

Atención Focalizada: Es esencial para actividades que requieren precisión y un compromiso profundo, como resolver acertijos o realizar habilidades motoras finas, concentrarse intensamente en una tarea o estímulo determinado, dejando de lado otros componentes del entorno.

Atención Sostenida Selectiva: Es valioso en situaciones donde es crucial comprender a fondo, como seguir el desarrollo de una historia compleja o entender conceptos académicos detallados: combina la habilidad de concentrarse durante largos períodos con la capacidad de escoger y procesar información pertinente.

Atención Auditiva y Visual: La atención auditiva consiste en enfocarse en estímulos sonoros, mientras que la atención visual se refiere a concentrarse en datos visuales. En contextos educativos y de la vida diaria, donde procesamos información por medio de diversos canales sensoriales, son esenciales los dos tipos de atención. (Villarraig Claramonte & Muiños Durán, 2018)

2.2.2.3 Características de la atención

La atención tiene varias cualidades que están implícitas en su definición, por lo que son importantes para comprender y aprender más a fondo esta función cognitiva (Villarraig Claramonte & Muiños Durán, 2018). Entre sus características están:

1. **Selección:** La atención es selectiva por naturaleza, lo que implica que permite seleccionar y centrar la energía cognitiva en determinados estímulos y dejar de lado otros. Además, posibilita manejar la sobreabundancia de información en contextos complejos.
2. **Capacidad limitada:** Esto significa que no es posible atender todos los estímulos al mismo tiempo. La restricción en la capacidad de atención exige que seleccionemos con conciencia los estímulos a los cuales destinamos nuestros recursos cognitivos.
3. **Inestable:** La atención no es invariable y tiene la posibilidad de variar con el paso del tiempo. El ambiente, la fatiga y el interés pueden influir en la estabilidad de la atención. Cuando se crean y participan en actividades cognitivas, es importante tener en cuenta que la atención varía.
4. **Sensibilidad hacia lo nuevo:** Es más propensa a reaccionar ante estímulos inesperados o novedosos. La facultad de la atención de ser atraída por sucesos que se apartan de las expectativas habituales es resaltada por este fenómeno, denominado orientación hacia la novedad.
5. **Impacto de las emociones:** Tienen un efecto importante en la atención. Los estímulos emocionales suelen atraer la atención con mayor facilidad y pueden tener un impacto

duradero en la memoria. El vínculo entre las emociones y la atención pone de relieve cómo se relacionan los procesos cognitivos con los afectivos.

6. **Voluntariedad e involuntariedad:** Es posible controlarla a voluntad, lo cual supone dirigir la atención de manera consciente hacia un estímulo concreto. No obstante, también puede ser atraída de manera involuntaria por estímulos que son destacados o que tienen un significado en el ambiente.

2.2.2.4 La Atención Sostenida

También llamada vigilancia o atención mantenida, se refiere a la capacidad de sostener la atención en un estímulo o una actividad durante un largo periodo de tiempo. Es una forma de alerta de atención que supone concentrarse y estabilizarse en una tarea concreta, a pesar de que no sea especialmente estimulante o interesante. (Villarroig Claramonte & Muiños Durán, 2018)

Para llevar a cabo muchas acciones diarias, como por ejemplo leer un libro, realizar una tarea relevante, asistir a una conferencia o manejar un coche, es fundamental mantener la atención. En circunstancias que requieren vigilancia, como las tareas de seguridad o de control del tráfico aéreo, en las que se necesita atención continua, también es relevante. (Flores y otros, 2018)

La función ejecutiva del cerebro está vinculada con procesos mentales de nivel superior, como la organización, la planificación y el control de los impulsos. Según Flores et al. (2018), el aprendizaje, la solución de problemas y otras tareas cognitivas complejas demandan una capacidad de concentración sostenida. En las últimas décadas, se ha reconocido como la capacidad de conservar nuestra alerta para escoger ciertos estímulos durante un tiempo largo.

La atención sostenida puede verse afectada por varios factores. Algunos ejemplos son:

1. **Factores individuales:** El nivel de capacidad de atención sostenida de cada individuo puede cambiar en función de elementos como la edad, las características personales, el estado general de salud y el grado de desarrollo cognitivo. Puede que algunas

personas tengan un enfoque sostenido más alto de manera natural, mientras que otras tal vez necesiten estrategias adicionales para conservarlo.

2. Elementos ambientales: El contexto en el cual se lleva a cabo una actividad puede influir en la atención sostenida. La concentración puede verse obstaculizada y disminuirse en un ambiente ruidoso, lleno de distracciones o con poca estimulación. Por otro lado, un ambiente ordenado, sereno y favorable para el aprendizaje tiene la capacidad de promover la concentración y mantener la atención.

3. Motivos y pertinencia: La motivación cumple un rol significativo. Cuando los alumnos hallan una tarea que les resulta importante, interesante y pertinente para sus metas individuales, tienen más posibilidades de sostener su atención por periodos prolongados. En cambio, las labores que se consideran demasiado difíciles, aburridas o de escasa importancia pueden obstaculizar la concentración sostenida.

4. Tácticas de autorregulación: Es esencial tener la habilidad de regular la atención por uno mismo. Esto supone la habilidad de controlar y supervisar activamente la atención, identificar las distracciones y volver a centrar el enfoque en la tarea correspondiente. La organización, la planificación, la administración del tiempo y el manejo del ambiente son técnicas que pueden conformar las estrategias de autorregulación. (Alomaliza Cruz, 2022)

2.2.2.5 Niveles de Atención Sostenida:

Durante un día normal, pasamos por diversas intensidades y duraciones de atención sostenida. De acuerdo con Vila (2019), hay tres niveles de atención sostenida.

1. Atención sostenida básica: Este grado de atención sostenida supone la habilidad de conservar el enfoque en una tarea más o menos sencilla durante un tiempo moderado. Por ejemplo, hacer algo rutinario, escuchar una charla o leer un libro. Su rasgo distintivo es un grado de activación intermedio y una atención permanente en la tarea que se está realizando. No obstante, puede existir una cierta susceptibilidad a las distracciones externas o internas.

Para mejorar la atención sostenida básica, es beneficioso crear un ambiente que esté libre de distracciones, definir objetivos claros y emplear métodos de gestión del tiempo, como fijar intervalos temporales para trabajar concentradamente y luego hacer breves pausas. Asimismo, tener interés personal en la tarea puede contribuir a mantener el enfoque.

2. Atención sostenida selectiva: Este nivel supone la habilidad de mantener el enfoque y la concentración en una tarea concreta, incluso cuando hay distracciones externas. Es necesario tener la capacidad de filtrar y bloquear estímulos que no son relevantes, al mismo tiempo que se concentra la atención en la tarea principal. Por ejemplo, mientras se reciben avisos en un dispositivo móvil, estudie en un ambiente ruidoso o trabaje en un proyecto.

Para optimizar la atención sostenida selectiva, se pueden implementar tácticas como usar auriculares con cancelación de ruido, establecer una rutina laboral en un ambiente calmado, emplear métodos de enfoque como la "regla de los cinco segundos" (que consiste en concentrarse durante al menos cinco segundos en la actividad antes de abandonarla) y ejercitar técnicas de atención plena para incrementar la habilidad de concentración.

3. Atención sostenida dividida: La capacidad de mantener la concentración en varias tareas o estímulos simultáneamente es lo que caracteriza este nivel de atención sostenida. Cuando es necesario prestar atención a múltiples asuntos simultáneamente, se debe cambiar la concentración entre diversas tareas o estímulos y ejecutarlos de manera efectiva. Por ejemplo, escribir notas durante una conferencia mientras se escucha al conferencista y asimilar información adicional visual o auditiva.

Para optimizar la atención sostenida dividida, se requiere ejercitar la multitarea de forma consciente, administrar las tareas y el tiempo de manera efectiva, establecer prioridades nítidas y promover habilidades de organización y planificación. Cada individuo puede presentar fortalezas y debilidades en distintos grados de atención sostenida. Hay individuos que tienen dificultades con la atención selectiva, aunque son capaces de concentrarse mejor en trabajos sencillos; otros, por su parte, son buenos en la atención dividida, aunque les cuesta enfocarse en una sola tarea. Reconocer estas diferencias individuales y utilizar estrategias adecuadas puede ayudar a que la atención sostenida mejore en todos los niveles.

2.2.2.6 Descripción de los factores que inciden en la atención

Biológicas

En su estudio Chavéz (2019) afirma en su estudio que, ante todo, el aprendizaje es un proceso biológico y uno de los más importantes en la existencia humana, ya que permite el crecimiento y la incorporación a la vida social. La biología, la psicología y factores sociales son algunos de los componentes que intervienen en el proceso complejo del aprendizaje.

Desde una perspectiva biológica, se puede observar este proceso de aprendizaje. Muchas estructuras del sistema nervioso están involucradas en la recepción, transmisión y procesamiento de toda la información que no se incorpora al cuerpo humano de inmediato, sino que es resultado de la evolución de las especies, su anatomía y su fisiología; el sistema nervioso humano responde a ellas.

El encéfalo es una red de billones de neuronas interconectadas en sistemas que nos posibilitan la elaboración de distintos modos de percibir y observar el mundo. Para ello, se requiere un sistema que esté vinculado con la supervisión y el control de las acciones y movimientos que llevamos a cabo. Por lo tanto, la primera etapa para comprender la mente consiste en averiguar cómo se organizan y comunican las neuronas. Las neuronas son las que permiten que las señales nerviosas se muevan desde los extremos hasta el cerebro y viceversa. Asimismo, las conexiones neuronales son esenciales para el funcionamiento del cerebro y sus procesos de cognición, ya que posibilitan la aparición de la atención, la memoria, el lenguaje y la motivación, entre otros elementos. (UNER, 2018)

La atención está afectada por múltiples elementos biológicos, algunos de los cuales se listan a continuación.

- **Genética:** La habilidad de atención de una persona puede estar afectada por la genética. Existen individuos que pueden tener una tendencia genética a ser más distraídos o a concentrarse más.
- **Neurotransmisores:** La atención puede verse afectada por neurotransmisores como la dopamina y la noradrenalina. Estos químicos del cerebro son relevantes en el ajuste del estado de ánimo y de la atención.

- **Región prefrontal:** El área prefrontal del cerebro se encarga de la concentración y la atención. Puede que existan problemas de atención si esta zona del cerebro tiene alguna disfunción o daño.
- **Ritmo circadiano:** el ritmo circadiano del cuerpo, que rige los ciclos de sueño y vigilia, tiene también la capacidad de influir en la atención. El ritmo circadiano puede hacer que las personas se sientan menos concentradas o más somnolientas en ciertos momentos del día.
- **Nutrición:** Una alimentación balanceada tiene el potencial de optimizar la atención y otras funciones cognitivas. La habilidad de concentrarse puede verse afectada por la falta de nutrientes esenciales, como lo son los ácidos grasos omega-3, las vitaminas y los minerales. (Maitta y otros, 2018)

Psicológicos

Según Oviedo & Páez (2020), el enfoque de la educación en este momento se centra en promover habilidades, capacidades, perspectivas y potencialidades para conseguir una formación integral que permita al individuo actuar en diferentes contextos. Esto supone que la educación básica necesita ser reevaluada con el fin de sentar las bases que posibiliten a los individuos triunfar en el ámbito laboral. Este ambiente de trabajo requiere personas que tengan habilidades y conocimientos, además de una actitud activa, eficiente, de iniciativa en el trabajo y de autoconfianza. En otras palabras, se buscan atributos individuales que mejoren la competencia de la persona en todos los sentidos. Asimismo, hay rasgos de la personalidad que afectan el rendimiento escolar, como la autoeficacia, la resiliencia y la autoestima. Estos elementos fomentan una participación activa, la capacidad para resistir las adversidades y un mejor desempeño en los estudios.

Los niños que tienen una capacidad de resiliencia, según investigaciones sobre este tema, demuestran habilidades para establecer vínculos, resolver problemas, desarrollar una identidad, planificar y tener expectativas. Igualmente, tienen atributos como la autonomía, la reflexión, la capacidad para interactuar, el sentido del humor, la iniciativa, la creatividad, el valor moral, la autoestima y la habilidad para pensar de manera crítica. (Ávila, 2020)

Existen, además de los factores biológicos, diversos elementos psicológicos que tienen un impacto sobre la atención. Algunos ejemplos son:

- **Ansiedad:** La ansiedad puede obstaculizar la atención, especialmente si es elevada. Si una persona está constantemente inquieta o preocupada, podría tener dificultades para realizar tareas específicas.
- **La depresión:** La depresión es capaz de afectar también la atención. Las personas que sufren síntomas de depresión pueden tener dificultades para concentrarse en tareas específicas y poseer una capacidad de concentración reducida.
- **Estrés:** el estrés crónico puede influir significativamente en la atención. Las personas que atraviesan un estrés alto pueden tener dificultades para concentrarse o mantener su atención en una tarea específica.
- **Aburrimiento:** Cuando una persona no siente interés por una actividad, puede distraerse fácilmente y dejar de concentrarse. Cuando la actividad es demasiado fácil o repetitiva, existe la posibilidad de que el aburrimiento aparezca.
- **Motivación:** la motivación es un factor importante en el cuidado. Cuando una persona tiene motivación para realizar una tarea, es más factible que se enfoque en ella y la complete con éxito.
- **Experiencias previas:** Las experiencias pasadas pueden influir en la atención. Si una persona ha tenido experiencias negativas o no ha logrado el éxito en trabajos similares anteriormente, es posible que le resulte difícil mantener su motivación y concentración para realizar la tarea actual.

Socioeconómicos

Para que el proceso de aprendizaje sea más eficaz, es necesario que la familia y la escuela mantengan una buena articulación. Esto demuestra el impacto positivo que puede tener sobre el desarrollo y aprendizaje de los niños/as una educación de calidad desde temprano, pero a menudo las condiciones socioeconómicas afectan este nivel de articulación. Frente a la presencia de estos factores que tienen más impacto en el proceso de aprendizaje, existen dificultades que perjudicarán al niño o niña, ya sea a corto o largo plazo, como las siguientes:

- Problemas para diferenciar entre la izquierda y la derecha.
- Disminución de la concentración
- Dominio de habilidades fundamentales en lectura, escritura y matemáticas.

La pobreza, como fenómeno de carácter socioeconómico, sigue inalterada en la mayoría de los ecuatorianos y parece estar aumentando constantemente, sobre todo en las áreas rurales y urbanas marginales. Según Rogero (2024), el desempleo y el subempleo, que son consecuencia de una crisis económica aguda, constituyen un problema importante para el desarrollo equitativo de las familias y tienen un impacto negativo en sus hijos, pues la situación económica en la que se encuentran afecta directamente su desempeño escolar. La calidad y el acceso a la educación, así como su potencial para mejorar las condiciones de vida, se ven también influidos por factores socioeconómicos como los ingresos familiares, el género, la raza y el nivel educativo de los progenitores.

