



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA-CUSCO



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN EN
NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS - I.E.I N° 164 “SEÑOR DE LOS
MILAGROS”**

Línea de Investigación :

ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

LUZ ANGELA, LOPEZ HUILLCAHUA

YAMILET ODALITH, VARGAS JALIXTO

Asesor:

LIVIA JENNY PATIÑO CAMA

N° ORCID: 0009-0007-9897-0281

PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN INICIAL

CUSCO – PERÚ

2025



17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Small Matches (less than 10 words)

Exclusions

- 13 Excluded Matches

Top Sources

- 17%  Internet sources
- 5%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)



PRESENTACIÓN

El siguiente trabajo de investigación se presenta con la finalidad de determinar las “Estrategias Lúdicas para Desarrollar la Atención en Niños y Niñas de 3 Años” en la “I.E.I. N° 164 Señor de los Milagros, Cusco”. El propósito de la investigación abordará la eficacia de varias estrategias lúdicas que ayudan a desarrollar la atención de los niños y niñas de 3 años.

En particular, el estudio se va a centrar en estrategias que promuevan la concentración y la capacidad de centrarse en la atención a través de juegos estructurados y no estructurados. La metodología de la investigación será cuantitativamente en el sentido de que se recopilarán y analizarán datos numéricos para evaluar el efecto de las actividades lúdicas en la atención de un niño. Se deben realizar pruebas de atención adaptadas para los niños y niñas de 3 años antes y después de que comiencen las actividades lúdicas para evaluar cómo la familiaridad con el juego afecta la capacidad de un niño para concentrarse en la atención. La muestra del estudio consistirá en estudiantes de tres años de edad del aula Generosos inscritos en la I.E.I. N° 164 Señor de los Milagros. Las actividades lúdicas bajo consideración, como el uso de títeres, las canciones infantiles, las historias interactivas, los juegos de imitación y las actividades sensoriales, deben implementarse en sesiones dentro del aula en su formato habitual. Los datos recopilados deben analizarse utilizando pruebas estadísticas para determinar la influencia de las estrategias lúdicas en los resultados de la atención.



ÍNDICE

PRESENTACIÓN	1
ÍNDICE	2
CAPÍTULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.1 Descripción del Problema	5
1.2 Formulación del problema	6
1.2.1 Problema general	6
1.2.2 Problemas específicos	7
1.3 Delimitación de objetivos	7
1.2.3 Objetivo general	7
1.2.4 Objetivos específicos	7
1.4 Justificación e importancia del estudio	7
1.4.1 Conveniencia	7
1.4.2 Relevancia social	8
1.4.3 Valor teórico	8
1.4.4 Implicancias prácticas	8
1.5 Delimitación de la investigación	9
1.5.1 Espacial	9
1.5.2 Temporal	9
1.5.3 Social	9
CAPÍTULO II – MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	10
2.1 Antecedentes de la investigación	10
2.1.1 Antecedentes Internacionales	10



	3
2.1.2 Antecedentes Nacionales	10
2.1.3 Antecedentes Locales	11
2.2 Bases Teóricas	11
2.2.1 Estrategias Lúdicas	12
2.2.1.1 Definición de estrategias Ludicas	12
2.2.1.2 Importancia de las Estrategias Ludicas	12
2.2.1.3 Tipos de las estrategias Lúdicas	14
2.2.1.4 Características de las estrategias Ludicas	15
2.2.1.5 Ejemplos de Estrategias Lúdicas	16
2.2.1.6 Clasificación de las estrategias Ludicas	17
2.2.2 Atención	19
2.2.2.1 Concepto de Atención	19
2.2.2.2 Dimensiones de la Atención	20
2.3 Definición de términos	20
CAPÍTULO III –MARCO METODOLÓGICO	23
3.1 Hipótesis de investigación	23
3.1.1 Hipótesis general	23
3.1.2 Hipótesis específicas	23
3.2 Variables de la investigación	23
3.2.1 Variable independiente	23
3.2.2 Variable dependiente	24
3.2.3 Operacionalización de variables	25
3.3 Método de la investigación	27
3.3.1 Enfoque de investigación	27



	4
3.3.2 Tipo de investigación	27
3.3.3 Alcance o nivel de investigación	27
3.3.4 Diseño de investigación	28
3.4 Población y muestra de estudio	28
3.4.1 Población involucrada en el estudio	29
3.4.2 Muestra de estudio	29
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	30
3.5.1 Técnica de recolección de datos	30
3.5.2 Instrumento de recolección de datos	31
3.6 Aspectos éticos	32
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES TEÓRICAS	33
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35
ANEXOS	40
Cronograma de actividades	38
Matriz de consistencia	41

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema

El desarrollo de la atención es una tarea esencial para las primeras etapas de la infancia, ya que determina tanto las perspectivas académicas como la interacción social posterior de un niño. A los tres años, el período de concentración se determina en minutos, lo que está parcialmente justificado debido al crecimiento de los procesos cognitivos y emocionales.

De acuerdo con Vygotsky (2000), “los enfoques de la atención y la concentración en los alumnos están contenidos en la psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas” (p.123)

Las estrategias lúdicas, como las actividades de juego interactivas, son una opción para abordar este problema de manera efectiva. Diseñadas para cumplir con la naturaleza curiosa y activa de los niños pequeños, atraen a los niños con diversión y un juego, lo que los mantiene comprometidos y motivados.

A nivel Internacional , el desarrollo de la atención en la primera infancia se considera un aspecto de suma importancia para garantizar el buen éxito social y académico de los niños y niñas. Organismos como UNICEF y la Organización Mundial de la Salud (OMS) enfatizan que la atención es un componente esencial del aprendizaje temprano, y sus deficiencias pueden generar problemas a largo plazo en el desarrollo cognitivo y emocional. Países como Noruega, Canadá y Finlandia han implementado Metodologías basadas en el juego, resaltando la incorporación de actividades que estimulen el interés y la capacidad de concentración en los niños.

A nivel nacional peruano, los programas de la educación inicial dieron prioridad a la promoción de habilidades cognitivas , insertaron la atención , no obstante siguen enfrentando desafíos . Según el Ministerio de Educación del Perú (2019) en su guía titulada “Interacciones que promueven aprendizajes: guía de orientaciones para la atención educativa de los niños y niñas de 0 a 5 años” nos dice que muchas instituciones educativas presentan limitaciones en cuanto a recursos pedagógicos, formación docente y estrategias diversificadas para abordar las necesidades de niños pequeños,

especialmente en áreas rurales y urbanas marginales. Esto se traduce en dificultades para captar y mantener la atención de los niños, lo que impacta su desempeño en el aula y su desarrollo general.

A nivel local en Cusco, estos problemas se destacan más debido a factores contextuales, como el acceso limitado a materiales educativos innovadores y la escasez de estrategias adaptadas a las características de los estudiantes. En la Institución Educativa Inicial N°164 “ Señor de los Milagros “ se logró identificar que los niños y niñas de tres años de edad presentan altos niveles de distracción y una habilidad de atención muy reducida durante las actividades programadas. Esta problemática no solo afecta a su aprendizaje, del mismo modo obstaculiza en la cimentación de habilidades sociales importantes para su socialización con los demás.

Si la distracción continúa en los niños y niñas, puede tener consecuencias significativas en su desarrollo académico y social. Según el texto, la falta de atención en esta etapa puede dificultar su aprendizaje durante actividades programadas, afectando la cimentación de habilidades esenciales. En el ámbito académico, esto se traduce en problemas para captar conceptos básicos, lo que crea barreras en su preparación para futuros desafíos educativos. Además, en el plano social, la distracción constante puede limitar su capacidad para participar en actividades grupales, obstaculizando la adquisición de habilidades sociales clave como la cooperación y la comunicación efectiva, fundamentales para su interacción con los demás y su adaptación al entorno escolar.

Así, la cuestión clave es encontrar los métodos efectivos para atraer y consolidar la atención de los niños y niñas de tres años. La posibilidad de las estrategias lúdicas, que implican el juego en los procesos educativos en general, parecen ser las acciones más efectivas. El objetivo de la presente investigación es identificar e implementar “Estrategias Lúdicas para Desarrollar la Atención en niños y niñas de 3 años”.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

- ¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en la mejora de la capacidad de atención en niños y niñas de 3 años en la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq-Cusco ?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cuál es la eficiencia de las estrategias lúdicas para mejorar la atención selectiva en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco?
- ¿En qué medida la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la atención intensiva en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco?
- ¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran la atención dividida en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco?

