

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

**SANTA ROSA**

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE



**JUEGOS LÚDICOS DE MESA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA  
MEJORAR LA ATENCIÓN EN EL PROCESO EDUCATIVO EN  
ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA**

**Línea de Investigación:**

ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en Educación

ERIK ROGER CALDERON HIDALGO  
GUILLERMO MAMANI COAQUIRA

**Asesor:**

Dra. Milagros Vásquez Castillo

ORCID: 0009-0006-5231-5778

**CUSCO-PERÚ**

**2025**

# Erik Roger Calderon Hidalgo

## TRABAJO DE INVESTIGACIÓN



Quick Submit



Quick Submit



Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3359723659

Fecha de entrega

2 oct 2025, 5:35 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

2 oct 2025, 6:01 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TRABAJO\_DE\_INVESTIGACION\_FINAL\_ERIK\_-\_GUILLERMO\_1.docx

Tamaño del archivo

1.3 MB

55 páginas

14.245 palabras

80.455 caracteres




## 29% 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 12 palabras)

### Fuentes principales

- 28%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 12%  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.

## PRESENTACIÓN

Señor Mg, Yuri Cáceres Mariscal: director de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa.

Nos dirigimos a usted para poner a conocimiento suyo nuestro Trabajo de Investigación titulado *“JUEGOS LÚDICOS DE MESA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN EL PROCESO EDUCATIVO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA”*, que tiene como propósito implementar en el aula una secuencia de juegos de mesa que permitan mejorar la atención de los estudiantes hacia las actividades educativas en el área de comunicación, y con ello, mejorar el desarrollo de las competencias comunicativas de manera fluida, según el estándar de aprendizaje que exige el nivel en el que se encuentra, alcanzando así un progreso integral y satisfactorio del enfoque comunicativo.

Atte.

Erik Roger Calderón Hidalgo y Guillermo Mamani Coaquira

## ÍNDICE GENERAL

Presentación

### CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema .....	5
1.2 Formulación del problema.....	7
1.2.1 Problema general.....	7
1.2.2 Problemas específicos.....	7
1.3 Objetivos de la investigación.....	8
1.3.1 Objetivo general.....	8
1.3.2 Objetivos específicos.....	8
1.4 Justificación e importancia del estudio.....	9
1.5 Delimitación de la investigación.....	10
1.5.1 Delimitación espacial.....	10
1.5.2 Delimitación temporal.....	10
1.5.3 Delimitación social.....	10
1.6 Limitaciones de la investigación.....	10

### CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la investigación.....	12
2.2 Bases teórico-científicas.....	15
2.3 Definición de términos.....	39

### CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de la investigación.....	42
3.1.1 Hipótesis general.....	42
3.1.2 Hipótesis específicas.....	42
3.2 Variables de la investigación.....	42
3.2.1 Variables independiente.....	42
3.2.2 Variable dependiente.....	42

3.2.3 Operacionalización de variables.....	43
3.3 Método de investigación.....	46
3.4 Población y muestra de estudio.....	48
3.4.1 Población.....	48
3.4.2 Muestra.....	48
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	48
3.5.1 Técnicas.....	49
3.5.2 Instrumentos.....	49
3.6 Aspectos éticos.....	49
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEÓRICAS.....	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52
ANEXOS	
- Matriz de consistencia.....	54
- Cronograma de actividades.....	55

## **CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Descripción del problema.**

La falta de atención en los niños y jóvenes estudiantes es una situación problemática que se visualiza como algo frecuente, lo cual afecta en el proceso de enseñanza - aprendizaje, es por ello que es imprescindible abordar el tema con el uso de estrategias pedagógicas que permitan acrecentar, motivar y persistir en la atención de los estudiantes en las diversas actividades escolares como los juegos de mesa. La atención es un aspecto muy importante a tener en cuenta, ello permite la adquisición de información de manera significativa para generar conocimiento a partir de los procesos cognitivos y de su permanente retención, se debe de alcanzar los aprendizajes desde los procesos de aprendizaje, activando el cerebro mediante estímulos adecuados a su contexto para optimizar el aprendizaje, los maestros deben enfocar, de manera responsable y comprometida, su atención en vías a mejorar y motivar los procesos cognitivos e involucrarlos en dicho proceso. No obstante, existen estudiantes en la actualidad que vienen con muchos vacíos educativos y que por ende, afectan en su aprendizaje y atención; estos factores son las decisiones tomadas en pandemia, como la educación virtual, sistema educativo al que no estaban preparados, ni tenían las condiciones adecuadas, la promoción automática determinada por el Ministerio de Educación generando conformismo y pesimismo de parte de los estudiantes, padres despreocupados, que no controlaban el proceso de aprendizaje de sus hijos adoptando un uso inadecuado de los dispositivos tecnológicos, tales como los celulares, tablets y computadoras, generando el riesgo de elevar en muchos de los estudiantes aquella carencia de atención, producto de todos estos factores.

La Universidad de Burgos y la Fundación Candeal-Proyecto Hombre, con financiación de las empresas Autocid S. A. y Nuclenor, tienen por objetivo el estudio de aclarar algunos de los interrogantes sobre las consecuencias que el uso y, sobre todo, el abuso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación que puedan estar generando en nuestra población más joven, así como proponer alternativas y dar respuesta educativa, preventiva y orientadora tanto a los jóvenes como a sus familias. En el presente estudio analizaron la relación entre las dificultades que suscita en el adolescente su

capacidad de concentración -medidas a través de la variable “me cuesta concentrarme”- con el uso y abuso del ordenador (Internet, chats, juegos...) Diferentes modelos teóricos, así como estudios de varios autores que investigan la atención, desde el punto de vista biológico, psicológico o pedagógico, hablan de la atención como un proceso complejo. Esto se debe a que los procesos atencionales demandan del sujeto que filtre la información recibida, la mantenga y manipule, modulándola según sus objetivos e intereses y monitoreando su resultado. A nivel internacional los problemas de pérdida de atención subsisten en las actividades cognitivas, rendimiento escolar y de la misma manera, en el aspecto social en el que desenvuelve el estudiante. El Banco Mundial manifiesta en un comunicado de prensa: La “pobreza de aprendizaje”, definida como el porcentaje de niños de 10 años incapaces de leer y comprender un relato simple, podría haber crecido de 51% a 62,5%. Esto podría equivaler a 7,6 millones adicionales de niños y niñas en educación primaria “pobres de aprendizaje” en la región.

En el Perú, según un estudio de investigación en la Universidad San Martín de Porres, Lima – Perú; la conducta cumple un papel fundamental en el desarrollo del ser humano. Uno de los procesos cognitivos más importante es la atención, el cual permite enfocar todos los sentidos en un evento u objeto; ligado a esto se encuentra la concentración que es el nivel de atención que se presenta ante algo que gusta o interesa del entorno. Todas las acciones tienen influencia del entorno compuesto por ambiente físico y personas que rodean a cada individuo; esto se sabe, ya que se es parte de un sistema dentro de un sistema más grande. Parte del entorno es la familia, que es la base fundamental para el desarrollo e interacción de las personas, aportando tanto los valores, hábitos, límites; así como también identidad, costumbres que se rigen por el nivel control y decisión que asuma cada padre o madre en la crianza de sus hijos. En cuando a lo correspondiente al ámbito escolar se sabe que el papel que maneja el docente es fundamental para el control de conductas en el aula, y con ello también una adecuada utilización de técnicas para poder llegar a los alumnos de una manera óptima y lograr el aprendizaje esperando.

En el Cusco, según el Gobierno Regional, en las zonas rurales de la región Cusco, el índice de estudiantes que no lograron un adecuado aprendizaje llegó aproximadamente

hasta el 95%, en tanto en las zonas urbanas el 85% de escolares no lograron aprendizajes del área de comunicación en comprensión lectora, producción de textos, ni en resolución de problemas; lo que provoca una significativa preocupación en la toma de decisiones para poder darle solución a esta problemática y durante este año se ve reflejado la situación en nuestra región como consecuencia de la falta de motivar la atención durante el aprendizaje.