La atención de un individuo también puede verse afectada por elementos socioeconómicos. Algunos de estos elementos son:

- Situación socioeconómica: El nivel socioeconómico puede influir en la atención que recibe una persona. Los individuos con ingresos bajos pueden lidiar con más distracciones y preocupaciones relacionadas con la economía, lo cual puede interferir en su habilidad para concentrarse en tareas concretas.
- Educación: La atención de un individuo puede verse afectada por su nivel educativo. Las personas que tienen una formación más avanzada pueden tener una mayor habilidad para concentrarse y enfocarse en tareas determinadas.
- Acceso a recursos: La atención también puede ser afectada por el acceso a materiales educativos, tecnología y libros. Las personas que tienen acceso limitado a estos recursos pueden tener más problemas para mantener su atención y concentración.
- Estrés financiero: El estrés financiero tiene la capacidad de influir en la atención de un individuo. Los problemas económicos y las deudas pueden provocar que una persona se sienta distraída y ansiosa, lo cual podría influir en su capacidad de concentración.
- Oportunidades de empleo: Las oportunidades laborales también tienen el potencial de afectar la atención. Las personas que laboran en ambientes con mucha presión o en horarios extensos pueden tener mayores problemas para mantener su concentración y atención. (Agualongo & Garcés, 2020)

2.2.2.7 Dimensiones de la atención sostenida

La concentración y el estado de alerta se han tenido en cuenta como dimensiones de la atención sostenida, que son aspectos fundamentales de la atención:

La Concentración

Ardila, Rosselli, Pineda y Lopera, (1997) la concentración implica la renuncia a buscar cosas no importantes y la posibilidad de enfocarse en información relevante, manteniéndose así durante períodos prolongados. Se evidencia a través de la motivación y la determinación para desviar la atención hacia otras cosas o estímulos secundarios, lo cual se equipará con la voluntad que el individuo tiene.

Celada y Cairo (1990) afirman que: Está vinculada a la firmeza y disposición de los objetos, que son inversamente proporcionales entre sí. De este modo, a medida que disminuye el número de elementos a tomar en cuenta, resulta más complicado captar la atención y distribuirla equitativamente entre todos los elementos observados. La atención se mide en función del volumen que una persona puede manejar y, a pesar de la voluntad de un individuo, es factible concentrarse en más de un suceso. Y esto sucede cuando se realiza cualquier actividad y se puede mantener la atención en diferentes situaciones u objetos. García (1997) afirma que la extensión de la atención, un atributo o rasgo, se refiere a cuántas tareas podemos llevar a cabo al mismo tiempo.

Estado de Alerta

Henry Head caracterizó la vigilancia como "un estado del sistema nervioso central con una eficiencia muy alta". Desde ese momento, la relación entre vigilancia, un constructo teórico, y el concepto de activación fisiológica o arousal fue clara: esta última se refería a cuán eficiente es el sistema nervioso al captar o recibir información. Así, cuando el sistema nervioso era muy eficaz en este sentido, el organismo se mantenía alerta o vigilante. Sin embargo, Mackworth sostiene que se trata de la "capacidad del organismo para reaccionar de manera efectiva". La idea de "vigilancia" se vinculó directamente con los asuntos de atención sostenida, y con el tiempo, la palabra "vigilancia" ha reemplazado al término "sostenimiento" o "mantenimiento de la atención". (Mackworth, 1948)

PARTE III

METODOLÓGIA

3.1 Método de investigación

La investigación se enmarca dentro del método hipotético-deductivo, caracterizado por la formulación de hipótesis derivadas de teorías existentes, las cuales son sometidas a pruebas empíricas para su validación o refutación (Hernández Sampieri y otros, 2014). Este método es común en estudios que buscan establecer relaciones causales entre variables.

3.2 Enfoque de investigación

Se emplea un enfoque cuantitativo, el cual se distingue por su énfasis en la medición y el análisis estadístico de datos numéricos. Se encarga de medir y cuantificar las variables utilizando la información recopilada para contrastar la hipótesis. Esto se realiza mediante procedimientos de análisis estadístico, tanto descriptivo como inferencial, lo que permite identificar patrones de comportamiento que contribuyen a la verificación o formulación de teorías. (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018)

3.3 Tipo de investigación.

La investigación es de tipo aplicada, ya que busca resolver problemas prácticos mediante la implementación de un programa de estimulación cognitiva para mejorar el desarrollo de la atención en niños de 5 años. Este tipo de investigación se orienta a la solución de problemas específicos en contextos reales. (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018)

3.4 Alcances o nivel de investigación.

El estudio se ubica en el nivel explicativo. Según Hernández Sampieri y otros (2014), el nivel explicativo busca responder al porqué de los fenómenos, probar hipótesis causales e identificar las condiciones en que ocurren, exigiendo marcos teóricos sólidos, mediciones válidas y control de amenazas para sustentar inferencias causales.

3.5 Diseño de investigación.

El diseño de investigación es experimental del subtipo preexperimental, Según Hernández Sampieri, este diseño manipula al menos una variable independiente con control mínimo: sin asignación aleatoria ni equivalencia inicial de grupos; formatos frecuentes son un solo grupo posprueba, preprueba-posprueba y comparación de grupos estáticos. Útil como piloto, pero con validez interna limitada. (Hernández Sampieri y otros, 2014)

Esquema:

GU O1 ----- X ----- O2

Donde:

O1: Pre test al grupo experimental.

X: Tratamiento experimental.

O2: Post test al grupo experimental.

3.6 Población y muestra del estudio.

3.6.1 Población.

La población está conformada por individuos que presentan múltiples características en común, y dichas similitudes serán el fundamento para establecer las conclusiones del estudio. (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018)

La población objeto de estudio está compuesta por los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 21 Fe y Alegría de Cusco, correspondiente a las secciones 5 años A y 5 años B. La población total de niños en ambas aulas es de 51 niños y niñas, distribuidos de la siguiente manera:

Esta población es representativa del grupo de estudiantes de 5 años de la institución, lo que permite un análisis generalizado de la atención sostenida en este rango etario.

Tabla 1*Distribución de la población*

Aula	Número de Niños	Número de Niñas	Total
5 años A	14	12	26
5 años B	13	12	25
Total	27	24	51

3.6.2 Muestra

De acuerdo a Hernández Sampieri & Mendoza Torres (2018) la muestra es un subgrupo representativo de la población, del cual se recolectaron los datos.

La muestra estará conformada por 25 niños de 5 años del aula B de la Institución Educativa Inicial N°21 Fe y Alegría Cusco

Tabla 2*Distribución de la muestra*

Aula	Número de Niños	Número de Niñas	Total
5 años B	13	12	25

3.6.3 Muestreo

Para esta investigación, se utilizará un muestreo no probabilístico por conveniencia, lo que significa que se seleccionará una muestra de la población de manera práctica y accesible en función de la disponibilidad y conveniencia para el estudio. Según Bernal (2010) es la elección de participantes por conveniencia o disponibilidad, atendiendo coste/tiempo y pertinencia con los objetivos. Es intencional pero no aleatoria siempre explicitando criterios y limitaciones inferenciales.

Se tomará como muestra al grupo de niños y niñas de la sección 5 años A, que está conformado por un total de 25 niños y niñas (13 niños y 12 niñas). Este tipo de muestreo se justifica dado que el grupo seleccionado es representativo del grupo etario en la institución y es adecuado para aplicar el programa de estimulación cognitiva y medir su impacto en el desarrollo de la atención sostenida.

3.7 Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente Programas de estrategias lúdicas	Es la enseñanza de actividades de juego puesta en práctica con un fin que los niños y niñas aprendan lo que se quiere enseñar. Además, también es una secuencia actividades que permiten mejorar los aprendizajes de los educandos para llevar a cabo el interés de sus aprendizajes del niño. Estrategia” se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje. (Carrasco, 2004)	Son las operaciones que permiten internalizar aprendizajes a través del juego de manera afectiva y feliz.	Afectiva Cognitiva Comunicativa Corporal Estética Ética	• Empatía • Control de emociones • Comprensión de lecturas para secuenciación. • Establecimiento de relaciones espaciales entre personas y objetos • Interactuación con su entorno natural explorando sus elementos • Expresión de necesidades, sentimientos y deseos con sus pares y adultos • Exploración de sus habilidades motrices con diferentes partes de su cuerpo • Desarrollo motor fino y desarrollo motor grueso. • Pinta • Modela • Dibuja • Conocimientos de costumbres. • Conocimiento de valores • Cumplimiento de normas
Variable dependiente La atención sostenida	La atención sostenida es la capacidad para mantener el foco atencional en una actividad o estímulo durante un largo periodo de tiempo., es lo que nos permite centrarnos en una actividad durante el tiempo necesario para llevarla a cabo, incluso a pesar de la presencia de distracciones. (CogniFit, 2018)	La atención sostenida es la capacidad de mantener la concentración y el estado de alerta en un estímulo relevante durante un período prolongado, evaluada en estado	Estado de alerta	• Se mantiene atento a la explicación de la clase durante periodos prolongados • Sigue las instrucciones en juegos de secuencias de formas y tamaños por periodos prolongados. • Dirige su atención recorriendo laberintos físicos y resolviendo en hojas gráficas otros más complicados. • Sostiene su atención ejecutando tres comandos en situaciones de juego. • Mantiene su atención en la lectura de un cuento y responde a las preguntas de las partes principales del texto.

de alerta y concentración.	• Centra su atención en coordinar quien va primero, segundo tercero y cuarto en juego de postas. • Termina de dibujar y pintar en los tiempos determinados. • Atiende a las consignas dadas para la ejecución de juegos psicomotrices. • Permanece desarrollando un experimento por tiempos prolongados
Concentración	• Atiende al cuento narrado para hacer interrogantes de lo escuchado. Luego reproduce con sus propias palabras el cuento. • Escucha melodías rítmicas con cajas de colores que en su interior contienen materiales de la zona y lo reproduce. • Escucha canciones y reproduce pasos en la secuencia que observa a la profesora. • Fija su atención en imágenes que sigan la secuencia de un cuento y después reconstruye la secuencia. • Se concentra en armar un rompecabezas de más de 25 piezas. • Focaliza su atención contando y clasificando materiales de la zona en agrupaciones de objetos de acuerdo a tres. • Enfoca su atención en resolver ejercicios de similitud y diferencia de figuras.



3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.8.1 Técnica de recolección de datos

La técnica utilizada para la recolección de datos en esta investigación será la observación, entendida como un proceso sistemático de registro de comportamientos, actitudes y reacciones de los participantes en el entorno natural, con el fin de obtener información sobre sus respuestas a ciertos estímulos (Tamayo y Tamayo, 2007). La observación permite al investigador obtener datos directos sobre las variables de interés, en este caso, la atención sostenida en niños de 5 años. A través de la observación, se podrá evaluar el grado de concentración y el estado de alerta de los niños durante las actividades pedagógicas del programa de estimulación cognitiva, lo que facilita una medición detallada y objetiva de estas dimensiones de la atención.

3.8.2 Instrumento de recolección de datos

Se empleó la Guía de observación para la atención sostenida, elaborada por Maribel Mily Ticlia Espinoza. El instrumento es de administración individual, con tiempo de aplicación aproximado de 20 minutos, dirigido a estudiantes de 5 años. Consta de 16 ítems organizados en dos dimensiones: Estado de alerta (9 ítems) y Concentración (7 ítems). (Ticlia Espinoza, 2019)

La escala de respuesta es ordinal de 4 puntos con anclajes 0 = Nunca, 1 = Algunas veces, 2 = Casi siempre y 3 = Siempre.

Tabla 3

Característica del instrumento

Campo	Detalle
Nombre	Guía de observación para la atención sostenida
Autora	Maribel Mily Ticlia Espinoza
Administración	Individual
Tiempo de aplicación	20 minutos
Ámbito	Estudiantes de 5 años (nivel inicial)
N.º de ítems	16 (Estado de alerta = 9; Concentración = 7)
Dimensiones	Estado de alerta; Concentración
Sistema de respuesta	Likert 4 puntos: 0 = Nunca; 1 = Algunas veces; 2 = Casi siempre; 3 = Siempre

Nota: (Ticlia Espinoza, 2019)

3.9 Validez y confiabilidad de instrumento

La guía presenta validez de contenido, de criterio (concurrente) y de constructo (2019).

a) Contenido: Juicio de expertos y coeficiente V de Aiken = 0.98, lo que respalda alta pertinencia, claridad y coherencia de los ítems.

b) Criterio (concurrente): correlación con una guía TDAH adaptada; se obtuvo $r = 0.872$ ($p < .001$), evidenciando alta relación entre ambas mediciones.

c) Constructo: análisis factorial exploratorio con $KMO = 0.668$ y Bartlett $\chi^2(120) = 279.601$, $p = .000$, indicadores aceptables de adecuación muestral y de correlacionabilidad de la matriz.

Tabla 4

Evidencias de validez

Tipo de validez	Procedimiento	Resultado
Contenido	Juicio de expertos + V de Aiken	V = 0.98
Criterio (concurrente)	Correlación con guía TDAH	r = 0.872 , $p = .000$
Constructo	KMO y Bartlett (AFE)	KMO = 0.668 ; $\chi^2 = 279.601$, $p = .000$

Nota: (Ticlia Espinoza, 2019)

La consistencia interna se estimó con alfa de Cronbach, calculado en SPSS sobre la muestra piloto ($n = 40$). El instrumento alcanzó $\alpha = 0.878$, valor que indica confiabilidad alta para los 16 ítems de la guía. (Ticlia Espinoza, 2019)

Figura 1*Confiabilidad por alfa de cronbach*

Análisis de fiabilidad		
Resumen del procesamiento de los casos		
	N	%
Válidos	40	100.0
Excluidos(a)	0	.0
Total	40	100.0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.878	16

Fuente: (Ticlia Espinoza, 2019)

3.10 Aspectos éticos

En esta investigación, se seguirán principios éticos fundamentales para garantizar el bienestar y los derechos de los niños participantes. Se obtendrá el consentimiento informado de los padres o tutores, asegurando que comprendan los objetivos, procedimientos y beneficios de la investigación. La confidencialidad y anonimato de los niños estarán protegidos mediante el uso de códigos numéricos, y la información se utilizará exclusivamente para fines académicos. La voluntariedad será un principio clave, permitiendo que los padres retiren a sus hijos en cualquier momento sin repercusiones, y se velará por el bienestar infantil asegurando que las actividades sean apropiadas, seguras y estimulantes para los niños.

RESULTADOS

4.1 Análisis de los Resultados

En este apartado se presentan y analizan los resultados obtenidos a partir de la evaluación de la atención sostenida de los niños de 5 años, tanto en el pretest como en el postest, con el objetivo de determinar si el programa de estimulación cognitiva tuvo un impacto significativo en las dos dimensiones de la atención: concentración y estado de alerta. Para ello, primero se realizará un análisis descriptivo, seguida de la prueba de normalidad para determinar la distribución de los datos y, posteriormente se procederá con la interpretación de los resultados inferenciales según las pruebas estadísticas realizadas y la discusión de los hallazgos.