1.3 Delimitación de objetivos

1.2.3 Objetivo general

- Determinar la influencia de las estrategias lúdicas para desarrollar la Atención en Niños de 3 Años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco.

1.2.4 Objetivos específicos

- Determinar qué tan efectivas pueden ser las estrategias lúdicas para desarrollar la atención selectiva en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco.
- Determinar si la aplicación de las estrategias lúdicas mejora significativamente la atención intensiva en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq-Cusco.
- Determinar de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la atención dividida en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco

1.4 Justificación e importancia del estudio

1.4.1 Conveniencia

La presente investigación tiene el fin de mejorar la atención mediante estrategias lúdicas en niños y niñas de 3 años del aula Generosos de la I.E.I N° 164 Señor de los Milagros Wanchaq - Cusco para poder desarrollar la atención, la cual es un factor influyente para el aprendizaje y la participación activa en las actividades escolares. De acuerdo con Belisario (2009), la atención cumple un rol esencial en el aprendizaje, ya que posibilita la recepción de información, su retención y el inicio de su procesamiento. Es la base que activa y sostiene los procesos de enseñanza, permitiendo al individuo

interesarse por determinados estímulos, seleccionarlos y analizarlos, con el fin de favorecer una mejor asimilación de los conocimientos.

1.4.2 Relevancia social

La presente investigación servirá de referencia para futuros estudios sobre el desarrollo de la atención en los niños pequeños, va a proporcionar información sobre los métodos lúdicos más efectivos con el fin de mejorar la capacidad de atención de los niños y niñas de 3 años de edad, lo que va a beneficiar en un aprendizaje más práctico y un mejor desempeño en las actividades educativas.

La información será de gran beneficio para los niños y niñas del salón Generosos de 3 años, I.E.I N° 164 “Señor de los Milagros”. Al establecer estrategias apropiadas, se facilitará su desarrollo cognitivo y emocional, promoviendo un ambiente de aprendizaje más enriquecedor y adaptado a sus necesidades.

1.4.3 Valor teórico

La importancia de la atención en el desarrollo de los niños y niñas de 3 años porque establecen etapas para una capacidad de concentración adecuada, lo cual es esencial para el desarrollo cognitivo y el aprendizaje. Marietan (1994) plantea que la atención implica una concentración deliberada de la conciencia, actuando como una función orientadora que dinamiza y colabora con el funcionamiento de todos los procesos cognitivos. Desde esta perspectiva, se le atribuye un papel fundamental como mediador funcional que permite el ingreso organizado de los estímulos percibidos al ámbito consciente, siendo así un mecanismo esencial para la operatividad del sistema cognitivo en su conjunto. Mientras se mejora la capacidad de atención, se fomentan otros aspectos asociados con el desarrollo integral de los niños y niñas, incluyendo el conocimiento de sí mismos.

1.4.4 Implicancias prácticas

Al mejorar el desarrollo de la atención en niños y niñas de 3 años, esta investigación favorecerá en los problemas de rendimiento académico, que son esenciales para su aprendizaje. Durante esta etapa, mejorar la atención puede generar resultados positivos a largo plazo, permitiendo un aprendizaje más eficiente y preparándose para enfrentar desafíos futuros. La implementación de lúdicas en las escuelas puede disminuir la brecha educativa entre diferentes sectores de la sociedad, fomentando la cohesión

social y la igualdad de oportunidades. Además, cuando aumenta la atención y concentración, se ayuda al completo desarrollo de los menores, mejorando su capacidad académica y personal.

1.5 Delimitación de la investigación

1.5.1 Espacial

Esta investigación se va a realizar con los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco .

1.5.2 Temporal

La investigación se va a desarrollar durante el segundo semestre del año académico 2024 y finaliza en el primer semestre del año académico 2025. Los trabajos asignados que se relacionen con este estudio se completarán y entregarán en el plazo y tiempo adecuados para su revisión, evaluación y posterior aprobación por parte de las autoridades pertinentes durante este período.

1.5.3 Social

Esta investigación está enfocada en conocer las Estrategias Lúdicas para Desarrollar la Atención en Niños y Niñas de 3 Años de la I.E.I. N° 164 Señor de los Milagros Wanchaq-Cusco.

1.5.4 Limitación de la investigación.

Para esta investigación se consideran las siguientes limitaciones:

- a) Tiempo
- b) Recursos económicos
- c) Escasez de fuentes bibliográficas relevantes

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la investigación

A continuación, se presentan investigaciones que se realizaron en el ámbito internacional, nacional y local que se relacionan con el problema de investigación estrategias lúdicas para desarrollar la atención como tema principal de estudio.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Uno de los antecedentes internacionales más relevantes para el presente estudio es la tesis elaborada por Jácome (2024), titulada “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica San Mateo de la ciudad de Riobamba”, presentada en la Universidad Nacional de Riobamba, en Ecuador. Esta investigación se centró en examinar el impacto de las estrategias lúdicas como medios efectivos para estimular la atención en los niños, explorando su utilidad en el fortalecimiento de habilidades psicomotoras, el incremento de la concentración en actividades puntuales y la capacidad de los niños para ignorar estímulos distractores. El estudio fue desarrollado bajo un enfoque cualitativo, con un diseño no experimental de tipo bibliográfico, que posteriormente se consolidó como un estudio de campo. Esto permitió la recolección de datos en el contexto real de la institución mediante la técnica de observación. La muestra estuvo conformada por un total de 9 niños de nivel inicial, distribuidos en 5 niñas y 4 niños.

El objetivo principal de este estudio fue exponer el uso de juegos tradicionales en un salón de clases enriqueciendo el proceso educativo, previniendo la monotonía y fomentando el desarrollo integral, lo que impresiona positivamente en el rendimiento académico y el aumento emocional de los niños. En conclusión se demuestra que las estrategias lúdicas mejoran la atención en niños de 3 a 4 años, promoviendo su concentración, participación activa y desarrollo integral.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Cachay (2021), en su tesis desarrollada para la Universidad César Vallejo en la ciudad de Chiclayo, Perú, llevó a cabo una investigación de tipo descriptivo y propositivo, con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental de corte transversal. El propósito central del estudio fue proponer un

conjunto de estrategias didácticas orientadas a fortalecer la atención en niños de tres años de la Institución Educativa N.º 10982, ubicada en Chacupe Alto – La Victoria. Entre las actividades sugeridas dentro del programa se incluyeron dinámicas como la construcción de un rompecabezas de gran tamaño, la escucha activa de cuentos, el movimiento corporal siguiendo una ruleta, juegos con un semáforo y ejercicios de identificación de sonidos onomatopéyicos. Para la recolección de datos, se aplicó una ficha de observación que permitió evaluar tanto la atención visual como auditiva en una muestra compuesta por 25 niños del nivel inicial. La información recopilada fue analizada mediante estadística descriptiva utilizando los programas SPSS versión 23 y Excel. Los hallazgos revelaron que el 44% de los niños presentaban niveles bajos de atención, lo que evidenció la necesidad de implementar un programa didáctico que contribuya a superar dichas dificultades.

Huamancayo (2020), en su trabajo de investigación presentado para la Universidad Católica del Perú en la ciudad de Lima, con el objetivo de obtener el grado de Bachiller en Educación, desarrolló un estudio bajo la modalidad de “Estado del Arte”. Esta investigación se enmarca en un enfoque cualitativo de tipo documental, ya que se fundamenta en la recopilación, revisión y análisis de fuentes secundarias, tales como artículos científicos, libros especializados y tesis previas, con el propósito de explorar las estrategias didácticas orientadas al desarrollo de la atención en niños de 3 a 5 años. Esta investigación se centra más que nada en el desarrollo de la atención en educación inicial tiene como objetivo explorar las estrategias didácticas que los profesores pueden utilizar en los niños de 3 a 5 años, por medio de un enfoque lúdico, se definen una gran variedad de actividades y recursos que favorecen al desarrollo integral del niño. En síntesis esta investigación consiste en ofrecer al docente una recopilación de estrategias que beneficien el desarrollo de la atención en los niños de 3 años del nivel inicial. Además brinda la flexibilidad de poder adaptar estas estrategias a las necesidades de cada infante, permitiendo sí un enfoque personalizado en el salón de clases.