Siendo así la I.E. Valle Sagrado en la localidad de Urubamba, es una de las instituciones secundarias con problemas de aprendizaje significativos en sus primeros grados, lo que ha generado la preocupación no solo de la GEREDU, sino también de instituciones aliadas en la mejora de la calidad educativa, así mismo se visualizó esta problemática en los resultados obtenidos de las evaluaciones de entrada y de proceso aplicadas a la fecha en la Institución Educativa y de la GEREDU; las estadísticas evidencian el bajos logros de aprendizaje de los estudiantes de secundaria, actualmente van adquiriendo nuevos aprendizajes, sin embargo, dificulta su poca disponibilidad de atención, también se percibió las significativas diferencias cognitivas entre estudiantes de la misma edad, así como también las deficiencias motrices que dificulta guardar información relevante, no siguen las indicaciones de quien les habla, por ello no cumplen con las actividades de manera eficiente afectado su proceso de enseñanza y aprendizaje por no atender y expresar desinterés, por ello se propone el presente proyecto de investigación titulado juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica para mejorar la atención en el proceso educativo, el cual ayudará a estimular la atención y concentración de los estudiantes en su proceso de enseñanza – aprendizaje.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cómo la aplicación de juegos lúdicos de mesa, como estrategia pedagógica, puede mejorar la atención en el proceso educativo en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025?

### **1.2.2. Problemas específicos**

1° ¿Cómo la aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica puede mejorar la atención en el proceso educativo en su *dimensión selectiva focalizada* en

estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025?

2° ¿Cómo la aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica puede mejorar la atención significativamente en el proceso educativo en su *dimensión selectiva dividida* en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025?

3° ¿Cómo la aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica puede mejorar la atención en el proceso educativo en su *dimensión intensiva (atención sostenida o vigilancia)* en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025?

### **1.3. Objetivos de la Investigación**

Evaluar si la aplicación de juegos lúdicos de mesa, como estrategia pedagógica, mejora la atención en el proceso educativo en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025

#### **1.3.1. Objetivos específicos**

1° Determinar si la aplicación de juegos lúdicos de mesa, como estrategia pedagógica, ayuda a mejorar la atención en el proceso educativo en su *dimensión selectiva focalizada*, en estudiantes del segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, Cusco, 2025.

2° Determinar si la aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica puede mejorar la atención en el proceso educativo en su *dimensión selectiva dividida* en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025.

3° Determinar si la aplicación de juegos lúdicos de mesa, como estrategia pedagógica, ayuda a mejorar la atención en el proceso educativo en su *dimensión intensiva (atención sostenida o vigilancia)*, en estudiantes del segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, Cusco, 2025.

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

### **1.4.1. *Conveniencia del estudio***

Esta investigación, se presentó con la finalidad de que los estudiantes estimulen, a partir de actividades lúdicas, su atención frente a su proceso educativo y con ello, mejorar las competencias en cada área de trabajo, generando estrategias pedagógicas pertinentes, que potenciarán la atención de los estudiantes hacia el proceso de focalización y sostenimiento de sus aprendizajes en los estudiantes del segundo grado de secundaria Urubamba – 2025 y con ello, motivar y mejorar sus procesos de enseñanza – aprendizaje.

### **1.4.2. Relevancia social**

En los últimos años se han generado diversos problemas que han afectado el adecuado proceso de desarrollo de los estudiantes, a través de la investigación se ha evidenciado el confinamiento de la pandemia del COVID 19, en un lapso de dos años, a partir del cual se impuso un sistema de educación remoto al cual los estudiantes y docentes no estaban adecuados, provocando problemas de aprendizaje y de atención, de ello se evidencia las dificultades de comprensión, el no entendimiento de las indicaciones básicas de las actividades, de su poca o inadecuada organización de su tiempo y de sus actividades personales, así como el desinterés por querer realizarlo. Este es el punto de interés hacia la preocupación de lo que deviene en el tiempo si no se maneja adecuadamente y en su momento esta problemática que afectaría su proceso educativo.

### **1.4.3. Implicancias prácticas**

Es a través de los juegos lúdicos de mesa que se pretende utilizar como estrategia para generar la atención del estudiante manipulando, experimentando e imaginando y con ello puedan observar, expresar, crear y contextualizar el entorno; la estimulación y el refuerzo de la atención es el aspecto primordial del proyecto en que se logrará despertar la curiosidad logrando así mejorar competentemente en su aprendizaje hacia su desarrollo educativo. La propuesta de investigación favorece al desarrollo de las competencias y por ende al logro de los aprendizajes de manera pertinente centrado en el juego como factor esencial para despertar el interés y la atención del estudiante.

#### **1.4.4. Valor teórico**

Es fundamental puntualizar que la investigación brindará los conocimientos necesarios para la aplicación de estrategias lúdicas y pedagógicas que ayudarán al estudiante a reconocer un entorno aún no descubierto por él, y por ende los resultados podrían ser causal de nuevas aportaciones investigativas hacia la mejora de la calidad educativa en bien de los beneficiarios de la misma y constituir precedentes tangibles de su correcta aplicación para el mejor desempeño de los procesos de formación de enseñanza – aprendizaje.

#### **1.4.5. Utilidad metodológica**

La aplicación de la propuesta aportará la inclusión de nuevas técnicas e instrumentos educativos que permitan recolectar mejor información para su aprovechamiento pedagógico, así como diseñar herramientas específicas que evalúen las habilidades y así tener una información más precisa del desempeño de los estudiantes, todo en un proceso de articulación lúdica y didáctica.

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

#### **1.5.1. Delimitación espacial**

La investigación se realizó en la I.E. Valle Sagrado, ubicado en el Jr. Beato Nicolas Barré s/n, del distrito de Urubamba, provincia de Urubamba, región del Cusco.

#### **1.5.2. Delimitación temporal**

La investigación se realizará en el año lectivo 2025 en un lapso de cuatro meses en el segundo semestre del año.

#### **1.5.3. Delimitación social**

La investigación está avocada a la aplicación con estudiantes del segundo grado de secundaria, secciones A, B, C, D de la I.E. Valle Sagrado del distrito de Urubamba, provincia de Urubamba, región del Cusco

### **1.6. Limitaciones de la investigación**

En el desarrollo del proyecto de investigación, no se cuenta con la disponibilidad de

tiempo debido a las múltiples actividades ya programadas por la institución, así como el desinterés de algunos agentes educativos que priorizan otros aspectos que, según sus criterios son más relevantes y ello afecta a la presentación puntual del proyecto de investigación. También se hace complicado acceder a diferentes páginas virtuales para la adquisición de datos.

## CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

### 2.1. Antecedentes de la investigación.

#### 2.1.1 Antecedentes Internacionales

**Benítez, N.; García, J. & Humanez, L. (2020)** con su trabajo de investigación titulado *“Juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de la básica primaria”* Realizado para la Corporación universitaria Iberoamericana - Colombia, propuso como objetivo de investigación desarrollar y aplicar una propuesta que permita intervenir el desarrollo de la atención y concentración por medio de la lúdica en un grupo de niños de tercero de primaria de una institución del Municipio de Valencia Córdoba, para diagnosticar las causas del problema y establecer posibles alternativas de solución tendientes a responder a la pregunta sobre el alcance de las estrategias lúdicas en el aula encaminadas a mejorar los niveles de atención y concentración en la población señalada.