4.1.1 Análisis descriptivo

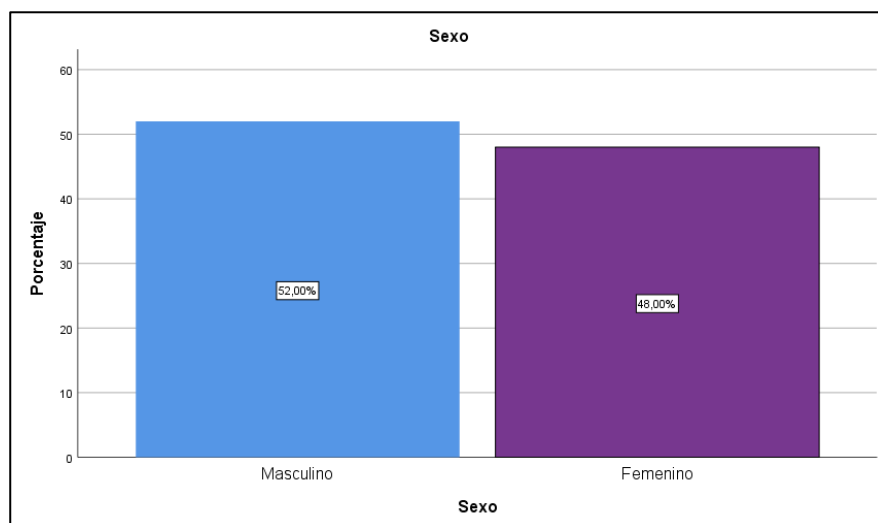
Tabla 5

Sexo de los niños

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Masculino	13	52,0
	Femenino	12	48,0
	Total	25	100,0

Figura 2

Sexo de los niños



Interpretación: En la tabla y la gráfica se puede observar que la distribución por sexo de 5 año B es equilibrada: 13 niños (52,0%) y 12 niñas (48,0%), total 25. No existe predominio marcado de un sexo sobre el otro, lo que sugiere homogeneidad de la muestra y favorece comparaciones sin sesgo en la evaluación del programa de estrategias lúdicas para fortalecer la atención sostenida.

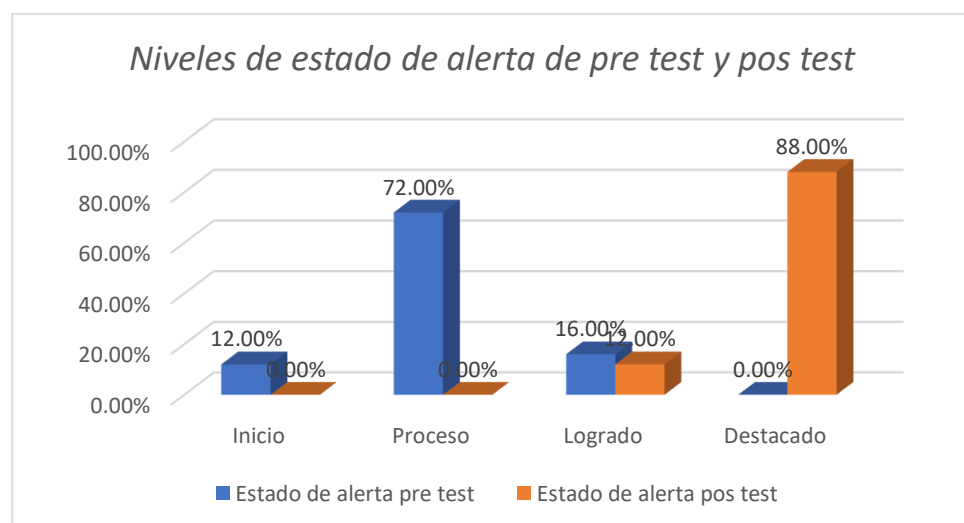
Tabla 6

Niveles de estado de alerta de pre test y pos test

	Rango	Estado de alerta pre test		Estado de alerta pos test	
		N	%	N	%
Inicio	0 – 6	3	12,0%	0	0,0%
Proceso	7 – 13	18	72,0%	0	0,0%
Logrado	14 – 19	4	16,0%	3	12,0%
Destacado	20 – 27	0	0,0%	22	88,0%
Total		25	100%	25	100%

Figura 3

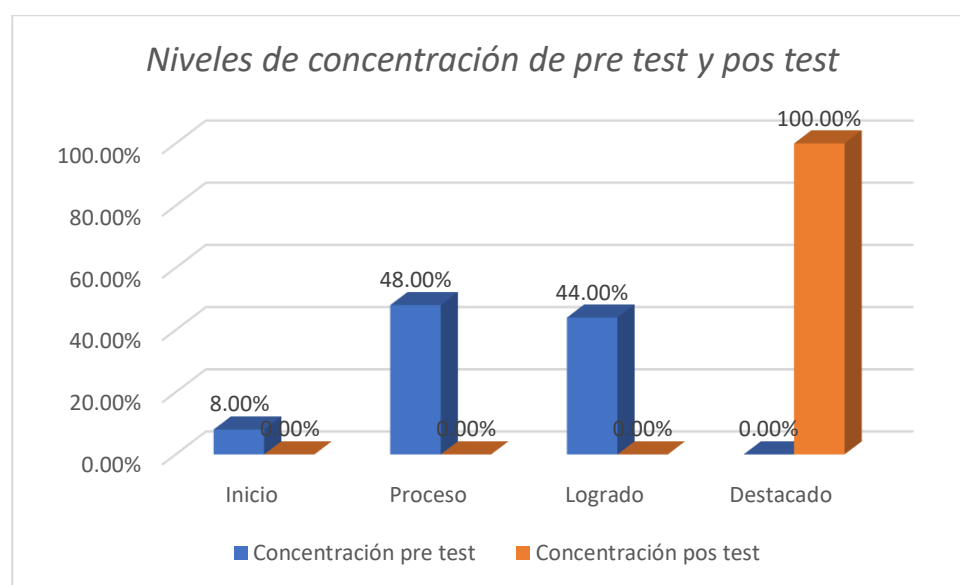
Niveles de estado de alerta de pre test y pos test



Interpretación: En la tabla y la gráfica se puede observar que, en el pre test (n=25), el 84% se ubicó en niveles bajos (Inicio 12%, Proceso 72%), 16% en Logrado y 0% en Destacado. En el pos test, la distribución se invierte: 88% alcanzó Destacado y 12% Logrado; no hay casos en Inicio ni Proceso. En conjunto, los niveles bajos bajan de 84% a 0% (-84 pp) y los altos suben de 16% a 100% (+84 pp), evidenciando un cambio sustantivo tras el programa.

Tabla 7*Niveles de concentración de pre test y pos test*

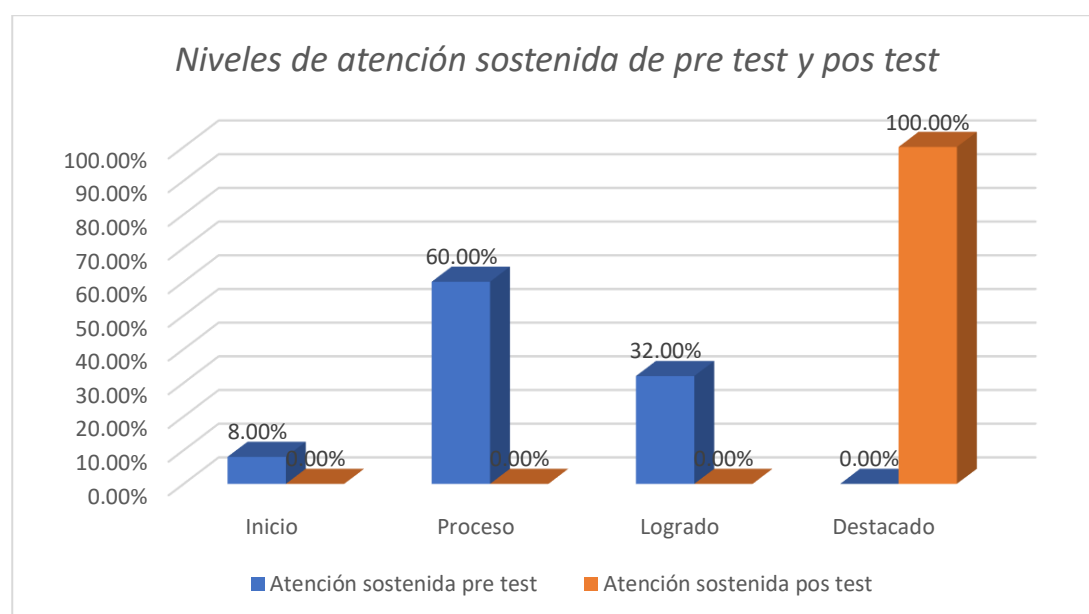
	Rango	Concentración pre test		Concentración pos test	
		N	%	N	%
Inicio	0 – 5	2	8,0%	0	0,0%
Proceso	6 – 10	12	48,0%	0	0,0%
Logrado	11 – 15	11	44,0%	0	0,0%
Destacado	16 – 21	0	0,0%	25	100,0%
Total		25	100%	25	100%

Figura 4*Niveles de concentración de pre test y pos test*

Interpretación: En la tabla y la gráfica se observa cambio drástico en la concentración entre pre test y pos test (n=25). Antes de la intervención, 56% estaba en niveles bajos (Inicio 8%, Proceso 48%), mientras 44% alcanzaba Logrado y 0% Destacado. Tras el programa, el 100% de los niños se ubicó en Destacado, desapareciendo por completo Inicio, Proceso y Logrado. Esto implica una ganancia de 56 puntos porcentuales al salir de niveles bajos y de 56 a 100% en desempeño óptimo.

Tabla 8*Niveles de atención sostenida de pre test y pos test*

	Rango	Atención sostenida pre test		Atención sostenida pos test	
		N	%	N	%
Inicio	0 – 11	2	8,0%	0	0,0%
Proceso	12 – 23	15	60,0%	0	0,0%
Logrado	24 – 35	8	32,0%	0	0,0%
Destacado	36 – 48	0	0,0%	25	100,0%
Total		25	100%	25	100%

Figura 5*Niveles de atención sostenida de pre test y pos test*

Interpretación: En la tabla y la gráfica se observa una mejora marcada de la atención sostenida entre el pre test y el pos test ($n=25$). En la medición inicial, 68,0% se ubicó en niveles bajos Inicio 8,0% y Proceso 60,0%, 32,0% en Logrado y 0% en Destacado. Tras la intervención, la distribución se concentra completamente en Destacado (100,0%), desapareciendo Inicio, Proceso y Logrado. En términos agregados, los niveles bajos descienden de 68,0% a 0% (−68 pp) y los niveles altos ascienden de 32,0% a 100,0% (+68 pp), evidenciando un cambio sustantivo y coherente con el efecto del programa aplicado en aula.

4.1.2 Análisis inferencial

Tabla 9

Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre test estado de alerta	,897	25	,016
Pre test concentración	,861	25	,003
Pre test Atención sostenida	,888	25	,010
Pos test estado de alerta	,705	25	,000
Pos test concentración	,862	25	,000
Pos test Atención sostenida	,705	25	,000
*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.			
a. Corrección de significación de Lilliefors			

H0= Los datos presentan una distribución normal

H1= Los datos no presentan una distribución normal

Interpretación: Los resultados de la prueba de normalidad Shapiro–Wilk ($n=25$), con corrección de significación de Lilliefors, evidencian que todas las variables se apartan de la distribución normal: estado de alerta pre test ($W=0,897$; $p=.016$), concentración pre test ($W=0,861$; $p=.003$), atención sostenida pre test ($W=0,888$; $p=.010$) y, de modo más marcado, las tres mediciones del pos test ($W\approx 0,705-0,862$; $p<.001$). Este patrón era previsible porque las escalas empleadas son ordinales (Inicio, Proceso, Logrado y Destacado) y el pos test presenta un claro efecto techo, con acumulación en “Destacado”, que genera asimetría y curtosis elevadas. En términos metodológicos, corresponde describir con estadísticos robustos (mediana, rango intercuartílico) y utilizar contrastes no paramétricos para pre–pos: preferentemente Wilcoxon pareado o, en su defecto.

4.1.2.1 Contrastación de hipótesis

Prueba de Hipótesis general

H1: La implementación del programa de estrategias lúdicas mejora significativamente la atención sostenida de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría, Cusco, 2025.

H0: La implementación del programa de estrategias lúdicas no mejora significativamente la atención sostenida de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría, Cusco, 2025.

Tabla 10

Prueba Estadísticas de atención sostenida

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pre test Atención sostenida	19,04	25	6,208	1,242
	Pos test Atención sostenida	46,00	25	2,915	,583

Interpretación: Antes del programa, la atención sostenida promedió 19 puntos; después, subió a 46 puntos. Es decir, hubo una mejora de 27 puntos, más del doble del nivel inicial. Además, los resultados quedaron mucho más parejos entre los niños (menos variación), lo que sugiere que casi todos mejoraron de forma consistente. Esto respalda H1: el programa sí mejora la atención sostenida.

Tabla 11

Prueba de Wilcoxon de atención sostenida

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
				95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl		Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Par 1	Pre test Atención sostenida - Pos test Atención sostenida	-26,960	5,200	1,040	-29,106	-24,814	-25,923	24	0,000

Interpretación: La prueba Wilcoxon de muestras emparejadas indica que la atención sostenida mejoró significativamente tras el programa: la media pasó de 19,04 a 46,00 puntos. La diferencia promedio fue de -26,96. Este cambio equivale a un incremento relativo es decir, el nivel del pos

test fue $\approx 2,42$ veces el inicial. La mejora fue amplia y consistente en la mayoría de participantes. Con estos resultados, se acepta H1 y se rechaza H0: el programa sí mejora la atención sostenida.

Prueba de Hipótesis específica 2

H1: La implementación del programa de estrategias lúdicas mejora significativamente el estado de alerta de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría, Cusco, 2025.

H0: La implementación del programa de estrategias lúdicas no mejora significativamente el estado de alerta de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría, Cusco, 2025.

Tabla 12

Prueba Estadísticas de estado de alerta

		Estadísticas de muestras emparejadas			
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pre test estado de alerta	10,12	25	3,383	,677
	Pos test estado de alerta	25,00	25	2,915	,583

Interpretación: Antes del programa, el estado de alerta promedió 10,12 puntos (n=25); después, subió a 25,00 puntos. Es decir, hubo una mejora de 14,88 puntos, más del doble del nivel inicial. Además, la variación se redujo (DE: 3,383 $\rightarrow$ 2,915), por lo que los resultados quedaron más parejos, sugiriendo que casi todos mejoraron de forma consistente. En conjunto, esta evidencia respalda H1: el programa de estrategias lúdicas mejora significativamente el estado de alerta en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría, Cusco, 2025.