2.1.3 Antecedentes Locales

Choque (2024), en su estudio desarrollado para la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Santa Rosa” en Cusco, Perú, con el fin de obtener el grado de Bachiller en Educación, abordó el uso de las artes como herramienta pedagógica para fomentar la atención en niños de 4 años. Esta investigación se enmarca dentro del enfoque cuantitativo, ya que parte de preguntas y objetivos específicos, revisa literatura relevante y construye un marco teórico sólido. Se trata de una investigación aplicada, orientada a brindar soluciones concretas a la problemática de la baja atención

en niños de esta edad. El propósito central fue potenciar la atención y concentración infantil mediante la implementación de actividades vinculadas a las artes plásticas. La muestra, seleccionada mediante un muestreo no probabilístico, estuvo conformada por 15 estudiantes de 4 años (7 varones y 8 mujeres) de la Institución Educativa Inicial Virgen del Carmen N.º 1360. Los resultados obtenidos permitieron concluir que las actividades artísticas influyen positivamente en el desarrollo de la atención y concentración, promoviendo a su vez una mayor participación y estimulación cognitiva en el entorno escolar.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Estrategias Lúdicas

2.2.1.1 Definición de Estrategias Lúdicas

Al tratar de definir el concepto de “Estrategias Lúdicas”, se descubrió una gran variedad de conocimientos y enfoques que provienen de distintos autores. Cada panorama tiene validez, pero se debe tener en cuenta la gran diversidad de análisis según el contexto y subjetividad de cada autor, sin embargo la mayoría de ellos coinciden en que las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas que emplean el juego como intermediario para motivar y desarrollar habilidades en los niños de manera natural y espontánea, favoreciendo su aprendizaje y reforzando aspectos como la atención la socialización y creatividad.

De acuerdo con Dinello (2011), el término lúdica tiene su origen en conceptos relacionados con la diversión y el juego, y puede entenderse como una forma de actividades interactivas que buscan incentivar la motivación, despertar expectativas y fomentar el interés por el aprendizaje.

De acuerdo con Guzmán y Zambrano (2017), las actividades lúdicas constituyen estrategias fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que su ausencia se ha asociado con un bajo rendimiento académico en los estudiantes. El juego, al ser una parte esencial en la vida humana, contribuye significativamente al desarrollo de habilidades y destrezas necesarias para lograr un aprendizaje significativo.

Según Cañizales (2008), se trata de métodos de enseñanza que se caracterizan por su naturaleza interactiva y dialógica, los cuales promueven el uso creativo y coherente de estrategias pedagógicas,

tales como ejercicios y juegos didácticos. Estas metodologías están diseñadas específicamente para fomentar aprendizajes significativos, no solo en el ámbito del conocimiento y las habilidades, sino también en la formación de valores y actitudes.

De acuerdo con Tébar (2003), las estrategias lúdicas constituyen procedimientos cuya aplicación está condicionada por la organización que el docente establezca dentro de su planificación curricular.

Cañón (2020) señala que las actividades lúdicas han estado tradicionalmente vinculadas al ámbito educativo, dado que la esencia del juego facilita el desarrollo de componentes fundamentales del aprendizaje. En este sentido, destaca la importancia de diseñar actividades pedagógicas que sean reflexivas y flexibles, orientadas a favorecer la construcción de aprendizajes significativos.

2.2.1.2 Importancia de las Estrategias Lúdicas

El uso de estrategias lúdicas o juegos en diferentes situaciones es importante tanto en la educación como en otros campos como la psicología, la salud y el trabajo. Estas estrategias explotan el potencial del juego para promover la participación activa, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades.

Góngora y Cu-Balam (2007) concluyen que al emplearse estrategias lúdicas los alumnos mejoran sus relaciones humanas y sociales con sus compañeros; asimismo estos autores señalan que los alumnos se sienten motivados en clases debido a que se encuentran en un ambiente dinámico, divertido y participan en el desarrollo de actividades

Pérez-Yglesias (2010) sostiene que uno de los ámbitos prioritarios que aún se encuentra en una etapa incipiente es la formación de líderes, facilitadores, formadores y actores no solo con una actitud y aptitud adecuadas, sino con competencias específicas en el diseño y aplicación de estrategias lúdico-recreativas. Estas estrategias deben orientarse hacia la promoción del conocimiento, la educación y una acción pertinente y de calidad. Asimismo, subraya la necesidad de una formación fundamentada en enfoques lúdico-creativos que aseguren el compromiso, el acceso, la participación activa y la implementación de buenas prácticas, independientemente del tema, el grupo o la comunidad en cuestión (p. 69).

Según Piaget (1975), el juego constituye una forma de asimilación activa del entorno, la cual acompaña de manera progresiva el desarrollo del individuo, siendo por tanto un componente esencial en el desarrollo intelectual del niño. Este autor sostiene que las capacidades simbólicas y sensorio-

motrices son las que determinan tanto la etapa evolutiva como el origen del juego, al considerarse elementos fundamentales en el proceso de desarrollo humano.

Vygotsky (1978) plantea que el juego representa un recurso dinámico y facilitador que integra activamente el entorno del niño. A través de esta actividad, el infante puede regular sus emociones, expresarse libremente y mantener la atención de manera lúdica y reflexiva, sin necesidad de recurrir a la memorización mecánica. De ello se desprende que el autor concibe el juego como una herramienta con una profunda dimensión social y cultural, capaz de potenciar el desarrollo cognitivo infantil, influyendo de manera positiva en procesos como la atención y la memoria.

Las estrategias lúdicas en la educación son de suma importancia para el desarrollo integral de los niños, ya que impulsan la motivación, la participación activa y el aprendizaje en un ambiente dinámico y divertido. Estas experiencias lúdicas no solo se benefician en el conocimiento, sino que fortalecen su crecimiento integral global, creando así una buena base sólida para su avance intelectual y social.

2.2.1.3 Tipos de las estrategias Lúdicas

Martínez (2008) argumenta que los distintos tipos de estrategias lúdicas constituyen una base fundamental para la resolución de problemas mediante el fomento del aprendizaje significativo. Estas estrategias implican una corresponsabilidad entre el docente y el estudiante en el desarrollo del proceso educativo. Asimismo, son diseñadas con un propósito pedagógico específico, que puede ajustarse en función de las demandas del contexto y las características particulares del grupo estudiantil. En la Tabla 1 se presentan algunos ejemplos representativos de estas estrategias.

Desde la perspectiva del docente	<p>Estrategias Pre instruccionales: Gallego y Salvador (2002) sostienen que las estrategias pedagógicas permiten preparar y sensibilizar al estudiante respecto a qué y cómo aprenderá, activando sus conocimientos previos y experiencias, lo que le facilita ubicarse en un contexto específico. En este sentido, cuando el docente asume el rol de facilitador del aprendizaje, puede planificar en función de las necesidades particulares del estudiante, favoreciendo así el desarrollo de habilidades en los ámbitos conceptual, procedimental y actitudinal.</p> <p>Estrategias coinstruccionales: Según Díaz y Hernández (2012), estas estrategias permiten guiar el desarrollo del contenido curricular a lo largo del proceso de enseñanza, cumpliendo funciones clave para la identificación de la información esencial. Asimismo, consideran aspectos como la organización, la estructura y la interrelación de los conceptos, lo cual contribuye a mantener la atención y la motivación del estudiante durante el aprendizaje.</p>
---	--

	<p>Estrategias Postinstruccionales: Díaz y Hernández (2012) señalan que estas estrategias se implementan una vez que los estudiantes han asimilado el contenido, con el propósito de evaluar los aprendizajes alcanzados. Esta etapa permite obtener una visión global, integradora e incluso crítica del material trabajado, facilitando así un cierre reflexivo del proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>
Desde la perspectiva del estudiante	<p>De memoria: Se trata de estrategias que estimulan la creatividad del estudiante, facilitando la agrupación y conexión de los contenidos, así como su contextualización a partir de sus propias experiencias. Estas herramientas permiten asociar el conocimiento con elementos visuales o auditivos, utilizando palabras clave que se interrelacionan para representar o ejemplificar una acción específica.</p> <p>Cognitivas: Zubiría (2010) señala que estas estrategias son empleadas por los estudiantes en contextos formales de práctica con sistemas de sonido y escritura, lo que les permite reconocer estructuras y patrones lingüísticos de manera natural. A través de ellas, los estudiantes desarrollan la capacidad de identificar ideas principales sobre un tema utilizando diversas fuentes y recursos, analizando y organizando la información para aplicarla en diferentes contextos. En particular, las estrategias metacognitivas tienen como propósito estructurar y evaluar el proceso de aprendizaje, brindando una visión global del problema, integrándose y comprendiendo cómo abordarlo, al tiempo que permiten delimitar los aspectos relevantes y explorar posibles soluciones.</p>

Fuente : Tipos de estrategias Lúdicas según García Romero, T., Colina Chacín, M. M., Yépez Abello, B. D., & Rodríguez Sáenz, L. Á. (2022).