**Valenzuela, F. (2019)** con el trabajo de investigación titulado *“El juego de rol de mesa: La persona y su relación con el personaje. El self narrativo en las personas que juegan juegos de rol de mesa en relación al personaje que crean dentro del juego”* Realizado para la Universidad de Chile, donde proponen presentar un espacio en el cual, mediante la narración y la actuación, las personas pueden desarrollar habilidades y explorar áreas de sí mismos que normalmente no están a su alcance en el diario vivir. Este estudio busca, mediante la observación de campo y entrevistas, explorar en las narrativas de sí mismo que generan las personas que juegan juegos de rol de mesa en relación con el personaje que crean en el juego, y si estos aspectos generados son usados en el diario vivir. Su nivel de investigación es exploratorio - descriptivo; la muestra será en grupos de 4 personas con un número tres a cuatro sesiones al mes para después aplicar una entrevista y recoger, a partir de preguntas, información relevante para la investigación y se concluye que es posible señalar que las personas que juegan juegos de rol de mesa ponen parte de sí mismos en los personajes que crean, proceso que ocurre de manera progresiva.

**Morocho, N. (2023)** con el trabajo de investigación titulado *“Estrategias lúdicas*

*para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de educación general básica de la unidad educativa Antonio Ávila Maldonado año 2022”* Realizado para la Universidad Politécnica Salesiana – Cuenca - Ecuador, con el objetivo de Proponer una guía de estrategias lúdicas acorde a la edad de los niños de Cuarto grado, dirigidos a los docentes para enfrentar los retos que se presenta en el proceso enseñanza – aprendizaje. Se empleó el método cualitativo con un enfoque descriptivo, así mismo se utilizó la técnica de la observación y como instrumento el diario de campo, con el fin de detectar la dificultad que presentan los estudiantes al momento de potenciar cada uno de sus aprendizajes. Tomando en consideración esto, se abarcaron los conceptos relacionados a la concentración y las estrategias lúdicas que permitan mejorar el aprendizaje entorno en el cual están inmersos los estudiantes. En tal sentido, se busca mejorar la atención y el tiempo de concentración logrando potenciar su conocimiento, para que lleguen a cumplir con el objetivo de potenciar y alcanzar las actividades académicas. De ese modo, se vea reflejado en sus calificaciones, por ello se proponen orientaciones pertinentes en la guía para que el aprendizaje significativo pueda reflejar en los logros de los mismos.

### **2.1.2 Antecedente Nacional**

**Huaranga, M. (2021)** con el trabajo de investigación titulado *“Los juegos lúdicos, como estrategia didáctica en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente de los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E.21578 de Paramonga de la provincia de Barranca – 2014”* realizado para la Universidad San Martín de Porres - Lima, con el objetivo de establecer el nivel de influencia entre las actividades lúdicas como estrategia didáctica, en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente en los niños del Segundo Grado de Primaria de la Institución Educativa 21578 de Paramonga de la Provincia de Barranca, con una población muestral de 52 estudiantes, grupo experimental compuesto por 27 estudiantes de la sección "B" y 25 estudiantes de la sección "C" correspondientes al grupo control. El estudio fue de tipo experimental, porque se basa en la medición y comparación de la variable respuesta antes y después de la exposición del sujeto a la intervención experimental, con el diseño cuasi experimental con dos grupos, de control y experimental; en el grupo experimental se empleó las actividades lúdicas en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en las diversas actividades programadas

en el área de ciencia y ambiente. Se ha establecido que las actividades lúdicas como estrategia didáctica mejoran positivamente el aprendizaje en los niños del Segundo Grado de Primaria de la Institución Educativa 21578 de Paramonga, así como desarrollar valores y actitudes permitiendo el logro de las competencias.

**Cruz, D. (2021)** con el trabajo de investigación titulado *“La actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias del área de Comunicación con estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua del distrito de Jesús María, 2019”* realizado para la Facultad de Teología Pontificia y Civil de Lima - Lima, con el objetivo de aplicar la actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a la mejora del logro de las competencias comunicativas en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria. La investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada de nivel explicativo con diseño cuasi experimental con grupos determinados aleatoriamente. La muestra determinada a criterio de la investigadora tuvo en cuenta dos grupos de estudiantes; uno tomado como grupo experimental y otro como grupo de control. Los instrumentos utilizados han sido los cuestionarios aplicados a los estudiantes, a los docentes, al personal directivo, así como una guía de aplicación de estrategias lúdicas a los estudiantes. La conclusión a la que se llegó, luego del desarrollo de la investigación, confirma que las competencias del área de Comunicación del grupo experimental se fortalecieron significativamente con la aplicación de las estrategias lúdicas, logrando mejores resultados académicos.

**Morales, L. (2018)** con el trabajo de tesis titulado *“El Juego como Estrategia Lúdica del Currículo para Desarrollar la Creatividad en Niños del II Ciclo de Educación Inicial”* realizado para la Pontificia Universidad Católica del Perú - Lima con el objetivo de efectuar un cambio en la educación, introduciendo la elaboración y puesta en práctica de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas implican el despliegue de la creatividad, la curiosidad e imaginación en los alumnos, las mismas que se verán apoyadas por los espacios y ambientes que resulten válidos para estas actividades.

## **2.2. Bases teórico-científicas**

### **2.2.1. Los juegos didácticos**

La interacción que se desarrolla en el aula constituye un propósito docente; cada dinámica recreativa planteada resulta motivadora y atractiva, logrando captar el interés de los estudiantes hacia la asignatura en relación con diversos aspectos de la realidad.

Desde una perspectiva comunicativa, los juegos didácticos o recreativos se entienden como actividades integradas en el programa de cada asignatura, las cuales se enmarcan en contextos reales. En el aula, estas situaciones pueden simularse a través de una pantalla o incluso con el uso de la pizarra, permitiendo que los estudiantes apliquen sus conocimientos en escenarios cercanos a la realidad.

La psicología educativa reconoce que el juego, en su dimensión lúdica, no constituye una estrategia exclusiva ni necesariamente la más eficaz; sin embargo, se valora como un recurso sumamente potente dentro del aula. A través del juego se promueve una actitud activa y dinámica, formando estudiantes participativos en el proceso de enseñanza, el cual se fundamenta en la incorporación de nuevos aprendizajes.

Según Pugmire, S. (1996) pág. 35, define el juego como un acto que permite representar el mundo adulto y por otro lado conecta el mundo real con el mundo imaginario. En la misma secuencia de ideas que definen el juego lúdico como un conjunto de actividades en que los niños expresan emociones y deseos, y que a través del lenguaje (oral y simbólico) expresan su personalidad. Para este autor, las características del juego permiten que los infantes manifiesten cada situación como en la vida real.

El juego lúdico constituye una actividad esencial en el proceso de desarrollo, ya que favorece la conducta social a lo largo de la evolución del individuo. En el contexto escolar, los juegos contribuyen a satisfacer necesidades psicológicas y educativas, al mismo tiempo que promueven el fortalecimiento de destrezas, habilidades y conocimientos indispensables para el desempeño tanto académico como personal

#### **2.2.1.1. El Juego**

El juego es, ante todo, una actividad cuyo rasgo esencial radica en su poder creador, pues permite al niño desligarse de la realidad e ingresar en un mundo propio: el mundo

del juego. En ese espacio simbólico, el niño se percibe como omnipotente y capaz de crear. No es necesario enfatizar demasiado esta idea, ya que resulta evidente la inagotable riqueza de su imaginación creadora.

Según, Gimeo S. (2014) pág. 27, definen el juego como un grupo de actividades a través del cual la persona proyecta sus emociones y deseos, donde mediante el lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño expresar lo que en la vida real no le es posible.

El juego es una actividad libre que se lleva a cabo dentro de ciertos límites de tiempo y espacio. Está regido por normas estrictas, aunque aceptadas de manera voluntaria, y se vive con una mezcla de tensión y alegría. Además, cumple una función simbólica al crear un nuevo escenario que da lugar a un mundo imaginario.

#### **2.2.1.2. La Lúdica**

La lúdica constituye una dimensión transversal presente a lo largo de toda la vida del ser humano. No se reduce únicamente a un conjunto de actividades, una ciencia o una disciplina, sino que representa un proceso inherente al desarrollo integral de la persona, abarcando sus ámbitos psíquico, social, cultural y biológico. Desde esta perspectiva, la lúdica se vincula con lo cotidiano, especialmente con el sentido del día a día y con la capacidad creativa de los individuos.