Tabla 13*Prueba de Wilcoxon de estado de alerta*

		Prueba de muestras emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Diferencias emparejadas							
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Pre test estado de alerta - Pos test estado de alerta	- 14,880	2,977	,595	- 16,109	-13,651	- 24,995	24	0,000

Interpretación: La prueba t de muestras emparejadas muestra que el estado de alerta mejoró significativamente tras el programa. La diferencia promedio pre–pos fue de –14,88 puntos, lo que indica que el cambio no se debe al azar. El signo negativo solo significa que el pos test fue mayor que el pre test. En términos prácticos, el promedio pasó de 10,12 a 25,00 puntos. Además, los resultados fueron consistentes en casi todos los niños. Con esta evidencia, se acepta H1 y se rechaza H0: el programa sí mejora el estado de alerta de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría, Cusco, 2025.

Prueba de Hipótesis específica 3

H1: La implementación del programa de estrategias lúdicas mejora significativamente la concentración de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría, Cusco, 2025.

H0: La implementación del programa de estrategias lúdicas no mejora significativamente la concentración de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría, Cusco, 2025.

Tabla 14*Prueba Estadísticas de concentración*

		Estadísticas de muestras emparejadas			
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pre test concentración	8,92	25	3,108	,622
	Pos test concentración	21,00	25	,000	,000

Interpretación: Antes del programa, la concentración promedió 8,92 puntos (n=25); después, subió a 21,00 puntos. Es decir, hubo una mejora de 12,08 puntos ($\approx +135,4\%$ respecto al nivel inicial). Además, la variación se redujo drásticamente (DE: 3,108 $\rightarrow$ 0,000), por lo que los resultados quedaron totalmente parejos, sugiriendo que todos mejoraron de forma consistente y alcanzaron el máximo esperado (posible efecto techo). En conjunto, esta evidencia respalda H1: el programa de estrategias lúdicas mejora significativamente la concentración en los niños de 5 años B de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría, Cusco, 2025.

Tabla 15

Prueba de Wilcoxon de concentración

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilatera l)
		Medi a	Desv. Desviaci ón	Desv. Error promed io	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferi or	Superi or			
Pa r 1	Pre test concentraci ón - Pos test concentraci ón	- 12,08 0	3,108	,622	- 13,36 3	- 10,797 3	- 19,43 3	2 4	0,000

Interpretación: La concentración mejoró claramente tras el programa: el promedio pasó de 8,92 a 21,00 puntos, es decir, una mejora de 12,08 puntos. La prueba Wilcoxon confirma que el cambio es significativo. El signo negativo solo indica que el pos test fue mayor que el pre test (por el orden de la resta). Además, la variación se redujo a cero en el pos test (DE: 3,108 $\rightarrow$ 0,000), lo que sugiere que todos alcanzaron el máximo esperado (posible efecto techo). Con esta evidencia, se acepta H1 y se rechaza H0: el programa sí mejora la concentración en los niños y niñas de 5 años B de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría, Cusco, 2025.

4.2 Discusión

El objetivo general de este estudio fue determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas mejora el desarrollo de la atención sostenida. Se observó un cambio significativo y estable en los resultados, que pasó de $19,04 \pm 6,21$ a $46,00 \pm 2,92$, lo que representa una diferencia de 26,96. Este hallazgo se sustenta en un análisis estadístico que reporta $t(24) = -25,923$, $p < 0,001$ e IC95%

$[-29,106; -24,814]$. Los niveles altos aumentaron del 32% al 100%, mientras que los niveles bajos disminuyeron del 68% al 0%, evidenciando una menor dispersión.

Este resultado se encuentra en concordancia con los hallazgos de Ismaniar et al. (2025), quienes, tras un periodo de ocho semanas de intervención mediante juegos musical-motrices, reportaron mejoras significativas en la atención sostenida y una reducción en comportamientos sin atención. Asimismo, se alinea con los resultados de Gonzales (2024), quien observó incrementos en la atención selectiva, dividida y sostenida en comparación con un grupo de control. En los tres casos analizados, se observó que la práctica lúdica dosificada, la claridad en las reglas y la retroalimentación inmediata contribuyeron a mantener el tiempo dedicado a la tarea y a fomentar la autorregulación.

La importancia del avance observado en el grupo experimental difiere a los resultados reportados por Portales y Figueroa (2023), quienes indicaron que dicho grupo alcanzó niveles de logro y desempeño destacados, aunque sin llegar al 100% ni a una homogeneidad total. Este hallazgo contrasta con los cambios no significativos documentados por Messina y Zappellaz (2022). Este estudio se distingue del realizado por Trinczer et al. (2023), quienes evaluaron avances continuos sin considerar saltos categóricos máximos.

El objetivo específico 1 consistió en identificar el nivel de atención sostenida antes y después de la implementación del programa. Los resultados del perfil mostraron una evolución que comenzó con un 8% en la fase de Inicio, alcanzó un 60% en la fase de Proceso, un 32% en la fase de Logrado y un 0% en la fase de Destacado, culminando en un 100% en la fase de Destacado. Se eliminaron las categorías inferiores y se redujo la dispersión, lo que resultó en un aumento del promedio. Este fenómeno también condujo a una homogeneización de la competencia atencional en un nivel elevado, caracterizado por un mayor tiempo dedicado a las tareas, una disminución de las distracciones y un cierre ordenado de las actividades.

Estos resultados se alinean con las de Piña (2021), quien identificó desplazamientos desde niveles deficitarios hacia niveles de atención considerados como buena y muy buena en la educación inicial, a través de la implementación de juegos cognitivos secuenciados. De manera similar, se observa en el estudio de Portales y Figueroa (2023) la transición de las etapas de inicio/proceso a logrado/destacado, evidenciando diferencias en comparación con un grupo de control. En ambos casos, al igual que en el presente análisis, se destaca que el uso de consignas

breves, tareas graduadas y retroalimentación inmediata contribuyó a mantener el compromiso y a disminuir la variabilidad.

Se observa una diferencia con el estudio de Trinczer et al. (2023), quienes documentaron mejoras continuas en precisión e inhibición sin alcanzar un enfoque del 100% en la categoría superior. Esta discrepancia puede atribuirse al uso de instrumentos más precisos que evitan la saturación. Se observa un contraste con los cambios leves y no significativos reportados por Messina y Zappellaz (2022), así como con los hallazgos de Bazán (2021), quien evidenció avances significativos mediante la dramatización, aunque sin alcanzar el 100% en el máximo.

El objetivo específico 2 consistió en determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas mejora el estado de alerta. Se observó un incremento en la puntuación, que pasó de $10,12 \pm 3,38$ a $25,00 \pm 2,92$, lo que representa una diferencia de 14,88. Este cambio se corroboró estadísticamente con un valor de $t(24) = -24,995$ y un nivel de significancia de $p < 0,001$. Los niveles bajos de rendimiento disminuyeron del 84% al 0%, mientras que los resultados del postest se distribuyeron en un 12% de logros y un 88% de destacados, evidenciando una menor dispersión. Este cambio sugiere una vigilancia tónica más estable, así como un inicio más ágil y un mejor sostenimiento de la atención en presencia de distractores.

Los hallazgos coinciden con los resultados de Trinczer et al. (2023), quienes documentaron una menor variabilidad en los tiempos de reacción, una reducción en la impulsividad y una mayor precisión en la búsqueda visual. Asimismo, estos resultados convergen con los de Acosta y Salinas (2024), quienes observaron mejoras en aspectos de temporalidad, oscilación y fatiga mediante la aplicación de la Tabla de Kraepelin, así como una disminución de la atención a niveles de 0%. En todos los casos, se mantuvo la vigilancia a través de ritmos claros, señales temporales y retroalimentación inmediata.

Asimismo, estos resultados difieren a lo reportado por Portales y Figueroa (2023) en el nivel de educación primaria, donde se registraron mejoras sin un desplazamiento total. Factores como la mayor edad de los estudiantes, la complejidad de las tareas asignadas y la variabilidad entre las aulas desempeñan un papel significativo en este contexto. Este estudio contrasta con el trabajo de Messina y Zappellaz (2022), quienes utilizaron dosis bajas y una prueba con baja sensibilidad. Además, se diferencia de la investigación de Ismaniar et al. (2025), que aplicó puntajes continuos en un ensayo clínico aleatorizado amplio sin saturación. En este contexto, la implementación de

una escala por niveles y la fidelidad operativa favorecieron la mejora en la categorización de los resultados.

El objetivo específico 3 consistió en determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas mejora la concentración. Se observó un incremento en el promedio de la concentración, que pasó de $8,92 \pm 3,11$ a $21,00 \pm 0,00$, lo que representa una diferencia de 12,08. Este resultado fue estadísticamente significativo, con un valor de $t(24) = -19,433$ y $p < 0,001$. El 100% de los resultados se clasificó como Destacado, y la evaluación posterior fue de 0, lo que indica una convergencia total.

Los resultados obtenidos se alinean con los hallazgos de Trinczer et al. (2023), quienes reportaron una mayor precisión y una menor impulsividad tras la implementación de un programa docente no computarizado. Asimismo, se alinean con las conclusiones de Gonzales (2024), que evidenció mejoras en la atención selectiva, dividida y sostenida, lo que a su vez contribuyó a un incremento en la atención global en comparación con un grupo de control.

Se identifican discrepancias con Bazán (2021), quien alcanzó significativos progresos en la dramatización en un periodo de tres años, aunque no logró alcanzar el 100% en el nivel superior. Esta situación podría atribuirse a factores relacionados con la edad y la naturaleza expresiva de las tareas involucradas. Este estudio presenta diferencias con el trabajo de Ismaniar et al. (2025), quienes lograron reducir la falta de tareas y mejorar la multitarea sin saturación mediante la utilización de medidas continuas en un ensayo controlado aleatorizado (ECA).

Conclusión

Primera. Según el Objetivo General, se concluye que el programa tiene un gran impacto en la atención sostenida. Los resultados muestran un aumento de $19,04 \pm 6,21$ a $46,00 \pm 2,92$, con una diferencia de 26,96. El análisis de Wilcoxon para pares dependientes dio un $p < 0,001$, lo que indica una mejora relativa de aproximadamente 142%. Además, los niveles bajos cayeron del 68% al 0%, mientras que los niveles altos subieron del 32% al 100%, junto con menor variabilidad. En términos prácticos, esto implica un aumento en el tiempo dedicado a las tareas, una reducción de las distracciones y un incremento en la perseverancia. Este patrón es consistente con una intervención estructurada, que cuenta con normas definidas y retroalimentación oportuna, además, se confirma lo expuesto por la teoría: una estrategia, entendida como un conjunto de pasos planificados, orienta y refuerza el proceso de aprendizaje (Carrasco, 2004).

Segunda. Con respecto al Objetivo Específico 1, se observa que el perfil de niveles de atención sostenida cambió por completo entre el pretest y el posttest. Las personas experimentan distintos niveles de intensidad y duración en su capacidad de atención sostenida. Al inicio, el 8% estaba en Inicio, el 60% en Proceso, el 32% en Logrado y el 0% en Destacado. Después de la intervención, el 100% logró estar en Destacado. Esto representa +68 puntos porcentuales en niveles altos y una disminución importante en la variabilidad, es decir, los niños fueron más consistentes y autocontrolados en su rendimiento. Sabemos que la atención varía en función de la motivación, el interés, la fatiga y el ambiente, como indica Vila (2019). Aun así, la secuencia lúdica estructurada parece haber estabilizado esas oscilaciones y haber elevado al grupo a un nivel alto y constante que se puede apreciar en el aula con más tiempo en tarea y menos distracciones.

Tercera. En relación al Objetivo Específico 2, se observa que el estado de alerta mejoró notablemente, aumentando de $10,12 \pm 3,38$ a $25,00 \pm 2,92$, con una diferencia de 14,88. El análisis de Wilcoxon mostró $p < 0,001$. Además, los niveles bajos bajaron del 84% al 0%, y el desempeño final se distribuyó en 12% Logrado y 88% Destacado, con menor variabilidad. Esto significa que hubo inicios más a tiempo, menos intervalos y una atención más constante. Según Mackworth (1948), cuando el sistema nervioso funciona con eficacia,

el cuerpo permanece alerta y responde adecuadamente a los estímulos. Este patrón indica un incremento en la vigilancia tónica y en la preparación para reaccionar.

Cuarta. De acuerdo al Objetivo Específico 3 se determinó que la concentración tuvo un buen rendimiento, tomando en cuenta que la atención se mide por el volumen de información que una persona puede procesar, y aunque interviene la voluntad del individuo. Aumentando de un promedio de $8,92 \pm 3,11$ a $21,00 \pm 0,00$, con una diferencia de 12,08. La prueba de Wilcoxon mostró $p < 0,001$ y el grupo logró un 100% en Destacado, con una desviación estándar en la posprueba igual a 0. En el aula esto se manifestó en poder sostener la atención por más tiempo, disminuir distracción y mejorar el control en tareas extensas. Este resultado apoya que unas normas simples y una dificultad creciente incrementan la cantidad de información que puede procesarse y, en ocasiones, permiten atender a más de un estímulo pertinente eficazmente debido a una mejor distribución del foco (Celada & Cairo, 1990).

Recomendaciones

Primera. Se recomienda a las instituciones educativas incorporar estrategias lúdicas en el Proyecto Educativo Institucional, donde por lo menos incluyan dos sesiones semanales de veinticinco a treinta minutos en las aulas de cinco años, utilizar materiales de la zona con un protocolo sencillo de aplicación y novedosas para llamar la atención de los niños, registrando en fichas de evaluaciones las dificultades, progreso y logros dualmente el proyecto en gestión

Segunda. Se recomienda a la Institución Educativa practicar con más frecuencia las estrategias lúdicas por lo menos por día entre diez y quince minutos de juego con reglas claras y turnos, leer juntos al menos diez minutos y usar rompecabezas o búsquedas sencillas, evitar el uso de los tics una o dos horas antes de dormir y asegurar desayuno agua y buen descanso, llevando además un registro simple de cuántos minutos logra concentrarse la niña o el niño y cómo progresa.

Tercera. Se recomienda a la UGEL Cusco a través del área de gestión pedagógica establecer tiempos de clase para las sesiones lúdicas, ofrecer capacitaciones semestrales y acompañamiento en aula.

Cuarta. Se recomienda a los gobiernos locales y a las organizaciones de la sociedad civil habilitar ludotecas comunitarias, realizar microtalleres abiertos sobre juegos lúdicos donde los niños aprendan a “jugar para concentrarse” y con ello minimizar el uso excesivo de las tics en sus tiempos de ocio, acompañado de una coordinación con los servicios de salud para tamizajes básicos de visión audición y anemia para complementar el esfuerzo educativo para un desarrollo integral del niño.