2.2.1.4 Características de las Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas son métodos de aprendizaje que integran el juego y la creatividad en el proceso educativo. Ofrecen actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo y dramatizaciones que enriquecen la experiencia de aprendizaje y fomentan la participación activa de los estudiantes. Estas estrategias también fomentan la reflexión deliberada sobre los objetivos de las tareas y la planificación de acciones.

Las estrategias lúdicas deben adaptarse adecuadamente a la edad del grupo al que están dirigidas, además de considerar las condiciones y contexto de los estudiantes que participarán en las actividades propuestas.

Entre las características principales de estas estrategias se encuentran:

- a) Promueven la libertad.
- b) Se organizan de forma personalizada.
- c) Ayudan a entender la realidad.
- d) Fortalecen la identidad del niño.
- e) Favorecen la socialización.
- f) Fomentan inclusión e igualdad.
- g) Requieren materiales adecuados.

La aplicación de estrategias lúdicas para fomentar habilidades sociales en los estudiantes resulta fundamental, ya que les permite expresar sus emociones, compartir valores e ideas, y facilita un aprendizaje y enseñanza más natural y placentero. Estas estrategias, basadas en diversas actividades lúdicas, buscan crear un ambiente armonioso donde los niños y niñas puedan ampliar y fortalecer sus conocimientos de manera divertida y significativa.

2.2.1.5 Ejemplos de Estrategias Lúdicas

a) Canciones con movimientos : Estas canciones que contienen movimientos , como “cabeza , hombro ,rodillas y pies” , son extraordinarios para percibir la atención e impulsar la coordinación de tal modo que estimulan la concentración y la memoria al momento de requerir a los niños y niñas que sigan las instrucciones rítmicas .

b) Títeres y Marionetas: El uso de títeres para narrar una historia o dramatizar momentos acceden a captar la atención de los niños y niñas de manera visual y emocional.Asimismo puedes realizar preguntas acerca del tema o cuento en el lo esta usando ,favoreciendo su participación activa .

c) Juego de roles: Aparentar actividades de la vida cotidiana como “ jugar al doctor” o “ jugar a la tiendita” no sólo llama la atención , asimismo también enseña habilidades de memoria y atención por medio de la repetición de secuencias .

d) Puzzles y actividades de clasificación: Los juegos como los rompecabezas y actividades donde los niños agrupan objetos por colores, tamaños o formas contribuyen a la concentración de detalles específicos y el avance de su habilidad de atención.

e) Cuentos visuales : Contar cuentos utilizando libros con imágenes que llamen la atención de los niños y niñas fortalece su capacidad para continuar una historia mediante preguntas puede incentivar su concentración y comprensión en los detalles.

2.2.1.6 Clasificación de las Estrategias Lúdicas

Existen diversas clasificaciones de estrategias lúdicas que se utilizan para facilitar el aprendizaje y la solución de problemas. Según Martínez (2008), estos tipos de estrategias son fundamentales para ayudar a los niños a manipular su entorno y desarrollar habilidades cognitivas y sociales. Las estrategias pueden incluir juegos de roles, juegos de mesa, actividades físicas y dinámicas grupales, cada una con el objetivo de fomentar el aprendizaje a través de la diversión.

Es importante considerar que estas estrategias no solo apoyan el desarrollo académico, sino que también contribuyen al desarrollo de hábitos de estudio y habilidades interpersonales en los estudiantes.

En cuanto a su clasificación, existen diversas taxonomías de estrategias de aprendizaje. En el presente trabajo se adopta la propuesta de Oxford (1990), quien distingue dos categorías principales: estrategias directas e indirectas. Las estrategias directas inciden de manera inmediata en el aprendizaje de la lengua, ya que implican un procesamiento mental activo del idioma. Por su parte, las estrategias indirectas, aunque no intervienen directamente en dicho procesamiento, brindan un apoyo complementario que facilita el aprendizaje. Cada una de estas categorías se divide, a su vez, en tres subgrupos, conformando un total de seis tipos de estrategias. Esta clasificación se presenta de manera esquemática en la Figura 1.

Estrategias Directas :

-Las estrategias de memoria, según Oxford (1990), se orientan a facilitar la retención y recuperación de información mediante la creación de conexiones mentales significativas, el uso de imágenes y sonidos, la revisión eficaz del contenido aprendido y la incorporación de acciones físicas vinculadas al conocimiento.

-Las estrategias cognitivas se centran en la práctica activa del idioma, la recepción y producción de mensajes, el análisis y razonamiento del contenido, así como en la construcción de estructuras para organizar la información de entrada y salida, favoreciendo así una comprensión más profunda del material.

-Las estrategias de compensación permiten al estudiante superar las limitaciones lingüísticas, tanto en la expresión oral como escrita. Estas incluyen el desarrollo de hipótesis inteligentes, la formulación de preguntas y el uso de recursos alternativos para mantener la comunicación efectiva cuando el dominio del idioma aún no es completo.

Estrategias Indirectas :

Estrategias metacognitivas: Estas estrategias se enfocan en la autorregulación del aprendizaje. Permiten al estudiante planificar, organizar y evaluar su propio proceso de adquisición del idioma. Implican habilidades como la identificación de objetivos, la supervisión del progreso, la autorreflexión y el ajuste de métodos de estudio según las necesidades personales. De este modo, promueven una visión estratégica del aprendizaje, favoreciendo la autonomía y la eficacia en la adquisición de conocimientos.

Estrategias afectivas: Se orientan al manejo de las emociones, actitudes y motivaciones del estudiante durante el proceso de aprendizaje. Incluyen técnicas para reducir la ansiedad, fomentar la autoconfianza y mantener una actitud positiva. Estas estrategias reconocen la influencia del estado emocional en el rendimiento académico, y buscan crear un entorno psicológico favorable para el aprendizaje significativo.

Estrategias sociales: Estas estrategias implican la interacción con otras personas como medio para mejorar el aprendizaje. Comprenden actividades como pedir retroalimentación, colaborar con compañeros, practicar en grupo o solicitar aclaraciones. Al promover la comunicación y el trabajo conjunto, fortalecen tanto las habilidades lingüísticas como las competencias sociales del estudiante.

De una u otra forma, todos los grupos de estrategias de aprendizaje se encuentran interrelacionados, funcionando de manera complementaria. En este sentido, las estrategias directas e indirectas no operan de forma aislada, sino que interactúan y se refuerzan mutuamente, contribuyendo de manera conjunta al proceso de adquisición del conocimiento (Oxford, 1990, p. 135).

Estrategias de Aprendizaje

	Directas			Indirectas		
Memorización	Cognitivas	Compensación	Metacognitivas	Afectivas	Sociales	
-Asociación	-Razonamiento	Utilización de	Organización	Auto	Cooperación	
-Agrupación	-Análisis	sinónimos	Planificación	motivación	hacer preguntas	

Tabla I . Clasificación de las estrategias de aprendizaje según Oxford (1990)

2.2.2 Atención

2.2.2.1 Concepto de Atención

La atención ha captado el interés de múltiples disciplinas, incluyendo la psicología, la neurociencia y la filosofía, debido a su papel central en la experiencia humana. Uno de los autores que ha abordado este fenómeno en profundidad es Mihaly Csíkszentmihalyi, quien desarrolló el concepto de "flujo". Según este autor, cuando una persona dirige plenamente su atención hacia una actividad que le resulta estimulante y retadora, puede alcanzar un estado de alto rendimiento y bienestar. En estos momentos, se genera una sensación de plenitud y conexión con el presente, lo que evidencia el poder transformador de la atención sostenida en experiencias significativas.