A través del lenguaje simbólico, la lúdica posibilita adentrarse en la complejidad de las estructuras y de la conceptualización, generando una continuidad que facilita la apropiación del desarrollo del lenguaje. Asimismo, actúa como metáfora del sueño, el cuento, la poesía y el relato, manifestándose en el uso de imágenes y símbolos. De esta manera, establece un vínculo entre la experiencia personal y el conocimiento del mundo que rodea al ser humano.

Según Dewey, (1975) pág. 163, el juego lúdico es una experiencia que juega en la etapa infantil sobre todo en su pensamiento del niño. En la experiencia lúdica de la pedagogía el docente juega con ellos como otro más, no por ni para ellos, ni está por encima de cualquier actividad, se involucra con cada uno de ellos.

### **2.2.1.3. Lúdica y aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso mediante el cual se adquieren conocimientos, habilidades, valores y actitudes en el marco de la relación enseñanza–aprendizaje. Este proceso implica una transformación en la conducta de la persona a partir de la experiencia, la cual se produce en respuesta a determinados estímulos y a la manera en que estos son asimilados.

“Se considera que el aprendizaje se ocupa de 3 dimensiones básicas: primeramente, el constructo teórico, segundo la tarea del alumno y por último es el conjunto de factores que intervienen en el aprendizaje” Zabalza B. (1991) pág. 74

El aprendizaje permite a los seres humanos alcanzar cierta autonomía en su entorno, pues les brinda la capacidad de transformar y decidir de acuerdo con sus propias necesidades, desarrollando habilidades para adquirir, analizar y comprender la información que los rodea. En este proceso, el individuo se ve impulsado a modificar su conducta y superar prejuicios o preconceptos. Como seres pensantes, el aprendizaje nos conduce a la incorporación de nuevos saberes y a la construcción de experiencias que enriquecen tanto el presente como el futuro.”

### **2.2.1.4. El juego en la sociedad y la cultura**

El juego ha sido, es y seguirá siendo parte de las actividades cotidianas a lo largo del tiempo. Su vínculo está estrechamente relacionado con el tiempo libre, entendido como un espacio destinado al descanso, la diversión y la recreación.

Desde la Antigüedad, los seres humanos han buscado diversas maneras de entretenerse, competir, socializar y aprovechar su tiempo libre a través del juego. A lo largo de la historia, esta práctica ha experimentado transformaciones paralelas a los cambios en la concepción del tiempo libre, del trabajo y de las actividades propias de cada sociedad, las cuales han estado determinadas por los hábitos y costumbres de cada época, lugar y civilización.

Según, Pigmire S. (1996) pág. 23, las actividades lúdicas se irán haciendo menos autónoma y egoísta, para ir participando cada vez más del juego adulto de la vida, o sea, de la vida misma entendida como juego; pero un juego mucho más serio, más auténtico y real, la

mayoría de las veces no tan feliz ni divertido ni placentero.

A través de cada juego, los niños incorporan elementos del contexto cultural en el que crecen, vinculándose de manera progresiva con la realidad del mundo construido por los adultos.

#### **2.2.1.5. El juego es la actividad natural y el modo peculiar de la expresión creadora del niño.**

Para un niño, cualquier trozo de madera puede convertirse en un caballo, un perro, un barco, una locomotora o incluso en una persona. En su imaginación, atribuye vida a los objetos, da forma a las letras del alfabeto y transforma la realidad hasta el punto de reflejarse en ella. Aunque a veces pueda parecer un engaño y se le tilde de mentiroso, en realidad no busca engañar, sino prolongar una representación en la que él mismo es el protagonista.

El juego posee en el niño una fuerza estimulante y universal, que contribuye tanto al desarrollo de su personalidad como al fortalecimiento de sus funciones fisiológicas, intelectuales y morales.

#### **2.2.1.6. El juego es el mejor elemento del equilibrio psíquico del niño y que asegura la base de la personalidad y confianza.**

¿Quién soy? ¿Dónde estoy? ¿Quién eres? ¿Qué es esto? ¿Cómo ocurre? Estas y muchas otras son las preguntas que el niño formula a diario, y a través de ellas aprende. Su curiosidad se despierta frente a aspectos simples que los adultos solemos dar por sentado: el color de una hoja, una nube que se mueve en el cielo o una colonia de abejas. Todo adquiere un sentido en su universo. El niño necesita explorar, preguntar y descubrir tanto su entorno como a los seres que lo habitan; nuestra labor es acompañarlo y guiarlo en ese proceso, fomentando que lo descubra por sí mismo. De este modo, también nosotros podemos aprender más sobre nuestro propio mundo y sobre nosotros mismos.

#### **2.2.1.7. Clasificación de los juegos como recursos didácticos**

##### **a. Juego de construcción**

“Da a conocer que el juego de construcción es toda aquella actividad que conllevan a la manipulación de objetos con la intención de crear algo por iniciativa del ser humano”

Martinez (2014) pág. 21.

Es relevante considerar que todo juego de construcción es un aporte para la educación, el cual abarca desde los primeros años de vida hasta la adolescencia, según la edad varía el material del juego y la complejidad permitiendo estimular en el aprendizaje nuevas habilidades en el estudiante y que ayuda en su proceso de construcción de sus propios aprendizajes.

### **b. Juego simbólico**

El juego simbólico, también denominado representativo o sociodramático, aparece alrededor de los dos años y constituye la forma de juego predominante durante el estadio preoperacional. Entre los 2 y los 7 años, esta actividad se convierte en la más frecuente, ya que a través de ella los niños expresan conductas que forman parte de su repertorio, adaptando o transformando la realidad según sus propios intereses.

Este tipo de juego se desarrolla progresivamente: desde el uso de objetos o incluso del propio cuerpo para simular acciones de la vida cotidiana, hasta formas más elaboradas de representación en las que se incorpora la interacción social.

La simbolización de la realidad resulta fundamental para el niño, pues requiere que los guiones de juego incluyan la representación de acciones, acontecimientos y roles dentro de un contexto familiar. En este sentido, tanto las funciones de los participantes como las acciones asignadas a cada personaje determinan el valor del juego, otorgándole sentido y propósito dentro de su desarrollo.

### **c. Juego de reglas**

En la teoría de Piaget, el juego con reglas es la etapa final del desarrollo del juego y aparece alrededor de los 6-7 años, en la etapa de las operaciones concretas. Se caracteriza por la presencia de reglas preestablecidas que los jugadores deben seguir, como en juegos como el pilla-pilla, el escondite o juegos de mesa. En esta etapa, los niños comprenden que las reglas son convencionales y pueden cambiar, y también aprenden a cooperar y a competir.

En esta etapa, marcada aún por la rigidez del adulto, aparecen juegos de carácter eminentemente social en los que se comparten tareas con otras personas. En ellos, comienza a desarrollarse la comprensión de normas y reglas que cada participante debe conocer, aceptar y respetar para poder llevar a cabo las actividades sin mayores interferencias ni dificultades, favoreciendo así la participación conjunta.

#### **2.2.1.8. Características del juego**

##### **a. El juego es la esencia de la vida del niño**

Según Gonzales C. (2003) pág. 29 el juego es placentero, siempre divertido, aun cuando no viaja acompañado de signos de regocijo. Es evaluado positivamente por el que lo realiza. El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio sino libremente elegido por el que lo practica, el juego implica la participación activa por parte del jugador.

El juego carece de metas específicas, pues sus motivaciones son intrínsecas y no responden a objetivos externos. Más que orientarse a un fin concreto, se trata de un disfrute del propio proceso y de los medios que lo conforman.