Referencias

- Acosta Miguel, D., & Salinas Anampa, E. (2024). *Programa para desarrollar la atención en niños y niñas de 5 años de una institución educativa*. Tesis de pre grado, Universidad Católica De Trujillo, Trujillo.
<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e5098be6-1d94-40ef-aa6d-750f2faecfa3/content>
- Agualongo, D., & Garcés, A. (2020). El nivel socioeconómico como factor de influencia en temas de salud y educación. *Extensión Universitaria vinculacion con la sociedad innovación social emprendimiento*. <https://doi.org/DOI:10.24133/vinculospe.v5i2.1639>
- Ajuriaguerra, J. (1997). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Masson.
- Alomaliza Cruz, L. (2022). *La atención sostenida y el rendimiento académico de los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz del cantón Tisaleo*. Tesis de pregrado, Universidad Técnica De Ambato, Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/0ec27300-fc59-4cfe-8af9-e768088085bf/content>
- Andreu Andrés, Á., & García Casas, M. (2000). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. España: Universidad Politécnica de Valencia, IES la Moreria de Mislata.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Araujo, L. (2020). *Actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL 01*. Tesis de pregrado, Universidad Cesar vallejo, Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76522>
- Ardila, R., Rosselli, T., Pineda, N., & Lopera, A. (1997). *Inteligencia emocional*. Editorial Kayros, S. A.
- Ávila, E. (2020). *Relación entre la resiliencia y el rendimiento escolar en niños de 7 a 11 años*. Tesis de pregrado, Universidad Autónoma de México, México.
<https://ru.dgb.unam.mx/server/api/core/bitstreams/b3fbd7c5-0fb1-449a-a455-5168e56a8e96/content>
- Banco Mundial. (6 de 34 de 2022). *Cuatro de cada cinco niños en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple*. Grupo banco mundial:
<https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2022/06/23/education-latin-america#:~:text=Un%20nuevo%20informe%20del%20Banco,19>
- Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw Hill.
<https://biblioteca.univalle.edu.ni/files/original/53e75df6918aff14ab58d82cfa17f6ec02c79056.pdf>
- Bazan Tarrillo, F. (2021). *Programa de dramatización para mejorar la atención de los alumnos de tres años en una institución pública educativa*. Tesis de posgrado, Universidad Cesar

Vallejo, Trujillo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/119142/Bazan_TFJE-SD.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: Pearson.

<https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>

Bordor Delgado, C. E. (2023). *Estrategias lúdicas para las dificultades de la atención y concentración en niños y niñas de Educación Inicial 2*. Icons:

<https://iconsnetwork.org/estrategias-ludicas-para-las-dificultades-de-la-atencion-y-concentracion-en-ninos-y-ninas-de-educacion-inicial-2/#:~:text=uso%20de%20actividades%20multisensoriales%20y,l%C3%BAdicas%20puede%20trasformar%20el%20entorno>

Bósquez León, D., Cachupud Morocho, L., & Chica Macay, S. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial. *Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC*, C.A., 9(31), 108-125. <https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>

Buytendijk, F. (1935). *El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Madrid: Revista de Occidente.

Carrasco, J. (2004). *Estrategias de aprendizaje para aprender más y mejor*. Madrid: Rialp.

<https://camtamaulipas.edu.mx/libreria/files/original/513a1250f11a042866ff442890cd6c15.pdf>

Celada, M., & Cairo, T. (1990). *Secuencias del Desarrollo Infantil*. Caracas.

Centro Inverxo. (2024). *¿Cómo desarrollar la atención sostenida?* Inverxo una educación diferente: <https://centroinverxo.com/es/blog/a-mi-hijoa-le-cuesta-mantener-la-atencion/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20Atenci%C3%B3n%20Sostenida%3F>

Chávez, V. (2019). Mecanismos biológicos del aprendizaje y el control neural en los periodos sensibles de desarrollo infantil. *Universidad Politécnica Salesiana*(26), 171-195. <https://doi.org/https://doi.org/10.17163/soph.n26.2019.05>

CogniFit. (2018). *Atención Sostenida habilidad Cognitiva*. Neuropsicología.

Curinambe, P. (2021). *Actividades lúdicas y aprendizaje de las matemáticas en los niños del Nivel Inicial, Saposoá, 2021*. Tesis De Pregrado, Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76522>

Ferreiro Gravié, R. (2009). *Estrategias didácticas del aprendizaje corporativo*. Trillas. <https://blognormalchalco.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/08/estrategias-didacticas-del-aprendizaje-cooperativo.pdf>

- Flores, A., Nakakawa, A., & De la Serna, A. (2018). Revisión teórica del proceso de atención sostenida en la infancia y adolescencia. *Chil. Neuropsicol*, 33-41.
- Freud, S. (1920). *Obras completas*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Gallardo Vergara, R., & Monserrat Gallardo, M. (2023). Serious Games para mejorar la atención en niños y niñas con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH): un estudio piloto. *Acta Colombiana de Psicología*, 26(2), 33-49.
<https://doi.org/https://doi.org/10.14718/ACP.2023.26.2.4>
- García, J. (1997). *Evolución Teórica del Concepto de Atención*. Revista de Historia de la Psicología.
- Gibb, R., Coelho, L., Van Rootselaar, N., Halliwell, C., MacKinnon, M., Plomp, I., & Gonzalez, C. (2021). Promoción de las habilidades de la función ejecutiva en niños en edad preescolar mediante un programa basado en el juego. *Frontiers*, 12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.720225>
- Gonzales Peralta, N. (2024). *Estrategias lúdicas para mejorar la atención en niños de 5 años de la IE 330 - 9 de abril, Tarapoto 2022*. Tesis de pregrado, Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, Tarapoto.
<https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/20.500.14268/164/1/tesis%20natally%20dicimbre%20oficial.pdf>
- Hall, G. (1904). *Adolescence. Volume I*. New York: Appleton.
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGRAW-HILL.
<https://bellasartes.upn.edu.co/wp-content/uploads/2024/11/METODOLOGIA-DE-LA-INVESTIGACION-Sampieri-Mendoza-2018.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Iafrancesco V., G. (2004). *La educación integral en el preescolar propuesta pedagógica*. Bogota: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Ibidem, J. (1995). *Estrategias cognitivas y el aprendizaje. Actas del II simposium de psicología educativa*. Madrid.
- Ismaniar, I., Utoyo, S., Hazizah, N., & Murni, S. (2025). Mejorar las habilidades de atención en la primera infancia mediante juegos de relevos musicales y actividad física: una perspectiva no occidental. *Retos tendencias en educacion*, 27.
<https://doi.org/10.47197/retos.v72.115125>
- Jatuff, J. (2020). Atención selectiva y moral heroica. El vigor de William James frente a la crisis de Fin de Siècle. *Areté*, 32(2). <http://dx.doi.org/10.18800/arete.202002.005>

- Jimenez Vélez, C. (2018). *Pedagogía lúdica: el taller cotidiano y sus aplicaciones*. Amenia: Kinesis.
- Lavega, P. (1997). *Aplicación educativa/recreativa del juego a partir de sus distintos niveles de organización. Comunicación presentada en el 20th World Play Conference "Play and Society", ICCP-Facultad Motricidad Humana*. Lisboa.
- Londoño Ocampo, L. (2009). *La atención: Un proceso psicológico básico*. Colombia.
<https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf?sequence=1&>
- López de Sosoaga López de Robles, A. (2004). *El juego análisis y revisión bibliográfica*. España: Servicio Editorial.
- Mackworth, N. (1948). The breakdown of vigilance during prolonged visual search. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 1.
- Maitta, I., Cedeño, M., & Escobar, M. (2018). Factores biológicos, psicológicos y sociales que afectan la salud mental. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*.
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2018/03/factores-salud-mental.html>
- Medina Gallego, C. (2002). *Gramática de la ternura : fundamentos afectivos para la educación infantil*. Bogotá: Quito Editores .
- Messina, S., & Zappellaz, M. (2022). *Implementación de un programa de estimulación de la atención focalizada y sostenida en niños de 6 años de edad de estrato socioeconómico medio bajo*. Tesis de pre grado, Pontificia Universidad Católica Argentina.
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/15847/1/implementaci%c3%b3n-programa-estimulaci%c3%b3n.pdf>
- Mora, J. (1990). *Psicología educativa*. México: Progreso.
- Ortiz Ocaña, A. (2005). *Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende*. Barranquilla: Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos.
- Oviedo, P., & Páez, R. (2020). *Pensamiento crítico en la educación : propuestas investigativas y didácticas*. Bogotá: Universidad de La Salle. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.
- Patin, R. (2016). *Manual de estrategias lúdicas: Juegos maravillosos*. Chimborazo: Universidad Nacional de Chimborazo.
- piaget, j. (1982). *la formacion del simbolo en el niño*. Fondo de cultura economica.
- Piña Ramirez, S. (2021). *Juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial ii de la escuela de educación básica Ciudad de Loja, en el Período 2019 – 2020*. Tesis de pre grado, Universidad Nacional De Loja, Loja.
<https://dspace.unl.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f5734184-486c-44c5-aa8d-c4de1729a295/content>

- Portales Lezama, M., & Figueroa Coronado, E. C. (2023). Estrategias lúdicas para la atención sostenida. *Tecnohumanismo*, 2(4), 206-236. <https://doi.org/10.53673/th.v2i4.192>
- Rogero, J. (26 de 08 de 2024). *Ficción educativa en tiempos de confinamiento*. El Diario de la Educación:: <https://eldiariodelaeducacion.com/2020/03/25/ficcion-educativa-en-tiempos-de-confinamiento/>
- Slattery, E., Callaghan, E., Ryan, P., Fortune, D., & McAvinue, L. (2022). Intervenciones populares para mejorar la atención sostenida en niños y adolescentes: una revisión sistemática crítica. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2022.104633>
- Spencer, H. (1855). *Ensayos sobre Pedagogía (Educación intelectual, moral y física)*. mADRID: 1983.
- Tamayo y Tamayo, M. (2007). *El proceso de la investigación científica*. Limusa: Noriega Editores.
- Ticlia Espinoza, M. (2019). *Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco 2017*. Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo, Trujillo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/29488>
- Ticlia Espinoza, M. (2019). *Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco 2017*. Tesis de pre grado, Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29488/ticlia>
- Trinczer, L. I., Maayan, T., & Shalev, L. (2023). “Jardín de infancia atento”: una intervención en grupos pequeños que fomenta la atención en niños de jardín de infancia. *Educ. Sci.*, 13(7), 664. <https://doi.org/10.3390/educsci13070664>
- UNER. (19 de 10 de 2018). *Las señales eléctricas que hacen único al cerebro humano*. Boletín Digital - FIUNER: <https://ingenieria.uner.edu.ar/boletin/index.php/lo-ultimo-en-cyt/179-las-senales-electricas-que-hacen-unico-al-cerebro-humano>
- vigotski, L. (2009). *el desarrollo de los procesos psicologicos superiores*. book,print.
- Vila, S. (2019). *Evaluación de la Atención en la Infancia y la Adolescencia*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Villarroig Claramonte, L., & Muiños Durán, M. (2018). *La atención: principales rasgos, tipos y estudio*. Universitat Jaume. <https://core.ac.uk/download/pdf/162560826.pdf>

Anexos

Anexo 01: Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
Problema general ¿En qué medida mejora el programa de estrategias lúdicas en la atención sostenida en niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco, 2025? Problemas específicos ¿Cómo es el nivel de atención sostenida de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 21 Fe y Alegría Cusco 2025 a través del pre test y pos test? ¿En qué medida mejora el programa de estrategias lúdicas en el estado de alerta de los niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco, 2025?	Objetivo general Determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas mejora la atención sostenida en niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco, 2025. Objetivos específicos Identificar el nivel de atención sostenida de los niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco 2025 a través del pre test y pos test. Determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas mejora el estado de alerta de los niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco, 2025.	Hipótesis general La implementación del programa de estrategias lúdicas mejora significativamente en el desarrollo de la atención sostenida en los niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco, 2025. Hipótesis específicas HE1. El nivel de atención sostenida medido en el post test será significativamente mayor que el nivel registrado en el pre test en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 21 Fe y Alegría en Cusco, 2025. HE2. La implementación del programa de estrategias lúdicas mejora significativamente en el estado de alerta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 21 Fe y Alegría en Cusco, 2025. HE3. La implementación del programa de estrategias lúdicas mejora significativamente en la	Variable independiente Programas de estrategias lúdicas Dimensiones • Afectiva • Cognitiva • Comunicativa • Corporal • Estética • Ética Variable dependiente La atención sostenida • Estado de alerta • Concentración	La investigación se enmarca dentro del método hipotético-deductivo, Enfoque cuantitativo La investigación es de tipo aplicada Nivel explicativo El diseño de investigación es experimental del subtipo preexperimental Esquema: O1 ----- X ---- O2 Donde: O1: Pre test al grupo experimental. X: Tratamiento experimental. O2: Post test al grupo experimental.

¿En qué medida mejora el programa de estrategias lúdicas en la concentración de los niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco, 2025?	Determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas mejora la concentración de los niños de 5 años en la I.E.I. N°21 Fe y Alegría en Cusco, 2025.	concentración de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 21 Fe y Alegría en Cusco, 2025.		La población está conformada por 51 niños. La muestra estará conformada por 25 niños de 5 años del aula B. Instrumento de recolección de datos Guía de observación
--	---	--	--	--

Anexo 02: Instrumento de medición

GUIA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LA ATENCION SOSTENIDA

Esta guía de observación será aplicada a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría N° 21 - Cusco”.

Donde: 0 señala nunca, 1 señala algunas veces, 2 señala casi siempre, 3 señala siempre

DIMENSIONES	ATENCION SOSTENIDA	NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
ESTADO DE ALERTA	1. Se mantiene atento a la clase durante periodos prolongados.				
	2. Sigue las instrucciones en juegos de mesa (dominó) por periodos prolongados				
	3. Dirige su atención al resolver laberintos en hojas gráficas				
	4. Mantén su atención al recibir indicaciones de un adulto.				
	5. Mantén su atención al leer un cuento de principio a fin				
	6. Centra su atención en diálogos cortos con sus compañeros.				
	7. Termina tus tareas y/o actividades en los tiempos determinados.				
	8. Presta atención a las consignas dadas para la ejecución de tus tareas.				
	9. Permanece realizando tus ejercicios escolares por tiempos prolongados.				
CONCENTRACIÓN	10. Presta atención al cuento narrado para emitir				
	11. Escucha melodías rítmicas con cajas de colores que en su interior contienen materiales de la zona y se reproducen secuencialmente.				
	12. Escucha una canción de juegos rítmicos y se reproduce secuencialmente				
	13. Se concentra en armar un rompecabezas de más de 30 piezas				
	14. Se concentra en armar un rompecabezas de más de 30 piezas				
	15. Enfoca tu atención en el recuento y agrupaciones de objetos				
	16. Enfoca tu atención en resolver ejercicios de sopa de letras				

Anexo 03: Programa de estrategias lúdicas para desarrollar la atención sostenida

Fundamentación:

El programa se sustenta en los aportes teóricos de (piaget, 1982) y (vigotski, 2009) quienes destacan el juego como una herramienta esencial del aprendizaje infantil. Según sus planteamientos, el juego es una actividad estructurada con reglas, procedimientos, objetivos y tiempos definidos, que estimula tanto los procesos cognitivos como los emocionales. A través del juego, los niños aprenden a comprender y respetar instrucciones, desarrollando la conexión entre el pensamiento, la emoción y la acción, aspectos fundamentales para la internalización del aprendizaje.