Por otro lado, el psicólogo Daniel Kahneman, ganador del Premio Nobel, ha investigado cómo la atención se distribuye en diferentes tareas y cómo esto afecta a nuestra toma de decisiones. En su obra "Pensar, rápido y despacio", Kahneman describe los dos sistemas de pensamiento que operan en nuestra mente: uno rápido e intuitivo y otro más lento y deliberado. La atención cumple una función fundamental en este proceso, ya que influye directamente en los elementos a los que dirigimos nuestro enfoque, lo cual condiciona nuestra manera de percibir y comprender las distintas situaciones que enfrentamos.

Además, la atención es esencial en la era digital. Autores como Nicholas Carr han señalado cómo la sobrecarga de información y la constante distracción de las notificaciones pueden fragmentar nuestra capacidad de concentración. Carr, en su libro "¿Está Internet destruyendo nuestra capacidad de atención?", advierte sobre los peligros de este fenómeno y la importancia de cultivar momentos de atención plena para preservar nuestra capacidad cognitiva.

En definitiva, la atención es un recurso valioso que, cuando se gestiona de manera consciente, puede enriquecer nuestras vidas y profundizar nuestra comprensión del mundo que nos rodea. Los estudios de estos autores nos invitan a reflexionar sobre cómo utilizamos nuestra atención en un contexto cada vez más disperso y sobre la importancia de la atención plena en nuestro día a día.

2.2.2.2 Dimensiones de la Atención

a) Atención selectiva:

Ramos, Paredes y Andrade (2016) indican que la atención puede entenderse como una reacción primaria a los estímulos, similar al reflejo de orientación. Por ejemplo, en un entorno con mucho ruido, una persona debe esforzarse por enfocarse en la voz que proviene del celular para poder mantener una conversación, en lugar de dejarse distraer por el ruido de fondo.

b) Atención intensiva:

Es la habilidad de sostener una concentración elevada en un trabajo en específico, lo que compromete un control demasiado riguroso acerca de otros estímulos irrelevantes. Este tipo de atención tiene relación con la inhibición de distracciones y la acción de redes neuronales que beneficia a la concentración profunda. Tiene la atribución profunda de un papel muy crucial en la cognición avanzada, de este modo permite utilizar situaciones complejas que necesitan un enfoque sostenido como leer o desarrollar actividades que requieren un esfuerzo mental continuo.

c) Atención dividida:

Según García (1997), este proceso consiste en responder al mismo tiempo a dos estímulos diferentes, lo que implica una activación doble simultánea. Este fenómeno se investiga comúnmente utilizando paradigmas que involucran tareas con interferencia.

2.3 Definición de términos

a) Estímulo

Se entiende como el entorno físico o la situación concreta que incluye diversas características y propiedades que pueden ser percibidas por las personas (Spence, 1956).

b) Flexibilidad

Se define como la habilidad para realizar movimientos que involucran las articulaciones a través de un rango amplio de desplazamiento (Frank Dick, 1993).

c) Inspección

En el contexto del desarrollo infantil y la psicología educativa, Vygotsky introduce el concepto de "inspección" en términos de una observación activa y consciente de los procesos de aprendizaje. Para él, el docente debe observar las interacciones sociales y culturales del niño para comprender cómo estas afectan su desarrollo cognitivo. (Vygotsky, 1978)

d) Lúdica

Se considera un método pedagógico autónomo que antecede a la intervención del docente, el cual genera espacios y tiempos dedicados al juego, favoreciendo la interacción y la creación de situaciones lúdicas. Además, la lúdica se caracteriza por propiciar la satisfacción personal a través del compartir con los demás (Motta, 2004).

e) Monotonía

Se define como la uniformidad o repetición constante en el tono de la voz, la música u otros sonidos, que puede generar una sensación de falta de variedad o dinamismo (RAE, 2023).

f) Neurociencia

Se refiere a las distintas disciplinas científicas y áreas de estudio que, desde diferentes enfoques, investigan y analizan los conocimientos actuales relacionados con el sistema nervioso (Beiras, 1998).

g) Onomatopéyicos

Consiste en la creación o uso de palabras que reproducen o imitan el sonido de aquello que representan. Es un proceso mediante el cual se forman términos cuyo sonido refleja directamente el ruido o la acción que nombran (Real Academia Española, 2014).

h) Sustancial

En su teoría sociocultural, lo "sustancial" se refiere a los procesos de aprendizaje que son esenciales para el desarrollo cognitivo. El crecimiento intelectual de los niños se encuentra influenciado por las relaciones sociales que establecen y por el uso de diversas herramientas culturales, las cuales tienen un impacto sustancial en el aprendizaje. (Vygotsky, 1978)



i) Transeccional o Transversal

La obtención de los datos se realiza en una única ocasión, dentro de un periodo específico y puntual (Sampieri, 2014).

j) Versátil

Se refiere a la capacidad de ajustarse rápida y fácilmente a diferentes funciones o situaciones (RAE, 2023).



CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de investigación

3.1.1 Hipótesis general

Las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en la mejora de la capacidad de atención de los niños y niñas de 3 años en la I.E.I N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco.

3.1.2 Hipótesis específicas

- Las estrategias lúdicas son eficientes en la mejora de la atención selectiva de los niños y niñas de 3 años en la I.E.I N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco.
- La aplicación de las estrategias lúdicas mejora significativamente la atención intensiva de los niños y niñas de 3 años en la I.E.I N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco.
- La implementación de estrategias lúdicas mejora la atención dividida en niños y niñas de 3 años en la I.E.I N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco.

3.2 Variables de la investigación

3.2.1 Variable independiente

Estrategias lúdicas: sostiene que el juego no debe entenderse como una actividad simple o caótica, sino como un proceso fundamental para el desarrollo intelectual, donde el niño aprende y construye su comprensión del mundo a través de la interacción activa con su entorno.(Piaget,1945)

3.2.2 Variable dependiente

Atención : En el ámbito educativo, la atención se considera un proceso cognitivo fundamental que posibilita a los estudiantes identificar y centrarse en la información relevante, mientras ignoran los estímulos que no son pertinentes. Este proceso es crucial para el aprendizaje, ya que permite a los alumnos mantener la concentración en las actividades, entender conceptos complejos y aplicar los conocimientos adquiridos. Además, implica la capacidad de sostener la concentración durante períodos prolongados, lo que contribuye a mejorar el desempeño académico y la memoria de la información (Miyake et al., 2000).

La atención es un proceso cognitivo fundamental que conecta al individuo tanto con su entorno externo como con su mundo interno. Al ser uno de los procesos cognitivos esenciales, sirve como base para el funcionamiento de procesos más complejos. Por ello, cualquier alteración en la atención puede influir negativamente en funciones superiores como la memoria, el aprendizaje y las habilidades ejecutivas (López, 2022).

3.2.3 Operacionalización de variables

Variable Independiente

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
ESTRATEGIAS LÚDICAS	Las estrategias lúdicas son herramientas que fortalecen las actividades educativas y contribuyen a la resolución de dificultades. Al utilizar diferentes estrategias, el docente adapta el contenido o la organización de los materiales con el propósito de facilitar la comprensión y el aprendizaje en los niños y niñas (Hernández, 2014).	Se medirán a través de la observación directa de las actividades que se emplean el juego como instrumento de aprendizaje. Se evaluará la participación constante de los alumnos en su nivel de motivación, la calidad de su interacción con compañeros y materiales, y su capacidad para mantener la concentración sin distracciones durante un periodo específico.	<p>Motivación Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez (2009) indican que la motivación, cuyo término proviene del latín <i>motivus</i> que significa “relativo al movimiento”, se refiere a aquello que impulsa o tiene la capacidad de impulsar la conducta humana, actuando como el motor que la pone en acción.</p> <p>Participación activa Vigotsky, (1978) Destaca que “la participación activa es fundamental en el aprendizaje, ya que este ocurre a través de la interacción social”</p> <p>Concentración Según Posner y Rothbart (2007), la concentración implica redes atencionales que permiten la selección y el mantenimiento del enfoque en estímulos relevantes mientras se inhiben las distracciones.</p>	<p>-Iniciativa propia para iniciar o seguir actividades lúdicas.</p> <p>-Expresión emocional positiva</p> <p>-Frecuencia de participación espontánea en actividades lúdicas.</p> <p>-Capacidad de liderar o asumir roles dentro de las dinámicas del juego.</p> <p>-Comunicación constante con compañeros y materiales.</p> <p>-Conservación de la atención durante la actividad sin distracciones .</p> <p>-Mantenimiento del contacto visual con los elementos centrales de la actividad.</p>