##### **b. La creatividad es facultad por excelencia del juego, y este es uno de los medios más idóneos para desarrollar la creatividad.**

El juego ofrece al niño la posibilidad de experimentar, poner en práctica sus habilidades y descubrir sus propias capacidades y limitaciones. Se convierte así en una poderosa herramienta educativa. A través de los juguetes de distintos tipos, el niño explora formas, texturas, colores y significados de los objetos. En el caso de que utilice juguetes elaborados manualmente por él mismo, el valor educativo y formativo se duplica, ya que requiere un mayor despliegue de creatividad y proyección personal. En cambio, mientras más industrializados y sofisticados sean los juguetes, menor será el alcance formativo y los objetivos que el juego pueda cumplir.

##### **c. El juego es tan importante para el niño como lo es el trabajo, los deportes o la vida social para los adultos.**

El juego constituye una vía de liberación de energía que expresa una amplia gama de emociones, como la risa, la euforia, el interés, la alegría y, en general, la vitalidad.

Apenas suena la campana que anuncia la hora del recreo, los niños, como si hubieran estado contenidos, salen apresuradamente de sus aulas hacia el patio. Los juegos y los deportes ofrecen un espacio amplio e inagotable en el que pueden manifestar sus emociones en su máxima expresión. De esta manera, las energías acumuladas en el hogar o durante sus actividades diarias encuentran en la práctica lúdica un medio de gran liberación.

#### **2.2.1.9. Funciones intelectuales que se ponen en actividad durante el juego.**

- El juicio
- El enriquecimiento del vocabulario
- La capacidad de idear estrategias o astucias
- La imaginación
- La memoria
- La atención
- La agilidad o rapidez mental

#### **2.2.1.10. Juego personal y juego proyectado**

Podemos establecer, entonces, una distinción válida entre el juego individual y el juego proyectado.

##### **a. El juego personal**

Se trata, evidentemente, de una forma de expresión dramática en la que interviene la totalidad de la personalidad o del yo. Se caracteriza por el movimiento y la representación, e integra actividades como el baile y la vivencia de asumir el papel de objetos, situaciones o personas.

##### **b. El juego proyectado**

Se trata también de una manifestación dramática en la que participa de manera plena la mente, aunque no necesariamente todo el cuerpo. Durante el juego proyectado, suele predominar un intenso ensimismamiento y una marcada proyección mental.

Siempre observamos al niño jugar de distintas formas; lo esencial es que juegue,

sin importar el tipo de actividad lúdica que realice. En cualquiera de sus modalidades, el juego contribuye al fortalecimiento y desarrollo de las bases de su personalidad.

#### **2.2.1.11. Beneficios del juego**

En los niños, el juego constituye un medio esencial de comunicación, expresión, socialización y construcción natural del aprendizaje. Se trata de una actividad libre y voluntaria, en la que no existe obligatoriedad de participación, y que permite manifestar tanto la alegría como el descontento, al mismo tiempo que favorece el control de emociones e impulsos.

“Es una actividad cognitiva relativamente compleja, pues lleva a los niños a un mundo lleno de ficción e imaginación donde aparece el pensamiento simbólico del niño” (Piaget, 1946, pág. 96)

- Además de los aspectos ya mencionados, el juego ofrece múltiples beneficios:
- Contribuye a satisfacer las necesidades básicas de actividad física.
- Brinda una vía idónea para expresar y realizar los propios deseos.
- A través de la imaginación, favorece la formación moral y la maduración de ideas.
- Funciona como un medio de expresión y liberación de emociones, tanto positivas como negativas, lo que facilita el equilibrio emocional.
- Mediante los juegos de imitación, el niño se prepara y entrena para la vida adulta.
- Al compartir juegos con otros niños y niñas, se socializa y desarrolla sus primeras habilidades sociales.
- Permite observar los comportamientos infantiles, lo cual ayuda a orientar o reforzar hábitos adecuados.
- La participación de los adultos en el juego resulta esencial para fortalecer los vínculos y la experiencia lúdica.
- La psicomotricidad, estimulada a través del juego, es un aspecto clave en el desarrollo infantil, ya que constituye la base para aprendizajes posteriores.

### **2.2.1.11. El juego como estrategia didáctica**

**Minerva, (2002)** Mientras jugamos aprendemos a manejar situaciones de tensión, a respetar las reglas establecidas, hacemos uso de nuestras habilidades y destrezas intelectuales y/o físicas, por lo cual el juego "... favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, seguridad, concentración, reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto a las reglas del juego, la creatividad, curiosidad, imaginación, iniciativa..."

El juego, como estrategia didáctica, se refiere al uso del juego como una herramienta pedagógica para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Permite que los estudiantes aprendan de manera más divertida y significativa, experimentando y explorando el entorno, desarrollando habilidades sociales y emocionales, y construyendo conocimientos.

Los beneficios del juego como estrategia didáctica se centran en el aprendizaje significativo que permite que los estudiantes construyan sus propios conocimientos a través de la experimentación, la exploración y la indagación, lo que resulta en un aprendizaje más profundo y relevante, de la misma manera en su desarrollo integral estimulando el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los estudiantes, así el aprendizaje se hace más atractivo y divertido desarrollando habilidades significativas hacia el fomento de la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

### **2.2.2 La atención**

La atención es un proceso que posibilita percibir y filtrar los estímulos del entorno, otorgando prioridad a los más significativos para favorecer un análisis más profundo. Actúa como un filtro que selecciona, organiza, prioriza y supervisa la información que recibimos.

Según García S. (1997, p. 76), menciona que la atención es la capacidad que nos permite ser más receptivos a los sucesos del medio que nos rodea, centrando la mente de

mejor manera y gracias a ello llevamos a cabo cantidades de tareas eficazmente. La atención inicia con la observación y alerta permitiendo tomar conciencia a todo lo que sucede a nuestro alrededor.

Julia García Sevilla en su libro psicología de la atención menciona a Lúria (1975) Señala que, “La atención es un proceso selectivo de información importante y necesaria, la consolidación de los programas de acción elegibles y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos.”

Podemos afirmar que la atención resulta fundamental en la vida cotidiana, pues actúa como un sistema selectivo que facilita el procesamiento eficiente de la información, la capacidad de mantenerse alerta ante distintas situaciones y la concentración en tareas para ejecutarlas de manera adecuada. Además, desempeña un papel clave en el proceso de enseñanza–aprendizaje, reconociéndose que existen diferencias individuales en la capacidad de atender.

#### **2.2.2.1. Características de la atención**

“Las características más importantes de la atención” Estaun, S., Añaños, E. y Zaragoza, S., (2005):

##### **a. Capacidad limitada**

Se señala que nuestra atención puede dirigirse a múltiples estímulos de manera simultánea, aunque dentro de un límite determinado. Al interactuar con el entorno, este proceso se inicia con la percepción visual de los diversos estímulos presentes, que luego son decodificados, permitiendo así una adecuada interacción con el medio.

Según Desimone, R. y Duncan, J., (1995) da a conocer que “el cerebro procesa los estímulos interactuando entre sí, como una competencia, para luego ser representado”.

##### **b. Oscilamiento**

Se trata de la capacidad de desplazar nuestra atención con gran rapidez, alternando entre los distintos estímulos que se presentan y que requieren ser procesados, un proceso que varía en cada individuo.

### **c. Intensidad**

Esto significa que la atención puede dirigirse a una amplia variedad de actividades, las cuales no siempre requieren el mismo nivel de concentración. Algunas demandan un grado mayor de atención y otras menos, dependiendo de la capacidad atencional que se ponga en práctica en cada caso.

Otras características de la atención aportan Sánchez y Gonzales (2004) son:

### **d. Estabilidad**

Se refiere a la capacidad de sostener la atención en una actividad durante un periodo de tiempo determinado. En el ámbito educativo, esta permanencia depende de factores como la dificultad, el grado de familiaridad, el interés y la comprensión de la tarea.

### **e. Volumen**

Hace referencia al número de estímulos claros y precisos en los que una persona puede concentrarse. Esta capacidad depende tanto del contenido al que se dirige la atención como de la relación que puedan tener dichos estímulos, lo que permite analizar la posibilidad de integrarlos.