Objetivo general

El presente programa, denominado “Estrategias Lúdicas”, está dirigido a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 21 Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría, ubicada en el distrito de San Jerónimo, Cusco, que surge como respuesta a las dificultades de atención observadas en los estudiantes, las cuales han limitado el desarrollo óptimo de sus aprendizajes.

Con este propósito, se han planificado 16 sesiones pedagógicas que buscan fortalecer la atención sostenida mediante experiencias lúdicas significativas, contextualizadas en su vida cotidiana. Las actividades promoverán la interacción con el propio cuerpo, la manipulación de objetos, el trabajo cooperativo y la comunicación efectiva entre pares, favoreciendo así la construcción activa del conocimiento.

Objetivos específicos

- Que las niñas y los niños mejoren su atención y estado de alerta al escuchar y seguir las instrucciones del juego de dominó, participando de manera activa, respetando los turnos y las reglas. A través de este juego, se busca que desarrollen la concentración, la memoria, la observación y la capacidad de responder adecuadamente a las indicaciones, fortaleciendo al mismo tiempo la convivencia y el trabajo en grupo.
- Que las niñas y los niños desarrollen su estado de alerta y capacidad de atención al participar en el juego de laberintos, observando con cuidado los caminos y buscando la mejor manera de llegar a la meta. A través de esta actividad, se busca que fortalezcan su concentración, coordinación visual y pensamiento lógico, mientras disfrutan del juego y aprenden a mantener el foco en una tarea hasta completarla.
- Que las niñas y los niños estimulen su estado de alerta y atención al seguir pasos e instrucciones para armar figuras de origami, mostrando interés, concentración y cuidado en cada pliegue. A través de esta actividad, se busca que mejoren su capacidad de observación, coordinación y paciencia, mientras disfrutan del proceso creativo y fortalecen su motricidad fina y su enfoque en la tarea.4. Desarrolla su concentracion al jugar cuentos motrices.

- Que las niñas y los niños desarrollen su concentración y atención auditiva al escuchar y reconocer melodías rítmicas, mostrando interés por los sonidos, los ritmos y los cambios en la música. A través de esta experiencia, se busca que fortalezcan su capacidad para escuchar con atención, seguir el ritmo y responder de manera creativa, favoreciendo su desarrollo sensorial, emocional y expresivo.
- Que las niñas y los niños desarrollen su concentración y atención al seguir las secuencias de un cuento motriz, escuchando con interés y ejecutando los movimientos que la historia indica. A través de esta actividad, se busca que mejoren su memoria, coordinación y control corporal, mientras disfrutan del cuento y aprenden a mantener la atención durante toda la narración
- Que las niñas y los niños desarrollen su concentración y atención al armar rompecabezas, observando las formas, colores y partes que encajan entre sí. A través de esta actividad, se busca que fortalezcan su pensamiento lógico, la observación y la paciencia, mientras disfrutan del juego y aprenden a mantener el enfoque hasta completar una tarea.
- Que las niñas y los niños desarrollen su concentración y atención al buscar y reconocer palabras dentro del juego de sopa de letras, observando con cuidado cada letra y fila. A través de esta actividad, se busca que fortalezcan su capacidad de atención visual, memoria y paciencia, mientras disfrutan del juego y aprenden a mantener el enfoque hasta lograr el objetivo
- Escuchamos, reconocemos y emitimos los sonidos del cuento motor “ La tribu india ”, para fomentar el desarrollo de la expresión corporal, la imaginación y la coordinación motora de los niños a través de la participación activa en un cuento motor, utilizando movimientos, sonidos y juegos simbólicos
- Los amigos traviesos de nuestro amigo campesino, en donde los niños y niñas escuchan un audio cuento sobre los amigos de nuestro amigo el campesino para identificar y la vez contar cuantas veces oyeron los sonidos onomatopéyicos de los personajes.
- Que los niños y niñas exploren y creen melodías rítmicas simples utilizando su voz, el cuerpo y objetos sonoros.
- Que los niños y niñas escuchen activamente melodías rítmicas y participen en juegos musicales donde imiten, reconozcan y disfruten los sonidos y ritmos.
- Que las niñas y los niños desarrollen su atención, imaginación y coordinación motriz al participar activamente en un cuento que combina el movimiento con la narración. A través del

cuento motor, se busca que escuchen, comprendan y sigan instrucciones, expresen emociones y acciones corporales, y fortalezcan su concentración, memoria y control del cuerpo mientras disfrutan de una experiencia lúdica y creativa.

- Que los niños y niñas desarrollen habilidades de atención, observación y coordinación jugando a armar rompecabezas de forma individual y en grupo.
- Que los niños y niñas desarrollen habilidades de conteo y agrupación, utilizando semillas naturales como el maíz, frejol y lenteja a través del juego y la manipulación concreta.
- El día de hoy realizaremos sopa de letras con la temática de un regalo para el día del maestro(a).

Metodología

La muestra fue conformada por 25 niños de 5 años del aula B de la Institución Educativa Inicial N°21 Fe y Alegría Cusco

Aula	Número de Niños	Número de Niñas	Total
5 años B	13	12	25

Las estrategias aplicadas en el programa fue:

- Laberintos
- Cuentos motores
- Rompecabezas
- Dominon
- Melodías ritmicas
- Origami
- Conteo y agrupacion de objetos.



Anexo 03: Cronograma de actividades

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

Actividad de aprendizajes

I.-DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN:	I.E.I. Fe y Alegría
NOMBRE DE LA DIRECTORA:	Eleonora Morales Azurin
NOMBRE DE LA DOCENTE:	Giovanna Vega Pancorbo
NOMBRE DE LA PRACTICANTE:	-Karen Lizbeth Huamani Ayme -Lucia Karen Ccama Paucar
EDAD:	5 años - Responsabilidad
FECHA:	03/07/25

II.-TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:

REALIZAMOS SECUENCIAS CON CAJAS SONORAS

III.- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas formen grupos considerando características auditivas: realiza secuencias siguiendo un patrón de tres elementos considerando la diferenciación de sonidos de los materiales, jugando con su concentración, cuerpo, material concreto y terminando con la verbalización de lo que hizo.

IV.-PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

QUE SE DEBE HACER ANTES DE LA SESIÓN	QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁ EN LA SESIÓN
- Planificar nuestra sesión - Tener listo los materiales - Tener la ficha de evaluación - Prepara los materiales	- Canicas - Pepitas - Cebada - Quinua - Cajitas de cartón

V.-ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES Y ACTITUDES OBSERVABLES
Orientación al bien común	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que ente situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades.

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑO 5 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	INSTRUMENTO	
Matemática	Resuelve problemas de cantidad. - Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Resuelve problemas referidos al relacionar objetos de su entorno según sus características sonoras al realizar secuencias siguiendo un patrón de tres elementos.	Realizan secuencia sonora con materiales de la zona	Mapa de calor	
	ANÁLISIS DEL ESTANDAR					
	- Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales: agrupar realizando representaciones con sus cuerpo, material concreto o dibujos. - Ordena hasta el quinto lugar realizando representaciones con sus cuerpo, material concreto o dibujos. - Seria hasta 5 objetos realizando representaciones con sus cuerpo, material concreto o dibujos. - representaciones con sus cuerpo, material concreto o dibujos. - Seria hasta 5 objetos realizando representaciones con sus cuerpo, material concreto o dibujos. - Compara cantidades de objetos Y pesos realizando representaciones con sus cuerpo, material concreto o dibujos. - Agregar y quita hasta 5 elementos realizando representaciones con sus cuerpo, material concreto o dibujos. - Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. - Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, "ninguno", y expresiones: “más que” “menos que”. - Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales					

VII.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	❖ En asamblea cantamos una canción “Juegos de ritmos” https://youtube.com/watch?v=UR9yJOWtEEs&feature=shared ❖ y luego les hacemos las siguientes preguntas: • ¿De qué trataba la canción? • ¿Qué materiales utilizaron para realizar la secuencia de sonidos?	❖ Canicas. ❖ Pepitas. ❖ Cebada. ❖ Quinoa.
DESARROLLO	❖ Luego la docente les muestra tres materiales con los que vamos	

	a trabajar: canicas, quinua y cebada. ❖ Responden a la siguiente pregunta: ¿Qué están viendo? ¿Qué podemos hacer con esos materiales? ¿Qué creen que trabajaremos? Escuchamos sus respuestas.... Propósito: Les diremos que hoy aprenderemos a realizar secuencias de sonidos siguiendo un patrón de tres elementos con materiales de la zona. ❖ Luego con materiales del salón creamos una secuencia de sonidos. Comprensión del problema: La maestra les presenta a los niños los materiales y les pregunta: • ¿Qué sonido creen que tenga la canica si lo pongo a la caja? Y así continuamos con los otros materiales (cebada – quinua). Las docentes acompañan a los niños haciendo que observen, verbalicen y escuchen los sonidos de los materiales. Búsqueda de estrategia: La maestra les reparte las tres cajas que contiene materiales diferentes de la zona, para que manipule y escuchen el sonido que emite cada caja. ❖ La maestra acompaña a cada grupo en la manipulación de los materiales para formar una secuencia de sonidos creados por ellos. Representación: Cada grupo presenta su secuencia de sonido creados por ellos: ❖ Explican a la profesora como lo hicieron ❖ Cada grupo presenta la secuencia rítmica que crearon. Formalización y Reflexión: Recordamos lo trabajado y a partir de ello profundizamos el tema con una breve retroalimentación. -Dialogamos sobre sus aciertos • ¿Les gustó la actividad? • ¿Cómo lo trabajamos? • ¿Cómo podemos practicarlo? • ¿Qué significaba seriar o seriación? Transferencia: La docente les pide que llegando a casita realicen secuencia de sonidos con materiales que ellos encuentren.	❖ Cajitas de cartón.
CIERRE	• ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Para qué nos sirve lo que aprendimos?	Interrogantes Niño docente

VIII. ANEXOS

- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- <https://mateelementalprimero.blogspot.com/p/nociones-d.html>

Sesión de aprendizaje n°02



DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.I.: Fe y Alegría N°21
- 1.2. Nivel: Inicial
- 1.3. Edad: 5 años
- 1.4. Aula: Responsabilidad
- 1.5. Profesora de aula: Giovanna vega Pancorbo
- 1.6. Profesora en formación: Lucia Karen Ccama Paucar
Karen Lizbeth Huamani Ayme

ÁREA	Duración de la sesión:	45 minutos
Comunicación	Fecha de aplicación:	02/ 07/ 2025



SOPA DE LETRAS



I. II PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO			Evaluación		
El día de hoy realizaremos sopa de letras con la temática de un regalo para el día del maestro(a).					
ÁREA	Estándar	Competencias/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Situación de evaluación/ instrumento

COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos	“LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA” • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.	• Lee con ayuda de la docente por medio del deletreo de las palabras. • Da a conocer lo que comprendido de texto.	• Escala valorativa
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA	• Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje	Reflexiona, con ayuda del docente, sobre aquello que necesita hacer para realizar una “tarea” de interés a nivel individual o grupal tomando en cuenta sus experiencias y saberes previos al respecto.		

ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
De búsqueda de la excelencia	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta.	

II. Preparación de la sesión (Antes de la sesión)

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
• Preparar las siluetas para la sopa de letras	• Siluetas (Rosas, dibujo, poema, tarjeta, taza, llavero) • Deletreado de cada palabra (Siluetas).
• Preparar las imágenes y el deletreo de las palabras	https://youtu.be/p9G9MgQHH5Q?si=6TRNfIHcl2LDMMRc

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • preparar el espacio para la actividad | <ul style="list-style-type: none"> • Salón de clase |
|---|--|

III. Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	TIEMPO	MATERIALES
		ESTRATEGIAS		
INICIO	Motivación Problematización Saberes Previos Propósito Y Organización	¿La docente les muestra una imagen de una Profesora y les hace la siguiente pregunta? ¿Qué observan? Escuchamos sus respuestas. - Luego les hace escuchar y luego cantar la siguiente canción: https://youtu.be/p9G9MgQHH5Q?si=6TRNflHcl2LDMMRc ¿A quien le dicen gracias en la canción? ¿Para qué creen que están ensayando la danza? ¿Saben cuando se celebra el día del maestro? -La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Crees que los maestros también aprenden? ¿De quién? -Tras la respuesta de las niñas y los niños, la docente les comunica que el día de hoy realizaremos sopa de letras con la temática de un regalo para el día del maestro(a). - Seguidamente la docente les recuerda los acuerdos de convivencia del aula.	10	•Link de la canción. •Siluetas • Imagen de la profesora
	Gestión Y Acompañamiento Evaluación	Antes de la lectura: La docente les pide a los niños y niñas que miren la pizarra y reconozcan las imágenes y luego de letreen el nombre de cada imagen. Durante la lectura. La docente les da las indicaciones de cómo resolver la sopa de tetras, luego se les entrega la ficha de la sopa de letras. Después de la lectura: La docente acompaña a los niños en la elaboración de su sopa de letras.	30	• Siluetas • Ficha de trabajo.

CIERRE				
		• Finalmente, la docente realiza las siguientes interrogantes ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo solucionaste?	5	• voz

IV. ANEXOS:

- <https://youtu.be/p9G9MgQHH5Q?si=6TRNfIHcl2LDMMRc>
- <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/8099313/6790415-programa-curricular-de-educacion-inicial.pdf?v=1747849072>

Sesión de aprendizaje N° 03

73

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.I. : Fe y Alegría n°21
 1.2. Nivel : Inicial
 1.3. Edad : 5 años
 1.4. Aula : Responsabilidad
 1.5. Profesora de aula: Giovanna Vega Pancorbo
 1.6. Profesoras en formación:

-Lucia karen CCama Paucar
 -Karen Lizbeth Huamani Ayme

Área	Comunicación	Duración de la sesión	45 minutos
Fecha de revisión	24/06/25	Fecha de aplicación	25/06/2025



II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Los amigos traviesos de nuestro amigo campesino



III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	PROPÓSITO	ESTÁNDAR	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Los niños y niñas escuchan un audio cuento sobre los amigos de nuestro amigo el campesino para identificar y la vez contar cuantas veces oyeron los sonidos onomatopéyicos de los personajes.	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita, infiere e interpreta hechos y temas. Desarrolla sus ideas manteniéndose, por lo general, en el tema; utiliza algunos conectores, así como vocabulario de uso frecuente. Su pronunciación es entendible y se apoya en recursos no verbales y paraverbales.	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma,	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.