Variable dependiente

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>LA ATENCIÓN</p>	<p>García (1997) describe la atención como un mecanismo que activa diversos procesos que aumentan la receptividad a los estímulos del entorno, permitiendo así realizar múltiples tareas con mayor eficiencia.</p>	<p>La atención se medirá como el tiempo máximo durante el cual un niño es capaz de centrarse en una tarea específica o estímulo visual/auditivo en un entorno controlado, evaluando también su capacidad para ignorar estímulos irrelevantes y la frecuencia de cambios de foco de atención.</p>	<p>Atención selectiva Estévez-González, García-Sánchez y Junqué (1997) definen este proceso como la capacidad de mantener de manera constante un estado de alerta, incluso frente a situaciones de frustración y aburrimiento. Generalmente, se evalúa mediante tareas del tipo CPT.</p> <p>Atención intensiva Estévez-González, García-Sánchez y Junqué (1997) describen esta capacidad como la habilidad para conservar un nivel constante de alerta y atención durante un período prolongado, lo cual es fundamental para llevar a cabo tareas que requieren un enfoque continuo.</p> <p>Atención dividida Estévez-González, García-Sánchez y Junqué (1997) describen este proceso como la capacidad de responder al mismo tiempo a dos estímulos diferentes, lo que implica una activación doble simultánea. Este fenómeno se estudia comúnmente mediante tareas que involucran interferencias.</p>	<p>-Suficiencia de ignorar distracciones mientras se hace una tarea.</p> <p>-Mantenerse atento en una actividad a lo largo de períodos prolongados.</p> <p>-Capacidad de realizar varias tareas al mismo tiempo sin dejar la calidad en la ejecución.</p> <p>-Tiempo para reanudar la tarea después de una distracción</p> <p>-Capacidad para recordar pasos complejos</p> <p>-Precisión al alternar entre tareas con diferentes demandas cognitivas</p> <p>-Capacidad de recordar información de ambas tareas</p>

3.3 Método de la investigación

3.3.1 Enfoque de investigación

La metodología cuantitativa es una herramienta valiosa que ofrece información objetiva y estadísticamente fiable, la cual suele ser accesible para muchos, como en el caso de gráficos circulares o histogramas (Kemmis & McTaggart, 1988, p. 9).

Según diversos textos de investigación, el enfoque cuantitativo se caracteriza por recolectar datos numéricos con el fin de probar hipótesis mediante análisis estadísticos, identificar patrones de comportamiento y validar teorías (Hernández, Fernández y Baptista, 2006).

En consecuencia, esta investigación adopta un enfoque cuantitativo, centrado en la recopilación y análisis de datos numéricos para examinar relaciones entre variables y confirmar hipótesis.

3.3.2 Tipo de investigación

La investigación aplicada está estrechamente vinculada con la investigación básica, ya que depende de sus hallazgos y avances, enriqueciendo su desarrollo. Sin embargo, se distingue por su enfoque en la aplicación práctica de los conocimientos, buscando comprender para actuar, construir o modificar realidades concretas (Grajales, 2000, p. 2).

En este sentido, el presente estudio es de tipo aplicado, dado que se orienta a resolver un problema específico y práctico, enfocado en mejorar la atención de los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros”.

3.3.3 Alcance o nivel de investigación

La investigación descriptiva-explicativa tiene como objetivo identificar las causas y consecuencias que influyen en el comportamiento o evolución de un fenómeno específico, examinando las relaciones de causalidad que lo sustentan. Este enfoque permite obtener un análisis detallado de las variables implicadas, facilitando la elaboración de teorías y modelos que sirven como base sólida para investigaciones futuras y su posible aplicación práctica. A diferencia de la investigación meramente descriptiva, la explicativa busca comprender los procesos subyacentes, ofreciendo un entendimiento más profundo y fundamentado del tema analizado.

3.3.4 Diseño de investigación

El diseño de investigación pre-experimental constituye un enfoque metodológico utilizado para examinar relaciones causales entre variables dentro de un contexto parcialmente controlado. En este tipo de diseño, el investigador introduce de manera deliberada una o más variables independientes con el propósito de analizar sus efectos sobre una variable dependiente. Este procedimiento permite reducir la influencia de factores ajenos al estudio, favoreciendo así una mayor validez interna en los resultados obtenidos.

Según Arias (2006), este tipo de diseño puede considerarse como una etapa preliminar o de ensayo previa a la realización de un experimento plenamente estructurado. No obstante, su principal limitación radica en el reducido control que se ejerce sobre las variables implicadas en el proceso investigativo, lo que afecta directamente su rigurosidad metodológica. En consecuencia, su valor científico suele ser objeto de cuestionamientos y debates (p. 35).

Un modelo básico pre experimental es el diseño pretest posttest con un solo grupo:

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del posttest o medición final
G O1	X	O2

Fuente : Arias (2006)

En el contexto experimental, los participantes generalmente se distribuyen en dos grupos: el grupo experimental, que es expuesto al tratamiento o intervención específica, y el grupo control, que no

recibe dicha intervención o, en su lugar, es sometido a un tratamiento neutral. La comparación de los resultados obtenidos en ambos grupos permite determinar si los cambios observados en la variable dependiente pueden ser atribuidos a la manipulación de la variable independiente, minimizando así la influencia de factores externos.

3.4 Población y muestra de estudio.

Villanueva (2022) señala que, en el enfoque cuantitativo, la población se define como el conjunto completo de personas, elementos u ocurrencias que comparten las características relevantes para el estudio, y que constituyen el universo sobre el cual el investigador desea generalizar los resultados.

3.4.1 Población involucrada en el estudio

La Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros” Wanchaq - Cusco 2025, cuenta con un total de 104 niños matriculados, distribuidos en 5 salones de turno mañana y tarde.

Aulas	3 años	4 años mañana	4 años tarde	5 años mañana	5 años tarde
Niños	10	11	9	15	11
Niñas	11	12	7	9	12
Total	21	23	16	24	23

Fuente: Nómina de Matrícula de la I.E.I “Señor de los Milagros” - 2025.

3.4.2 Muestra de estudio

La investigación se realizará con un total de 21 alumnos, compuesto por 10 niños y 11 niñas de 3 años de edad en la institución educativa inicial N° 164 Señor de los Milagros Wanchaq - Cusco. Este conjunto de estudiantes será el objeto de estudio para analizar y observar su gran capacidad de atención, por medio de la aplicación de estrategias lúdicas en dicho proceso de aprendizaje.

Aula	Edad	Niños	Niñas	TOTAL
Generosos 3 años	3	10	11	21

Fuente: Nómina de Matrícula de la I.E.I “Señor de los Milagros” - 2025.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Observación: De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2022), la observación constituye una técnica para la recopilación de información que implica la percepción y el registro organizado de conductas o acciones de personas y objetos, en el contexto en que estos ocurren de manera natural (p. 235).

Evaluación: Según Stufflebeam y Schinkfield (1987), la evaluación puede entenderse como un proceso sistemático orientado a recolectar, analizar y entregar información relevante y detallada sobre el valor y la calidad de los objetivos, la planificación, la ejecución y los efectos de un determinado objeto de estudio. Esta información resulta esencial para apoyar la toma de decisiones, responder a demandas de rendición de cuentas y facilitar una mejor comprensión de los fenómenos involucrados (p. 183).

3.5.1 Técnica de recolección de datos

Técnicas	Instrumentos
Observación	<ul style="list-style-type: none">• Guía de observacion• Lista de Cotejo
Evaluación	<ul style="list-style-type: none">• Test Escala Valorativa

3.5.2 Instrumento de recolección de datos

A. FICHA TÉCNICA

- **NOMBRE DE LA PRUEBA:** Escala Valorativa de la atención para niños de 3 años
- **OBJETIVO:** Evaluar el nivel de influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°164 Señor de los Milagros .
- **AUTOR:** Luz Angela Lopez Huillcahua - Yamilet Odalith Vargas Jalixto
- **PROCEDENCIA:** EEPP Santa Rosa – Cusco
- **UNIDAD DE ANÁLISIS (muestra):** 21 estudiantes
- **AÑO DE EDICIÓN:** 2025
- **ÁMBITO DE APLICACIÓN:** Niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la I.E.I N°164 Señor de los Milagros.
- **ADMINISTRACIÓN:** Individual
- **TIEMPO DE DURACIÓN:** 30 minutos
- **PUNTUACIÓN:** Calificación manual - escala dicotómica
- **ÁREAS DE EVALUACIÓN:** Gran impacto de estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención infantil.
- **USOS:** Educativo
- **MATERIALES:** Instrumentos de evaluación con 20 ítems, laptop, material impreso.