### **f. Concentración**

Se trata de la estabilidad con la que una persona dirige su atención hacia un estímulo o actividad, determinada por la intensidad y el esfuerzo aplicado, al mismo tiempo que logra excluir los distractores del entorno.

### **g. Distribución**

Es la capacidad de concentrarse en dos o más actividades de manera simultánea, siempre que resulten de interés para el individuo y, en algunos casos, guarden relación entre sí.

### **h. Traslación**

Es la capacidad de trasladar voluntariamente la atención de una actividad a otra, lo cual dependerá tanto de la relación existente entre ambas como del interés que despierte

en el individuo.

### **i. Dispersión**

Se presenta cuando la persona es incapaz de mantener su atención de manera prolongada en una actividad o estímulo, perdiendo con facilidad el interés y distrayéndose ante otros. En consecuencia, su atención fluctúa de un estímulo a otro, lo que dificulta la concentración y la adecuada ejecución de las tareas.

### **j. Distracción**

Hace referencia a la pérdida de la atención dirigida hacia un estímulo debido a una estabilidad insuficiente. Según Salas Parrilla, la distracción constituye un obstáculo para el estudio y una de las principales causas del bajo rendimiento.

#### **2.2.2.2. Factores de la atención**

Pinzon Jimenez & Flores Moreno, (2015) propone cuatro factores que conforman la estructura de la atención:

- a. Focalización:** Es la capacidad de focalizar la atención en un estímulo específico y responder a él, aun cuando en el entorno existan múltiples distractores que obligan a seleccionar aquello que resulta relevante.
- b. Sostenimiento:** Es la habilidad que posibilita sostener la atención en una misma tarea o actividad por un período determinado, logrando así un desempeño eficaz en su realización.
- c. Cambio:** Se trata de la habilidad que facilita desplazar o redirigir el foco de atención de forma flexible y eficaz hacia un estímulo distinto, aun cuando este se encuentre entre múltiples estímulos con características diversas.
- d. Codificación:** Es la habilidad de retener y recuperar información al mismo tiempo que se lleva a cabo una tarea cognitiva.

### **2.2.2.3 Grados de atención**

Los grados de atención es de tres niveles según Arbieta (2017):

#### **a. Atención involuntaria**

Este nivel de atención se activa ante la presencia de un estímulo novedoso o significativo, pero tiende a desvanecerse cuando aparece la monotonía o repetición. Según Luria (1988), esta atención involuntaria es de carácter pasivo y emocional, lo que implica que la persona no muestra un interés consciente hacia el estímulo, ya sea un objeto o una situación, y se distingue porque la respuesta que genera suele ser innata.

#### **b. Atención voluntaria**

Este tipo de atención es consciente y voluntaria, y comienza a formarse desde la infancia en paralelo con el desarrollo del lenguaje y la asunción de responsabilidades escolares.

#### **c. Atención pasiva**

Este tipo de atención surge de manera espontánea, sin que el individuo realice un esfuerzo, lo cual en los niños se observa cuando las palabras de sus padres captan su interés. Conforme el niño realiza distintas actividades, su atención cambia de un estímulo a otro de forma continua.

Según la teoría de Vygotsky, la atención voluntaria se desarrolla a partir de la interacción con el entorno, en la que los adultos inicialmente orientan la atención infantil a través del lenguaje, lo que la convierte en un proceso activo y consciente.

### **2.2.2.4 Modalidades de atención**

Estas modalidades encontramos en el libro Neuropsicología de la atención

“La atención participa en procesos pasivos e involuntario en las tareas, situaciones que se nos presentan por ello se articulan en dos niveles” Portellanos Perez & García Alva, pág. 65

#### **a. Atención pasiva**

Este tipo de atención se caracteriza por ser inespecífica, ya que el individuo no la

asocia directamente con motivos, necesidades o intereses, aunque en ella interviene el sistema de alerta y la respuesta de orientación.

**El estado de alerta:** se entiende como un nivel de activación indispensable que facilita el acceso y la respuesta frente a distintos estímulos. Dentro de él se distinguen dos formas: la alerta fásica, que prepara al organismo para procesar un estímulo implicando el tiempo de reacción, y la alerta tónica, que representa el umbral mínimo de vigilancia necesario para mantener la atención durante la realización de tareas o actividades.

**La respuesta de orientación:** por su parte, corresponde a una disposición natural del ser humano que nos permite reaccionar ante situaciones inesperadas y garantizar la supervivencia. Esta respuesta implica la capacidad de reconocer nuestro entorno e identificar aquello que percibimos.

#### **b. Atención activa**

Denominada también deliberada, se trata de un proceso en el que intervienen las motivaciones del individuo, por lo que se caracteriza por ser consciente, intencional y orientado a un propósito. Cuando surge información nueva que despierta interés, se activa la atención voluntaria y activa, la cual puede manifestarse en diferentes formas: focalizada, sostenida, selectiva, alternante y dividida.”

**Atención focalizada:** Es la habilidad de concentrar la atención en un objeto específico, dejando de lado las distracciones que puedan surgir. Para ello se necesita un sistema de alerta activo, aunque su eficacia dependerá de los factores que incentiven al individuo.

**Atención alternante:** Se trata de una modalidad de atención voluntaria más avanzada que la focalizada y la sostenida. Implica un mayor esfuerzo cognitivo, pues exige cambiar de manera consciente el foco atencional de un estímulo a otro, alternando entre distintas tareas. Para lograrlo, requiere flexibilidad mental, la capacidad de interrumpir o retomar actividades y el uso de la memoria para recordar la acción previamente planificada.

(Ortiz, 2009) nos presentan estas modalidades como los diferentes tipos de atención:

**Atención selectiva:** Es la habilidad que nos posibilita identificar los estímulos beneficiosos que contribuyen a nuestro enfoque atencional. En este sentido, Ballesteros (2014) señala que la atención selectiva facilita el procesamiento de los estímulos más significativos, al tiempo que permite ignorar o descartar aquellos menos importantes, integrando además la función de la atención focalizada.

“Es quien dirige la información más relevante hacia una fuente. Este primer nivel de desarrollo de la atención se da en niños de 3 a 5 años, siendo importante estimularlo” Ortiz, (2009).

**Atención dividida:** Se refiere a la situación en la que una persona dirige su atención hacia dos estímulos de manera simultánea. “Es la capacidad de atender a dos estímulos diferentes en un mismo momento con la misma eficacia” Ortiz, (2009).

Dalgarrondo refuerza el aporte de Ortíz, mencionando que la atención dividida es la capacidad de focalizar la atención a dos o más estímulos simultáneamente.

Se puede definir la atención dividida como la capacidad de concentrarse en dos actividades simultáneamente, dado que estamos constantemente expuestos a múltiples estímulos o tareas. El desarrollo de este tipo de atención además potencia nuestros sentidos y la percepción.

**Atención sostenida:** Esta atención nos permite tener nuestro foco atencional en un periodo de tiempo determinado. Según Ortíz (2009) este tipo de atención permite tener largos periodos de tiempo frente a un determinado estímulo.

Este tipo de atención es la más compleja, pues sostener la concentración en una actividad durante un período prolongado implica enfrentarse a múltiples distracciones del entorno.

Los tres tipos de atención son importantes para el desarrollo de la atención que se necesita desarrollar en los estudiantes, requiriendo respetar los procesos de maduración,

ya que en los niños pequeños la atención que tienen es la involuntaria, Ballesteros (2014), Rivas (2008) y Ortíz (2009) mencionan que la atención selectiva, que permite centrar la atención en el estímulo relevante son las que benefician el aprendizaje.