	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	SITUACIÓN DE EVALUACIÓN/ INSTRUMENTO
	- escucha la información del audio cuento. - Dice de que tratará el audiocuento. - Comenta y grafica cuantas veces oyó los sonidos onomatopéyicos de los personajes del cuento.	Ficha de comprensión lectora	Observación	Escala valorativa

IV. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Intercultural	Los niños y niñas tienen la disposición de reconocer y valorar las diversas identidades culturales.

V. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Prever el espacio	audio
Preparar la ficha de trabajo	Hojas bond
Prever los materiales	lápiz
Prever el audio cuento a escuchar	voz

VI. RROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA		
		ESTRATEGIAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	Motivación Saberes Previos Problematización	1. Motivación: La maestra invita a los niños y niñas la siguiente canción https://www.youtube.com/watch?v=rJuwvD7kBT0&list=RDrJuwvD7kBT0&start_radio=1 2. Saberes previos: La maestra pregunta a los niños • ¿De qué trataba la canción? • ¿saben que día se celebra el día del campesino? • ¿Qué nos proporciona el campesino? • Cuando vamos al campo ¿Qué animales observamos? 3. Problematización: Tras las respuestas de los niños y niñas la maestra pregunta: ¿Todos los animalitos que tiene son domésticos?	5 min	• audio
	Propósito Y Organización	4. Propósito: La maestra comunica a los niños y las niñas: El día de hoy vamos a escuchar un audio cuento sobre los amigos del campesino. 5. Normas de convivencia: La maestra comunica que para continuar con la sesión necesitamos tener algunos acuerdos para convivir mejor y respetarnos entre nosotros. ○ Cruzamos las manos y los pies ○ Nos mantenemos en silencio para escuchar ○ Levantamos la mano para participar		
DESARROLLO	Gestión Y Acompañamiento	1. Antes de la lectura: La maestra les dice a los niños (as) el título del cuento, los amigos traviesos de nuestro amigo campesino seguidamente preguntan: ¿Qué trataba el cuento?, ¿Quiénes serán los amigos traviesos?, escuchamos su respuesta de los niños y niñas. 2. Durante la lectura: La maestra junto a los niños y niñas escuchamos el audio cuento, seguidamente pregunta: ¿De qué trataba el cuento?, ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué sonidos emitían? ¿Qué sonido onomatopéyico de los animales escucharon más? 3. Después de la lectura: La maestra les indica a los niños y niñas que se les	35 min	• Leyenda impresa • Ficha de trabajo

		entregara una ficha de trabajo, volverán a poner 3 veces el audio para reconocer los sonidos onomatopéyicos de los personajes del cuento y les pregunta: • ¿cuántas veces hace muuu la vaca Clarita? • ¿cuántas veces hace beee la oveja Lola? • ¿Cuántas veces hace cuis el cuy pepo?		
CIERRE	Evaluación	4. Evaluación y comunicación: La docente felicita a los niños y niñas por el trabajo realizado y pregunta: ¿Qué aprendimos?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?	5 min	• voz

Modelo de Sesión N° 01

Sesión N° 01

Tema: Conocemos las reglas del juego del Domino

Tiempo: 35 minutos

Aplicación: 10/06/25

Propósito:

Los niños y niñas desarrollan su estado de alerta al conocer las reglas del juego del Domino

Desarrollo

- La docente reúne a los niños en semicírculo y les muestra una caja de dominó.
Pregunta:
“¿Han jugado al dominó?”
“¿Cómo creen que se juega?”
- Escucha sus respuestas y presenta el propósito:
“Hoy aprenderemos a jugar dominó respetando las reglas y los turnos.”
- Muestra un cartel con imágenes de las reglas del juego (esperar turno, colocar ficha correcta, no discutir, ayudar a los demás).

Recursos:

- Papelote
- Plumones
- VOZ

Modelo de taller N° 02

Taller N° 02

Tema: Jugamos al Domino

Tiempo: 35 minutos

Aplicación: 10/06/25

Propósito:

Los niños y niñas desarrollan su estado de alerta al jugar el juego del Domino

Desarrollo

- La docente muestra una ficha de dominó grande y explica cómo se juega:
- Se reparten fichas.
- Empieza quien tenga el doble seis o el número acordado.
- Solo se coloca una ficha que tenga el mismo número de puntos.
- Gana quien se quede sin fichas.
- Se realiza una demostración práctica entre la docente y un grupo pequeño (4 niños).
- Luego se forman equipos de 4 o 5 niños y se reparte un juego de dominó a cada grupo.
- La docente observa y guía, reforzando conductas positivas:
“Muy bien, estás esperando tu turno.”
“Excelente, contaste bien los puntos.”
- Si hay conflictos, se conversa brevemente sobre la importancia de respetar las reglas para divertirnos todos.

Recursos

- Fichas del Domino
- Espacio
- Voz

Modelo de Sesión N° 03

Sesión N° 03

Tema: Conocemos las reglas del juego de laberintos

Tiempo: 35 minutos

Aplicación: 11/06/25

Propósito

Los niños y niñas desarrollan su estado de alerta al recibir instrucciones del juego de laberintos

Desarrollo

- Los niños se sientan en semicírculo.
- La docente muestra un laberinto impreso o en pizarra y pregunta:
“¿Qué ven aquí?”
“¿Qué creen que hay que hacer en este juego?”
- Escucha sus ideas y explica:
“Hoy aprenderemos a jugar a los laberintos, pero para divertirnos, debemos seguir algunas reglas.”
- Presenta el cartel de reglas del juego, por ejemplo:
- Esperar nuestro turno.
- Seguir el camino sin salirse.
- No empujar ni discutir.
- Ayudar si alguien se equivoca.

Recursos

- Láminas impresas
- Plumones
- voz

Modelo de taller N° 04

Taller N° 04

Tema: Jugamos a graficar laberintos

Tiempo: 35 minutos

Aplicación: 11/06/25

Propósito

Los niños y niñas desarrollan su estado de alerta al l jugar laberintos con su propio cuerpo

Desarrollo

- La docente muestra un laberinto grande hecho en el suelo con cinta masking.
- Explica las instrucciones del juego:
- Cada niño pasará por el laberinto guiando una ficha o caminando sobre el camino.
- Solo puede avanzar si sigue el recorrido correcto.
- Si se equivoca, vuelve al inicio con calma.
- Se inicia el juego por turnos.
- Mientras uno participa, los demás observan y animan.
- La docente refuerza las reglas: “Esperamos el turno”, “Respetamos el camino”, “Felicitamos al amigo”.
- Luego se entrega a cada niño una hoja con un laberinto individual (de nivel fácil).
- Los niños siguen el camino con lápiz o dedo hasta llegar al objetivo (por ejemplo, un ratón hasta el queso).
- La docente acompaña y refuerza el esfuerzo, no solo el resultado.

Recursos

- Cinta masking
- Audio
- Voz

Modelo de Sesión N° 05

Sesión N° 05

Tema: La leyenda de manco Cápac y mama Ocllo.

Tiempo: 35 minutos

Aplicación: 12/06/25

Propósito

Los niños y niñas desarrollan su estado de alerta escuchando el cuento motor sobre la leyenda de Manco Cápac y Mamá Ocllo para conocer un poco más sobre la historia de nuestra región.

Desarrollo

- **Antes de la lectura:** La maestra muestra la portada de la leyenda a los niños y niñas, seguidamente pregunta: ¿Qué personajes tenemos?, ¿Cómo se dice sol en quechua?, ¿De qué creen que hablaremos el día de hoy?, tras la respuesta de los niños y niñas la maestra comunica que todos estén atentos porque leeremos la leyenda de Manco Cápac y Mamá Ocllo.
- **Durante la lectura:** La maestra junto a los niños y niñas empieza a leer y realizar movimientos corporales según se va narrando la leyenda, seguidamente pregunta: ¿Cómo se llamaba la leyenda que estamos leyendo?, ¿Quiénes son los personajes?
- **Después de la lectura:** Al finalizar la lectura y realización de movimientos corporales la maestra, pregunta: ¿De qué trataba la leyenda?, ¿Cómo se llamaban los personajes?, ¿Quién era el padre de manco Cápac y Mamá Ocllo?, después del dialogo invita a los niños y niñas a regresar a sus respectivas mesas para trabajar una ficha de comprensión lectora donde tienen que marcar con una X la respuesta correcta.

Recursos:

- Audio con sonidos
- Imágenes
- Leyenda impresa

Modelo de taller N° 06

Taller N° 06

Tema: Los niños recrean la historia de manco Cápac y mana Ocllo y emplean diálogos cortos

Tiempo: 35 minutos

Aplicación: 12/06/25

Propósito

Los niños y niñas desarrollan su estado de alerta recreando la leyenda de Manco Cápac y Mamá Ocllo utilizan diálogos cortos y movimientos corporales.

Desarrollo

- La docente reparte vinchas o títeres con los personajes principales.
Se invita a pequeños grupos de niños a representar breves diálogos guiados, por ejemplo:
- Diálogo 1 – En el Lago Titicaca
Manco Cápac: “¡Hermana Mama Ocllo! El Sol nos envía a enseñar a las personas.”
Mama Ocllo: “Sí, hermano. Llevemos nuestra vara de oro para buscar el mejor lugar.”
- Diálogo 2 – En el camino
Manco Cápac: “Hemos caminado mucho, pero aún no se hunde la vara.”
Mama Ocllo: “Sigamos, el Sol nos guiará.”
- Diálogo 3 – Al encontrar Cusco
Manco Cápac: “¡Mira, Mama Ocllo! Aquí se hunde la vara.”
Mama Ocllo: “¡Qué alegría! Aquí construiremos nuestro pueblo, el Cusco.”
- Los niños van cambiando de roles para participar todos.
La docente anima y corrige suavemente la pronunciación o entonación.

Recursos

- Vincha representativa del imperio incaico
- Capas (manta típica)
- Vara de oro
- Audio
- Voz

Modelo de Sesión N° 07

Sesión N° 07

Tema: Conocemos las reglas del juego de origamis

Tiempo: 35 minutos

Aplicación: 13/06/25

Propósito:

Los niños y niñas desarrollan su estado de alerta al conocer las reglas del juego de origamis.

Desarrollo

- La docente reúne a los niños en semicírculo y muestra un barquito o animalito de papel.
- “¿Saben cómo se llama esto?”
- “¿De qué está hecho?”
- Escucha sus respuestas y explica:
“Hoy aprenderemos a jugar haciendo origamis. Pero para divertirnos, debemos respetar algunas reglas.”
- Presenta el cartel de reglas del juego de origami (con imágenes):
- Escuchar con atención.
- Seguir las instrucciones paso a paso.
- No arrugar ni romper el papel.
- Ayudar al compañero si lo necesita.
- Mostrar nuestro trabajo con orgullo y respeto.

Recursos

- Imágenes impresas
- materiales
- Plumón
- Voz

Modelo de taller N° 08

Taller N° 08

Tema: Jugamos a realizar origamis de animalitos

Tiempo: 35 minutos

Aplicación: 13/06/25

Propósito

Los niños y niñas desarrollan su estado de alerta al jugar a armar origamis de animalitos.

Desarrollo

Demostración guiada:

- La docente muestra paso a paso cómo doblar el papel (por ejemplo, un gato o una rana).
- Los niños imitan lentamente cada paso.
- Se usa lenguaje claro y gestos visuales:
“Doblamos por la mitad... ahora marcamos fuerte... abrimos despacito...”
- Juego de origami:
- Cada niño intenta hacer su figura siguiendo las reglas del cartel.
- Se refuerzan frases positivas:
“Muy bien, estás doblando con cuidado.”
“Excelente, esperaste tu turno.”
- Cuando todos terminan, los niños muestran su creación y se felicitan entre sí.
- Si hay tiempo, se puede hacer una pequeña competencia amistosa:
- “¿De qué color es tu origami?”
- “¿Qué forma hiciste tú?”
- Reunidos en asamblea, la docente pregunta:
- “¿Qué aprendimos hoy?”
- “¿Qué regla fue importante para que el juego salga bonito?”

Recursos

- Hojas de color
- Reglas
- Audio
- Voz

Modelo de taller N°9

Taller N° 9

Tema: Reconociendo y emitiendo los sonidos del cuento motor “ La tribu india ”

Tiempo: 35 minutos

Aplicación: 14/06/25

Propósito:

Fomentar el desarrollo de la expresión corporal, la imaginación y la coordinación motora de los niños a través de la participación activa en un cuento motor, utilizando movimientos, sonidos y juegos simbólicos

Desarrollo

- La docente reúne a los niños en semicírculo y recuerdan los acuerdos de aula, para luego explicarles sobre el cuento motor.
- “¿Saben que es?”
- “¿Qué es lo que tenemos que hacer?”
- Escucha sus respuestas y explica:
“Hoy nos divertiremos escuchando un audio cuento. Pero para jugar, debemos escuchar atentos el audio cuento.”
- La profesora pone el audio una vez que todos estén en grupo.
- Escuchar con atención.
- Seguir las instrucciones paso a paso.
- No jugar.
- Ayudar al compañero si lo necesita.

Recursos

- Un búfer
- El audio cuento.
- Algunos accesorios como: Plumas, alas, etc.

Modelo de taller N°10

Taller N° 10

Tema: Los amigos traviesos de nuestro amigo campesino

Tiempo: 35 minutos

Aplicación:

Propósito

Los niños y niñas escuchan un audio cuento sobre los amigos de nuestro amigo el campesino para identificar y la vez contar cuantas veces oyeron los sonidos onomatopéyicos de los personajes.

Desarrollo

- La maestra invita a los niños y niñas la siguiente canción:
https://www.youtube.com/watch?v=rJuwvD7kBT0&list=RDrJuwvD7kBT0&start_radio=1
- La maestra pregunta a los niños
 - ¿De qué trataba la canción?
 - ¿saben que día se celebra el día del campesino?
 - ¿Qué nos proporciona el campesino?
 - Cuando vamos al campo ¿Qué animales observamos?
- Tras las respuestas de los niños y niñas la maestra pregunta: ¿Todos los animalitos que tiene son domésticos?
- La maestra comunica que para continuar con la sesión necesitamos tener algunos acuerdos para convivir mejor y respetarnos entre nosotros.
 - Cruzamos las manos y los pies
 - Nos mantenemos en silencio para escuchar
- Levantamos la mano para participar
- La maestra les dice a los niños (as) el título del cuento, los amigos traviesos de nuestro amigo campesino seguidamente preguntan: ¿Qué trataba el cuento?, ¿Quiénes serán los amigos traviesos?, escuchamos su respuesta de los niños y niñas.
- La maestra junto a los niños y niñas escuchamos el audio cuento, seguidamente pregunta: ¿De qué trataba el cuento?, ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué sonidos emitían? ¿Qué sonido onomatopéyico de los animales escucharon más?
- La maestra les indica a los niños y niñas que se les entregara una ficha de trabajo, volverán a poner 3 veces el audio para reconocer los sonidos onomatopéyicos de los personajes del cuento y les pregunta:
 - ¿cuántas veces hace muuu la vaca Clarita?
 - ¿cuántas veces hace beee la oveja Lola?
- ¿Cuántas veces hace cuis el cuy pepo?
- La docente felicita a los niños y niñas por el trabajo realizado y pregunta: ¿Qué aprendimos?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Para que aprendimos?