B. DESCRIPCIÓN DEL CUESTIONARIO

Mediante este instrumento que cuenta con 20 ítems se valorará el desarrollo de la atención en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros” Wanchaq - Cusco 2025.

C. MODO DE APLICACIÓN :

Establecemos indicadores específicos y criterios de evaluación que permitan evaluar el desempeño de manera objetiva y consistente:

Nivel de Logro	Descripción
Inicio	Se ha comenzado a desarrollar las habilidades, pero el desempeño es limitado y requiere apoyo constante.
En proceso	Se demuestra un progreso notable y se aplican conocimientos con algo de independencia, aunque aún requiere supervisión.
Logrado	Se alcanzan plenamente los objetivos y se demuestra autonomía, con un alto grado de precisión y competencia.

Este enfoque permite una evaluación detallada, y los criterios pueden adaptarse según los objetivos específicos del contexto de estudio.

3.6 Aspectos éticos

En este trabajo de investigación se han considerado y aplicado principios éticos fundamentales para asegurar el respeto y protección de los participantes y la integridad de los resultados obtenidos.

Se ha dado el crédito correspondiente a todas las fuentes y colaboradores, reconociendo las contribuciones de cada persona o institución en el desarrollo de este trabajo. Con estas prácticas éticas, se busca no solo cumplir con las normativas vigentes, sino también fomentar una investigación honesta y respetuosa que contribuya a la confianza y el avance en el campo académico y científico.

CAPÍTULO IV

4. CONCLUSIONES TEÓRICAS

1.- Las estrategias lúdicas juegan un papel esencial en la mejora de la capacidad de atención en niños y niñas. A través del juego, los niños interactúan con su entorno de manera motivadora y dinámica, lo que favorece el desarrollo de diferentes tipos de atención: selectiva, intensiva y dividida. Estas estrategias permiten a los pequeños enfocarse en tareas específicas, mantener la concentración durante períodos prolongados y atender a múltiples estímulos de forma simultánea, sentando bases sólidas para futuros aprendizajes.

2.- Las estrategias lúdicas son altamente eficaces para mejorar la atención selectiva en los niños y niñas de 3 años. Actividades como buscar un objeto en un entorno lleno de distractores, identificar colores o figuras específicas, y seguir instrucciones precisas en juegos grupales ayudan a los niños a concentrarse en un estímulo relevante mientras ignoran otros. Según Estévez-González, García-Sánchez y Junqué (1997), este tipo de actividades fomenta la capacidad de mantener un estado de alerta persistente, incluso ante la frustración o el aburrimiento. El uso de estas estrategias puede ser determinante para desarrollar habilidades clave como el enfoque, la paciencia y la capacidad para filtrar información irrelevante.

3.- La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la atención intensiva en niños y niñas de 3 años al permitirles mantener la concentración en tareas durante períodos más prolongados. Juegos que implican completar rompecabezas, construir torres con bloques o resolver desafíos sencillos requieren de los niños un enfoque sostenido, promoviendo así la perseverancia y la autodisciplina. Según Estévez-González, García-Sánchez y Junqué (1997), la atención intensiva es esencial para tareas que demandan continuidad en el esfuerzo, y el juego ofrece un ambiente motivador que facilita su desarrollo. Estas actividades no solo estimulan el enfoque prolongado, sino que también fortalecen habilidades cognitivas como la memoria y la planificación.

4.- En cuanto a la atención dividida, las estrategias lúdicas permiten que los niños de 3 años desarrollen la capacidad de responder simultáneamente a múltiples estímulos. Actividades como juegos de rol, donde deben coordinar acciones verbales y físicas, o juegos grupales que implican moverse siguiendo diferentes indicaciones, estimulan esta habilidad. Según Estévez-González, García-Sánchez y Junqué (1997), la atención dividida se entrena respondiendo a tareas con interferencia, y el juego es un medio ideal para ello. Estas dinámicas contribuyen a que los niños manejen situaciones en



las que se requiere atender a varios estímulos al mismo tiempo, mejorando así su capacidad para adaptarse a contextos más complejos.

En conjunto, estas estrategias lúdicas no solo potencian las capacidades atencionales de los niños, sino que también promueven un aprendizaje integral que impacta en su desarrollo cognitivo y emocional.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. G. (2006). El proyecto de la investigación (6ª ed.) <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Arias, J., et al. (2023). Métodos mixtos de investigación para principiantes (1ª ed., Vol. 1, p. 170). Publicado en Puno, julio de 2023. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/119/161/190?inline=1>
- Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>
- Cachay, G. (2021) Estrategias didácticas para la atención en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 10982, Chacupe Alto-La Victoria. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69273/Cachay_SGE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chi-Cauich, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del CECyTE Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. Instituto Campechano. https://revistaic.instcamp.edu.mx/uploads/Ano2018No14/Ano2018No14_70_80.pdf
- Choque, J. (2024). LAS ARTES COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1360 SAN SEBASTIÁN CUSCO - 2024. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa. https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/413/TI_Choque.Jhoel_Ed_Inicial_2024.pdf?sequence=5
- Díaz Ballon, D. J., Chávez Espinoza, P. E., Taber De la Cruz, Y. O., & Ruez Martínez, H. T. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 6(26), 2078-2093. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/723/1412>
- Euroinnova Business School. (s.f.). Aprendizaje lúdico: Estrategias didácticas del aprendizaje lúdico. Euroinnova. <https://www.euroinnova.com/blog/aprendizaje-ludico#estrategias-didacticas-del-aprendizaje-ludico>
- Estévez-González, A., García-Sánchez, C., & Junqué, C. (1997). La atención: una compleja función cerebral. Revista de Neurología, 25(140), 175-185. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37719182/Bases_neuroanatomicas_de_la_atencion_1-libre.pdf?1432435692=&response-content-

disposition=inline%3B+filename%3DBases_neuroanatomicas_de_la_atencion_1.pdf&Expires=1732475554&Signature=f5w-7HhVhtIKxp0A-F0gItny~W-z3fiUfjzTSs9t7g-ji-1942R1Gssar0LI8GBoEpHStkxT37stJGb0tK5kCCssGfyZ2yncIZ4DUxLhbBoQVXDZqVp-ZHkvvVTDSQV8dCmDsoQWKstpP1RMVoabPccfRfa5sHUZ3~ephWRsdjoQVtGF17IZFnBm9MwlN1ylWXeEHUywHQ3RR44imK7NHUjw1P0OWrcj5gZT76kmQd3aZ~DtO17Z5dEdWJKF18kcBwTVjS8c4Gs8B4l0gnqhW2hiAclK7ksJ7k6QVj51PGm9QIQVW9A07QrGUMUVQa0VC68nH8sW~U5rc-zyNdGALw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