Ortíz (2009) da a conocer que en la educación es donde podemos estimular los procesos atencionales, dándose en el momento del aprendizaje, cuando corregimos comportamientos. Por ello, es fundamental que la docente fomente la atención de los niños, proporcionándoles un entorno novedoso y lleno de estímulos, junto con estrategias didácticas adecuadas, para favorecer su proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **2.2.2.5. Modelos de atención**

Algunos modelos de atención que destacamos Portellano Perez & García Alva, (2014) pág. 73

##### **a. Modelo de Sohlberg y Mateer**

Se describe la activación como la capacidad de permanecer alertas o despiertos, lo cual nos posibilita responder a los estímulos que se nos presentan, considerando las tres modalidades de atención más comunes:

**Atención focalizada:** Se define como la habilidad de concentrar la atención en un estímulo específico, ya sea visual, auditivo o táctil.

**Atención sostenida:** También llamada la capacidad de mantener la concentración en un estímulo determinado durante un período de tiempo.

##### **b. Modelo de Postner y Pelersen**

“La atención se articula en sistema de alerta, orientación y ejecución” Portellanos Perez & García Alva.

**Sistema de alerta:** Se activa ante la mínima aparición de un estímulo, poniendo en marcha los mecanismos atencionales. Este sistema prepara al individuo para detectar de manera rápida y eficiente los estímulos relevantes.

**Nivel de activación:** Hace referencia a la activación involuntaria del sistema nervioso frente a los estímulos.

**Sistema de orientación:** Permite dirigir la atención hacia un estímulo relevante o novedoso, facilitando la fijación activa y específica de la información ante la gran cantidad de estímulos presentes.

**Sistema ejecutivo:** Representa la atención consciente y voluntaria, que nos permite focalizar el estímulo de manera deliberada. Requiere planificación, desarrollo de estrategias y resolución de problemas, y se relaciona con los procesos de atención focalizada y selectiva.

“Este modelo atencional se encarga que el tono intensional sea llevado a cabo en la actividad, regulando y seleccionando el objeto, de esta manera nos permite escoger la información” Machado V. Márquez V., & Acosta B., (2021), pág. 77.

#### **2.2.2.6. Proceso de atención**

“La atención empieza cuando captamos lo que vemos y oímos, empezándonos a fijarnos en ello, es decir prestarle atención para dar una respuesta” Fuenmayor, G; Villasmil, Yerelin, (2008).

Este proceso de la atención requiere lo siguiente:

**a. Receptores sensoriales:** “Se refiere a los sentidos, la vista, tacto, olfato, oído, gusto, dolor, calor, frío, químico, presión, kinestésico y estático, por donde podemos recepcionar un cúmulo de estímulos de nuestro alrededor, pero los más estudiados es la vista y oído” Valladares, (1996).

**b. La focalización y selección:** Se refiere a centrar la atención en un estímulo del entorno motivado por un interés, lo que nos permite reconocer personas mediante la observación o recordarlas posteriormente.

**c. Agente motivador:** Se trata de la razón por la cual dirigimos nuestra mirada, prestando atención a los detalles que se presentan para luego emitir una respuesta. Este proceso inicia al observar o escuchar un estímulo, luego se concentra la atención y, finalmente, se responde mediante el lenguaje.

### **2.2.2.7. La atención y su relación con otros procesos psicológicos.**

#### **a. Percepción**

La percepción consiste en la interacción entre el organismo y su entorno, involucrando la participación de todos los sentidos.

“La percepción es un proceso activo- constructivo, esto quiere decir que antes de procesar la información nueva, se construye un esquema que le permita contrastar el estímulo, aceptarlo o rechazarlo, este aporte se apoya en el proceso de aprendizaje” Neiserr, (1976).

#### **Características de la percepción:**

La percepción de una persona es subjetiva, selectiva y temporal.

**Subjetiva:** Lo es porque la reacción ante un estímulo depende de cada individuo. Por ello, es importante conocer las posibles respuestas para adaptar adecuadamente la comunicación.

**Selectiva:** Surge de la naturaleza subjetiva de la percepción; la persona no puede captar todo al mismo tiempo, por lo que elige a qué prestar mayor atención.

**Temporal:** Indica que la percepción ocurre a corto plazo y que este proceso evoluciona, enriqueciéndose o cambiando según las experiencias y necesidades de la persona.

#### **b. Memoria**

La memoria es la capacidad que nos permite retener y recordar información, ideas, sensaciones e impresiones mediante procesos asociativos tanto conscientes como inconscientes.

Se trata de una función neurológica básica de almacenamiento cuya plena eficacia se desarrolla a partir de los dos años. Por ello, los niños utilizan estas capacidades de manera más eficiente según los distintos niveles de memoria: sensorial, a corto plazo y a largo plazo (Faw, 1980, p. 172).

**Memoria sensorial:** Es el primer nivel, donde la información se registra de manera icónica a través de los sentidos, dejando una huella de estimulación.

**Memoria a corto plazo:** Segundo nivel, donde la información percibida por los sentidos se mantiene aproximadamente 30 segundos antes de ser transferida a la memoria a largo plazo.

**Memoria a largo plazo:** Tercer nivel, en el que la información queda almacenada durante largos periodos y puede ser recuperada cuando sea necesario.

### **c. Inteligencia**

La inteligencia es la capacidad de comprender, aprender, razonar y resolver problemas.

“La inteligencia es un mecanismo neutral, que está programado para activarse con determinadas clases de información ya sea que se presentan interna o externa. Comprendiendo el aspecto cognitivo y habilidades en cada ser” Villamizar, Gustavo; Donoso, R. (2013).

### **d. Motivación**

La motivación impulsa a una persona a actuar y comportarse de determinada manera.

“La motivación es un conjunto de razones por la que hace actuar al individuo, siendo esto relevante en el campo educativo, ya que orienta las acciones que conduce objetivos” Naranjo Pereira, (2009).

### **e. Emoción**

La emoción es un proceso que se activa al percibir una amenaza, peligro o desequilibrio, permitiendo movilizar distintos recursos para controlar la situación.

Cannon & Bart (1993) destacan que “Las emociones están formadas por respuestas fisiológicas, producida frente a un estímulo” Ruiz Mitjana, (2019).

#### **2.2.2.8. Relación de atención con la memoria**

Desde el nacimiento, los niños muestran indicios de capacidad memorística, aunque la función neurológica básica de almacenamiento alcanza su pleno desarrollo alrededor de los dos años.

Las características de los estímulos que captan los niños comienzan con el color, y los menores de seis años suelen prestar atención principalmente al color y la forma de los objetos. Este fenómeno se conoce como dimensión sobresaliente, especialmente relevante en la etapa preoperacional (Faw, 1980).

Harnol, H. Buss en su libro Psicología general expone las tres clases de almacenamiento de Sperling (1960): Sensorial, de corto tiempo y largo tiempo. Los tres tipos de almacenamiento se distinguen no solo por el tiempo que la información permanece guardada, sino también por la manera en que ésta se procesa.

“Los tres tipos de almacenamiento son diferentes, no solo en la duración de la información que se ha depositado si no también en la forma que se procesa la información” Buss, (1978), pág. 447.

##### **a. Almacenamiento sensorial:**

Se trata de que los estímulos recibidos permanecen por un tiempo muy breve, es decir, de manera momentánea, mientras son sometidos a un análisis perceptual preliminar. Este proceso es automático e inconsciente, y ocurre en una fracción de segundo, generalmente limitado a un segundo.

##### **b. Almacenamiento en corto plazo:**

La información que proviene del depósito sensorial se selecciona parcialmente para un procesamiento más profundo o para recibir mayor atención. A diferencia del almacenamiento sensorial, el material retenido a corto plazo puede ser recuperado, ya que los estímulos registrados inicialmente son imágenes primitivas captadas por los sentidos.

Posner y Boies (1971) señalan que el almacenamiento sensorial involucra un procesamiento automático y previo de los estímulos recibidos, mientras que el almacenamiento a corto plazo requiere atención selectiva, es decir, conciencia y control sobre lo que se está realizando.