Recursos

- Audio, hojas bond, lápiz, voz.

Modelo de taller N°11

Taller N° 11

Tema: Creamos melodías rítmicas

Tiempo: 35 minutos

Aplicación:

Propósito

Que los niños y niñas exploren y creen melodías rítmicas simples utilizando su voz, el cuerpo y objetos sonoros.

Desarrollo

- Canción de saludo: "*Hola, hola para ti...*" (con palmas).
- Pregunta generadora:
"¿Qué sonidos podemos hacer con nuestro cuerpo?"
(Palmas, zapateo, chasquido, etc.)
- Mostrar imágenes o sonidos: diferentes instrumentos o sonidos del entorno (lluvia, tambor, pajaritos).
- Exploramos ritmos con el cuerpo
 - Juego: "Repite el ritmo"
El docente hace un ritmo con palmas (ej. clap-clap-pausa-clap) y los niños repiten.
- Jugamos con sonidos y melodías
 - Usan su voz para hacer sonidos agudos, graves, largos y cortos.
 - Inventan una pequeña melodía con su nombre (ej. "Soy Luuu-uu-cía").
- Creamos melodías rítmicas
 - En pequeños grupos, usan instrumentos caseros (maracas, tamborcitos, botellas con arroz) para acompañar una canción sencilla.
 - Crean un ritmo y lo repiten al compás de una melodía.
- Compartimos y reflexionamos:
 - Cada grupo presenta su creación musical breve.
 - Preguntas para reflexionar:
¿Qué sonido te gustó más?
¿Cómo hiciste tu ritmo? ¿Te divertiste?

Recursos

- Instrumentos caseros (maracas, botellas, latas, palitos)
- Grabadora, tv o celular con canciones infantiles
- Imágenes de instrumentos
- Láminas o tarjetas con ritmos

Modelo de taller N°12

Taller N° 12

Tema: Escuchamos y jugamos con las melodías rítmicas

Tiempo: 35 minutos

Aplicación:

Propósito

Que los niños y niñas **escuchen activamente melodías rítmicas** y participen en juegos musicales donde imiten, reconozcan y disfruten los sonidos y ritmos.

Desarrollo

- La docente inicia con la canción de saludo con ritmo corporal (ej. palmas y pies), para luego preguntarles: ¿Te gusta la música? ¿Qué sonidos conoces? ¿Qué otros sonidos podemos hacer?
- El docente reproduce fragmentos de música con distintos ritmos (lenta, rápida, fuerte, suave).
- Los niños responden moviéndose según lo que escuchan: Despacio (ritmo lento), Rápido (ritmo rápido), Suave (sonido bajito), Fuerte (sonido alto).
- El docente hace un ritmo (con palmas, chasquidos, sonidos con la boca), y los niños lo imitan.
- Variante: a cada grupo se les entrega semillas, canicas palitos de ritmo.
- Después cada grupo presenta la melodía rítmica que invento con los materiales brindados.
- Al finalizar la docente les hace las siguientes preguntas: ¿Qué melodía o ritmo te gustó más? ¿Qué hiciste con tu cuerpo mientras escuchabas música?

Recursos:

- Tv
- Cajitas de cartón
- Semillas,
- Canicas,
- Palitos, etc.

Modelo de taller N°13

Taller N° 13

Tema:

Tiempo: 35 minutos

Aplicación:

Propósito

Desarrollo

- Observación guiada:
 - Muestra las imágenes del cuento Los Ratoncitos gus gus y jaq una por una.
 - Pide a los niños que describan lo que ven:
 - “¿Qué están haciendo los ratoncitos aquí?”
 - “¿Qué creen que pasará después?”
- Secuenciación:

Coloca las imágenes en desorden en la pizarra.

Los niños, por turnos, fijan su atención para encontrar la imagen que sigue en la historia.

El grupo comenta si el orden es correcto, reforzando la atención y comprensión.
- Relato colectivo:
 - Entre todos, reconstruyen el cuento siguiendo la secuencia de imágenes.
 - La docente modela frases:
 - “Primero, los ratoncitos encontraron un pedazo de queso...”
 - “Después, vino el gato y ellos corrieron...”
 - “Finalmente, los ratoncitos llegaron sanos a su casita.”
- Ficha de trabajo: Los niños buscan a gus gus en la ficha de trabajo y colocan en número cuantas veces lo ven.

Recursos

- Imágenes impresas
- Fichas de trabajo
- Lápiz
- Voz

Modelo de taller N°14

Taller N° 14

Tema: Jugamos a armar rompecabezas

Tiempo: 35 minutos

Aplicación:

Propósito

Que los niños y niñas desarrollen habilidades de atención, observación y coordinación jugando a armar rompecabezas de forma individual y en grupo.

Desarrollo

- La docente inicia con las siguientes preguntas: ¿Alguna vez has armado un rompecabezas? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué crees que necesitamos para armar uno?
- Luego les presenta un rompecabezas grande incompleto:
- ¿Qué le falta? ¿Qué podemos hacer para completarlo? Escuchamos sus respuestas.
- Se entrega a los niños pequeños rompecabezas de 30 piezas
- Se les permite explorar libremente las piezas antes de comenzar.
- Los niños arman los rompecabezas acompañados por el docente si es necesario.
- Se les motiva a observar colores, bordes, esquinas, y relacionar partes de una imagen.
- Luego se les entrega un rompecabezas grande, para trabajar en grupo, turnándose cada uno.
- Los niños muestran sus rompecabezas armados.
- Se les invita a expresar:
- ¿Te gustó armar el rompecabezas?
¿Fue fácil o difícil? ¿Cómo lo lograste?

Recursos

- Rompecabezas de distintas dificultades de 30 piezas, con imágenes atractivas.
- Rompecabezas grande para grupo, puede ser impreso y plastificado.
- Tarjetas con imágenes completas, modelo.

Modelo de taller N°15

Taller N° 15

Tema: "Jugamos al conteo y agrupación con semillas"

Tiempo: 35 minutos

Aplicación:

Propósito

Que los niños y niñas desarrollen habilidades de conteo y agrupación, utilizando semillas naturales como el maíz, frejol y lenteja a través del juego y la manipulación concreta.

Desarrollo

- La docente les presenta las semillas: maíz, lentejas y frejoles en pequeños recipientes. Luego les hace la siguiente pregunta: ¿Conoces estas semillas? ¿Dónde las has visto? ¿Qué podríamos hacer con ellas? Escuchaos sus respuestas.
- Se entrega a cada niño una bandeja con semillas variadas.
- Se les invita a contar cuántas semillas tienen de cada tipo.
- Utilizan sus dedos, tarjetas con números o una hoja con círculos para colocar las semillas dentro.
- Luego: Separan las semillas por tipo (frejol, maíz, lenteja) en vasos o platitos
- Pueden también agruparlas por color o tamaño, dejando a cada uno realizarlo para ver qué criterio utilizó.
- Luego jugamos en grupo:
Se les pide formar grupitos de 5 o 10 semillas iguales.
Se cuenta en voz alta en grupo (1, 2, 3, 4, 5...).
- Para luego entregarles hojas bond y pegar semillas en una hoja y colocar el número debajo de cada grupo, según como lo agrupo.
- Terminamos la sesión haciéndoles las siguientes preguntas:
¿Cuántas semillas lograste contar?
¿Qué grupo tenía más semillas?
¿Qué te gustó más?

Recursos

- Semillas naturales: maíz, frejol, lenteja (limpias y en pequeñas cantidades)
- Vasitos o cajitas para clasificar
- Hojas, pegamento y crayones (si se quiere hacer registro)
- Tarjetas con números (1 al 10)
- Mantel plásticos para proteger las mesas

Modelo de taller N°16

Taller N° 16

Tema: Jugamos a resolver sopa de letras

Tiempo: 35 minutos

Aplicación:

Propósito

El día de hoy realizaremos sopa de letras con la temática de un regalo para el día del maestro(a).

Desarrollo

- ¿La docente les muestra una imagen de una Profesora y les hace la siguiente pregunta?
 - ¿Qué observan? Escuchamos sus respuestas.
 - Luego les hace escuchar y luego cantar la siguiente canción:
<https://youtu.be/p9G9MgQHH5Q?si=6TRNfIHcI2LDMMRc>
 - ¿A quién le dicen gracias en la canción?
 - ¿Para qué creen que están ensayando la danza?
 - ¿Saben cuándo se celebra el día del maestro?
- La docente realiza las siguientes preguntas:
 - **¿Crees que los maestros también aprenden? ¿De quién?**
 Tras la respuesta de las niñas y los niños, la docente les comunica que el día de hoy realizaremos sopa de letras con la temática de un regalo para el día del maestro(a).
 - Seguidamente la docente les recuerda los acuerdos de convivencia del aula..
 - **Antes de la lectura:** La docente les pide a los niños y niñas que miren la pizarra y reconozcan las imágenes y luego de letreen el nombre de cada imagen.
 - **Durante la lectura.** La docente les da las indicaciones de cómo resolver la sopa de tetras, luego se les entrega la ficha de la sopa de letras.
 - **Después de la lectura:** La docente acompaña a los niños en la elaboración de su sopa de letras.
 - Finalmente, la docente realiza las siguientes interrogantes
 - ¿Qué hicimos el día de hoy?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
 - ¿Cómo se sintieron?
 - ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo solucionaste?

Recursos

- Siluetas (Rosas, dibujo, poema, tarjeta, taza, llavero) deletreado de cada palabra (Siluetas).

N° DE SESIONES	FECHA	ITEMS	NOMBRE DE LA SESION Y/O TALLER
1.	10/06/25	Se mantiene atento a la clase durante periodos prolongados	Conocemos las reglas del juego del Domino
2.	10/06/25	Sigue las instrucciones de juego de mesa (domino) por periodos prolongados	Jugamos el Domino
3.	11/06/25	Sostiene su atención al recibir indicaciones por un adulto.	Conocemos las reglas del juego de laberintos
4.	11/06/25	- Dirige su atención en resolver laberintos en hojas graficas	Jugamos a graficar laberintos
5.	12/06/25	Mantiene su atención al leer y escuchar un cuento motor de inicio a fin	La leyenda de manco Cápac y mama Ocllo.
6.	12/06/25	Centra su atención en diálogos cortos con sus compañeros	Los niños recrean la historia de Manco Cápac y Mama Ocllo y emplean diálogos cortos
7.	13/06/25	Atiende a las consignas dadas para la ejecución de las tareas	Conocemos las reglas del juego de origamis
8.	13/06/25	Termina sus tareas y/o actividades en los tiempos determinados	Jugamos a realizar origamis de animalitos
9.	17/06/25	Permanece desarrollando sus ejercicios escolares por tiempos prolongados.	Reconociendo y emitiendo los sonidos del cuento motor
10.	17/06/25	Atiende al cuento narrado para emitir opiniones al respecto	Los amigos traviesos de nuestro amigo el campesino
11.	18/06/25	Escucha y ejecuta melodías rítmicas con cajas que en su interior contienen materiales de la zona y lo reproducen de manera secuencial	Creamos melodías rítmicas
12.	18/06/25	Escucha una canción de juegos rítmicos y lo reproduce de manera secuencial.	Escuchamos y jugamos con las melodías rítmicas

13.	19/06/25	• Fija su atención en imágenes que siguen una secuencia literia	Los ratoncitos traviesos
14.	19/06/25	• Se concentra en armar un rompecabezas de más de 30 piezas.	Jugamos a armar rompecabezas
15.	20/06/25	• Focaliza su atención en el conteo y agrupación de objetos	Jugamos al conteo y agrupación con semillas de la zona
16.	20/06/25	• Enfoca su atención en resolver ejercicios de sopa de letras.	Jugamos a resolver la sopa de letras

PROGRAMACIÓN SEMANAL

HORA	LUNES 09	MARTES 10	MIÉRCOLES 11	JUEVES 12	VIERNES 13
8:30 - 8:50	Actividades permanentes	Actividades permanentes	Actividades permanentes	Actividades permanentes	Actividades permanentes
8:50 - 9:10	Conciencia fonológica	Conciencia fonológica	Conciencia fonológica	Conciencia fonológica	Conciencia fonológica
9:10 - 9:30	Hora de la fruta	Hora de la fruta	Hora de la fruta	Hora de la fruta	Hora de la fruta
9:30 -10:30					
10:30 - 10:50		Sesión	Sesión	Sesión	Sesión
10: 50- 11:50	RECREO Y COMIDA				
11:50 - 12:50		Taller	Taller	Taller	Taller
12:50 - 1:00	SALIDA				

HORA	LUNES 16	MARTES 17	MIÉRCOLES 18	JUEVES 19	VIERNES 20
8:30 - 8:50	Actividades permanentes	Actividades permanentes	Actividades permanentes	Actividades permanentes	Actividades permanentes
8:50 - 9:10	Conciencia fonológica	Conciencia fonológica	Conciencia fonológica	Conciencia fonológica	Conciencia fonológica
9:10 - 9:30	Hora de la fruta	Hora de la fruta	Hora de la fruta	Hora de la fruta	Hora de la fruta
9:30 -10:30					
10:30 - 10:50		Sesión	Sesión	Sesión	Sesión
10: 50- 11:50	RECREO Y COMIDA				
11:50 - 12:50		Taller	Taller	Taller	Taller
12:50 - 1:00	SALIDA				

Evidencias de fotografías

E.E.S.P.P SANTA ROSA CUSCO
 MI NOMBRE ES: Josue

Amor

X-A INICIAL

Encuentra la similitud, encierra en un círculo, cuenta y grafica el numero correspondiente

$$\text{Mickey Mouse} + 7 = 7$$





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO

SANTA ROSA - CUSCO



SOPA DE LETRAS

TEMA: PENSAMOS EN UN REGALO PARA LA PROFESORA

MI NOMBRE ES:

Enam

P	L	E	T	A	Z	A
O	L	L	A	M	A	D
E	A	O	R	A	N	I
M	V	U	J	R	A	B
A	E	A	E	I	H	U
A	R	O	T	L	O	J
R	O	S	A	L	R	O

- ROSA
- TARIETA
- POEMA
- DIBUJO
- TAZA