- Gárate, A. & Mendoza, M. (2022). Estrategia lúdica en el desarrollo de habilidades sociales en niños de edad inicial. Universidad Estatal de Milagro Facultad de Educación. <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/6576/1/G%20a1rate%20Mor%20a1n%20Angie%20Michelle.pdf>
- González, M. & Rodríguez, M. (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. Universidad Estatal de Milagro Facultad de Ciencias de la Educación. <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%20a%20DICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%20GICAS%20EN%20LA%20EDUCACION%20INICIAL.pdf>
- Grajales G., T. (2000). Tipos de investigación. IHMC. <https://cmappublic2.ihmc.us/rid=1RM1F0L42-VZ46F4-319H/871.pdf>
- Hernández, Á. (2008). *Psicomotricidad: fundamentación teórica y orientaciones prácticas*. España: Santander: PubliCan. Obtenido de <https://www.editorial.unican.es/libro/psicomotricidad-fundamentacion-teorica-y-orientaciones-practicas>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2021). *Metodología de la investigación* (7.a ed.). McGraw-Hill.
- Huamancayo, B. (2020) Estado del Arte: Estrategias didácticas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 5 años. Pontificia Universidad Católica del Perú. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/23715/HUAMANCAYO_DUE%20a1AS_BIANCA_SOFIA_FEY1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Licla, E. (2020) *Motricidad fina y neuro aprendizaje en la atención en niños de 3 años* IEI N° 354 Comas, 2020. Univesidad Cesar Vallejo https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48762/Licla_AES-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Lopez, D. (5 de abril de 2022). *Mente a mente*. <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/test-atencion>
- Marietan, H. (1994). *Atención y memoria*. https://recursos.wknow.net/assets/bloques/ATENCIONYMEMORIA_1156.pdf
- Martínez L, (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. Universidad Autónoma de Guadalajara A. C. https://www.academia.edu/4173995/Ludica_como_estrategia_didactica
- Mimamadice. (2020). *Atención: 50 actividades para mejorar la atención en niños*. [https://mimamadice.com/atencion-50-actividades-para-mejorar-la-atencion-en-ninos/Campo,M.\(s.f\)Pautas para desarrollar la atención en los niños.https://compartirenfamilia.com/aprendizaje/pautas-para-desarrollar-la-atencion-en-los-ninos.html](https://mimamadice.com/atencion-50-actividades-para-mejorar-la-atencion-en-ninos/Campo,M.(s.f)Pautas_para_desarrollar_la_atencion_en_los_ninos.https://compartirenfamilia.com/aprendizaje/pautas-para-desarrollar-la-atencion-en-los-ninos.html)
- Ministerio de Educación del Perú. (2019). *Interacciones que promueven aprendizajes: Guía de orientaciones para la atención educativa de los niños y niñas de 0 a 5 años, educación inicial*. Dirección General de Educación Básica Regular, Dirección de Educación Inicial. Recuperado de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6886>
- Mounoud, P., & Sastre, S. (Trad.). (2001). *El desarrollo cognitivo del niño: Desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales*. Contextos Educativos. *Revista de Educación*, 0(4), 53. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/47420/486-454-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Murillo, E. (2023). *Los títeres como herramienta pedagógica para fortalecer la oralidad del preescolar en el Instituto Gabriela Mistral*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. <https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/890b9794-04dc-4c42-8d3a-a6ca49b07cd3/content>
- Palencia, M. (2018). *La atención: desde la mirada freudiana y la perspectiva neurocognitiva*. Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto. Laboratorio para el estudio de las funciones cerebrales superiores, Argentina. <https://www.redalyc.org/journal/3396/339660091010/339660091010.pdf>
- Pérez-Yglesias, M., (2010). *Estrategia lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer*. *Revista Educación*, 34(1), 55-72. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44013961003.pdf>
- Posner, M. I., & Petersen, S. E. (1990). *The attention system of the human brain*. *Annual review of neuroscience*, 13(1), 25-42. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/50463039/posner_petersen90-libre.pdf?1479762336=&response-content-

- disposition=inline%3B+filename%3DThe_Attention_System_of_the_Human_Brain.pdf&Expires=1731212647&Signature=a6IMILMzJ4qW6Y~Vh9J62XFTVVf1JKRDLYeNzdbZLO~LcokQvwP4yT5iOOJersvgpxjOnvViN7RY7N1VjMhx9w9G4a4qJqNvxIrfZUgip168VLad9QuBq3~03gDVd-MNRgedRIjTaWlrxgc8IRFrElzpC74sI02pjU8ElaPWKVj9lk8CICQog-sjHGXoHrz4yS3XxP2Ss84A0q9WGLrm0RHTNFxco-SHsSB1e6P-z9xNtxKh-c6iYHA4ywFyo8YbvDZUZKip8YqRRF-MHfvhVSztIwsxRGkEF7E6SBeua0a9sCPbl4azIoa-9AG8Uci7iGS9OgRlcM32o89BdfgEHQ__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Ramos, et al. (2016) Sistemas de Atención Focalizada, Sostenida y Selectiva en Universitarios de Quito-Ecuador. Revista Ecuatoriana de Neurología, 25(1-3), (P34-38). <https://repositorio.uisek.edu.ec/bitstream/123456789/2840/1/25.%20S2017%201019-8113%20CRAMOS%2c%20LPAREDES%2c%20SANDRADE%2c%20WSANTILLAN%2c%20LGONZALEZ%20%281%29%281%29.pdf>
- Ramírez, P. (2013). Cómo mejorar la atención y concentración en los niños. Edúkame. <https://edukame.com/como-mejorar-la-atencion-y-concentracion-en-los-ninos>
- Sánchez, J. (2019). Desarrollo de los procesos cognitivos de atención y concentración en Educación Inicial. Revista de Educación e Investigación, 1. <https://revistaalternancia.org/index.php/alternancia/article/view/62/177>
- Serrano, V. (2022) Programa De Estrategias Metodológicas Para Niños Con Déficit De Atención E Hiperactividad En Una Escuela De Guayaquil, Ecuador 2021. Universidad Cesar Vallejo https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94194/Serrano_GVM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vásquez, G. & Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, 11, 1-15. <https://www.redalyc.org/journal/5216/521662150029/html/>
- García, J. F., & Paredes, M. (2019). La influencia de las estrategias lúdicas en el rendimiento cognitivo y la atención en estudiantes. Revista de Psicología Educativa, 35(2), 85-94.
- De la Fuente, J. (2018). El juego como herramienta pedagógica: desarrollo de la atención y la concentración en el aula. Revista Iberoamericana de Educación, 43(1), 41-56.
- Fernández, M., & González, L. (2021). La efectividad de las estrategias lúdicas en la mejora de la atención en el aula. Revista de Psicología y Educación, 46(3), 101-115.
- Álvarez, E. (2019). El juego como estrategia educativa: Impacto en la atención y la reducción del estrés. Psicología Educativa, 24(2), 75-89.



Pérez, A. (2020). Estrategias lúdicas en la educación: Influencia en la atención colectiva y el trabajo en equipo. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 56(1), 42-59.



ANEXOS

A) Cronograma de actividades

N°	Actividades	AÑO 2024						AÑO 2025				
		J	A	S	O	N	D	M	A	M	J	
1	Identificación del problema.		X									
2	Formulación del plan de investigación.			X								
3	Búsqueda de antecedentes.				X							
4	Realización de la matriz de consistencia				X							
5	Realización del cuadro de operacionalización					X						
6	Búsqueda de información para el marco teórico.					X	X	X				
7	Armado del capítulo II marco teórico							X	X	X		
8	Búsqueda de información para la elaboración del marco de investigación									X		

Matriz de consistencia

TEMA: Estrategias Lúdicas para Desarrollar la Atención en Niños y Niñas de 3 Años - I.E.I N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq-Cusco

AUTORES : Luz Angela Lopez Huillcahua - Yamilet Odalith Vargas Jalixto

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO METODOLÓGICO	POBLACIÓN Y MUESTRA
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS	VARIABLE INDEPENDIENTE	TIPO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN
¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en la mejora de la capacidad de atención en niños y niñas de 3 años en la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq-Cusco ?	Determinar la influencia de las estrategias lúdicas para desarrollar la Atención en Niños de 3 Años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco.	Las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en la mejora de la capacidad de atención de los niños y niñas de 3 años en la I.E.I N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco.	Estrategias Lúdicas	Investigación cuantitativa	Alumnos de la I.E.I N° 164 “Señor de los Milagros”, cuenta con 105 estudiantes conformados por turno mañana y tarde.
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVO ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	VARIABLE DEPENDIENTE	NIVEL DE INVESTIGACIÓN	MUESTRA
¿Cuál es la eficiencia de las estrategias lúdicas para mejorar la atención selectiva en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros, Wanchaq” - Cusco?	Determinar qué tan efectivas pueden ser las estrategias lúdicas para desarrollar la atención selectiva en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco.	Las estrategias lúdicas son eficientes en la mejora de la atención selectiva de los niños y niñas de 3 años en la I.E.I N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco.	Atención	Aplicativo	I.E.I. N° 164 Señor de los Milagros (21 alumnos de 3 años) 11 niñas 10 niños
¿En qué medida la aplicación de las estrategias lúdicas mejora significativamente la atención intensiva en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco?	Determinar si la aplicación de las estrategias lúdicas mejora significativamente la atención intensiva en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq-Cusco.	La aplicación de las estrategias lúdicas mejora significativamente la atención intensiva de los niños y niñas de 3 años en la I.E.I N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco.			
	Determinar de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la				



¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran la atención dividida en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco?

atención dividida en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco.

La implementación de estrategias lúdicas mejora la atención dividida en niños y niñas de 3 años en la I.E.I N° 164 “Señor de los Milagros”, Wanchaq - Cusco.