Hildgard y Bower (1966) nos dan a conocer que la memoria en corto plazo es importantes para tres procesos: La primera es que la memoria inmediata nos ayuda a comprender los eventos que duran más de un segundo o dos, pero menos de medio minuto, lo segundo es que la información puede guardarse temporalmente para poder enfocar a la atención a un nuevo estímulo, ofreciendo un espacio para informaciones recientes, pensamientos internos y para cogniciones y el tercer proceso es que el almacenamiento de corto plazo da tiempo para la decodificación que se irá al largo plazo.

### c. Almacenamiento a largo plazo:

Se refiere a que los estímulos a los que se les presta más atención se procesan de manera que pueden conservarse durante períodos prolongados, e incluso de forma permanente. De esta manera, la memoria a largo plazo puede almacenar gran cantidad de recuerdos, mientras que la memoria a corto plazo retiene únicamente unos pocos de los eventos recientes.



Fuente: Buss, (1978)

### 2.2.2.9. Factores determinantes de la atención

Los factores que afectan la atención comprenden diversas variables que pueden facilitar o dificultar su desempeño:

### **a. Selectiva**

“Son factores que nos permite prestar mayor atención a ciertos estímulos, porque al contar con propiedades y características tienen la posibilidad de ser atendidos, este factor son determinantes extrínsecos influyendo en la atención sostenida” Portellano Perez & García Alva, (2014). Estas características son de dos tipos:

**Características físicas de los estímulos:** Son las propiedades propias de los estímulos, como intensidad, movimiento, color y tamaño. Estas características influyen en la probabilidad de que un estímulo capte nuestra atención, ya que los estímulos en movimiento atraen más que los estáticos, los de color llaman más la atención que los blancos y negros, y los que se encuentran en el campo visual son más notables que los situados en un rincón.

**Características comparativas de los estímulos:** Estas no dependen del estímulo en sí, sino de la comparación con otros estímulos presentados y del significado que el sujeto les asigna. Asociadas a un estímulo, estas características aumentan las posibilidades de que este capte la atención.

### **b. Sostenida**

Este factor genera variaciones en el desempeño durante la realización de tareas, destacándose los siguientes aspectos:

**Características físicas de los estímulos:** Algunos elementos mencionados en la atención selectiva, como tamaño, intensidad y duración del estímulo, influyen en la capacidad de mantener la atención. Si un estímulo es pequeño, poco intenso o de corta duración, nuestra atención será limitada; en cambio, cuando posee características más llamativas, la atención se incrementa.

**Número de estímulos presentados:** Cuando una tarea incluye muchos estímulos simultáneos, el rendimiento del individuo tiende a disminuir, ya que su atención se dispersa entre ellos. Por ello, es importante ajustar la cantidad de estímulos según la edad del sujeto.

**Ritmo de presentación de los estímulos.** Está relacionada con la complejidad que pueda tener la tarea, el ritmo de la presentación de los estímulos que debe ser proporcional al rendimiento que exija la tarea.

**Incertidumbre espacial – temporal.** Se refiere al desconocimiento de donde o cuando aparecerá el estímulo, que está relacionado con la facilidad o complejidad de la tarea, que va a depender del rendimiento de la atención que será de mayor o menor grado a lo largo del tiempo que se requiera.

### c. Atención general pueden ser extrínsecos e intrínsecos

**Factores extrínsecos:** Son las propiedades de los estímulos que atraen la atención del individuo, tales como:

- Tamaño
- Posición
- Color
- Movimiento
- Novedad
- Repetición
- Intensidad
- Complejidad

**Factores intrínsecos:** Incluyen aspectos relacionados con el propio sujeto, como:

- Motivación
- Expectativas
- Intenciones

#### 2.2.2.10. Tiempo de atención

La atención varía según la edad, ya que cada niño, de manera individual, tiene su propio ritmo para comprender y percibir su entorno.

“Cada infante tiene su proceso de enseñanza aprendizaje, dándonos a entender que

cada ser tiene diferente capacidad de atender y se debe respetar” (Graham, 2016).

- Los infantes de 0 a 1 año mantienen la atención entre 2 y 3 minutos.
- Los niños de 1 a 2 años tienen un intervalo de atención de 7 a 8 minutos.
- Los niños de 2 a 3 años pueden concentrarse hasta 10 minutos.
- Los niños de 3 a 4 años cuentan con un tiempo de atención de hasta 15 minutos.
- Los niños de 4 a 5 años pueden mantener la atención alrededor de 20 minutos.
- Los niños de 5 a 6 años tienen un tiempo de atención que alcanza hasta 25 minutos.

#### **2.2.2.11. Dificultades atencionales**

Durante la etapa escolar, los niños son especialmente susceptibles a presentar dificultades de atención, lo que puede generar bajo rendimiento académico y problemas en su vida cotidiana.

Según Caballo y Simón (2001), estos problemas se manifiestan mediante distracciones al realizar tareas y dificultades para concentrarse en los estímulos, afectando su atención sostenida, selectiva y dividida.

“La capacidad atencional es gradual, por ello debemos estimular primero la atención sostenida y atención enfocada antes de la atención dividida ya que esta es más compleja y vulnerable al sufrir daño cerebral” Duque, (2001).

#### **2.2.2.12. Déficit de atención**

El déficit de atención es una dificultad que afecta a los niños, caracterizada por conductas de mayor frecuencia e intensidad en comparación con otros niños de su misma edad. Este trastorno comienza en la infancia temprana y puede manifestarse en el hogar, la escuela u otros entornos, afectando sus relaciones con el entorno.

#### **2.2.2.13. Importancia de la atención en el aprendizaje**

La atención es la capacidad que permite al individuo prepararse para captar y recibir información del entorno. Por ello, la falta de atención y concentración afecta negativamente sus resultados y respuestas.

Sin atención no puede existir aprendizaje; todos los recursos utilizados para estimular y mantener la atención contribuyen a un mayor aprendizaje. Es fundamental despertar y sostener el interés del estudiante, destacando la relevancia y utilidad de lo que va a aprender (Educación, 1963, p. 16).

Por ello, los objetivos de la enseñanza deben ser claramente comprendidos tanto por el instructor como por el aprendiz.

### **2.3. Definición de términos.**

#### **Aprendizaje**

Es una habilidad que se manifiesta en el entorno, el cual actúa como escenario que transforma las experiencias del individuo mediante el análisis y la asimilación de la información que ofrece. A través del aprendizaje, la persona puede desarrollarse y adaptarse para enfrentar y sobrevivir en su medio.

El aprendizaje según Díaz F. (2018) Se refiere al aprendizaje que facilita la construcción de conocimiento al conectar de manera significativa la nueva información con las ideas previas de los estudiantes.

#### **Atención**

Se refiere a dirigir todos los sentidos hacia un hecho o actividad específica de manera intencionada.

La UNESCO (2014) define la atención a la diversidad como un proceso de abordaje y respuesta a las necesidades de todos los alumnos. Esto se logra a través de la participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, y reduciendo la exclusión.

#### **Concentración**

La concentración mental es un proceso psicológico que se lleva a cabo mediante el razonamiento. Consiste en enfocar voluntariamente toda la atención de la mente en un objetivo, objeto o actividad específica, dejando de lado cualquier otro hecho u objeto que pueda interferir. La concentración es fundamental tanto para el estudio como para el

trabajo.

Ocampo (2021). La concentración es la capacidad de mantener la atención en una tarea mientras se realiza un proceso mental.

### **Desempeño**

Son descripciones concretas de las acciones que realizan los estudiantes en relación con los distintos niveles de desarrollo de las competencias. Pueden observarse en diversos contextos o situaciones. No son exhaustivas, sino que sirven para ilustrar las conductas que los estudiantes muestran mientras alcanzan o han alcanzado el nivel esperado de la competencia.

Rogers (2010), define al desempeño como el grado de logro de las metas educativas que se plantean en el programa de estudio, y se visualiza a través de indicadores de desempeño.

### **Estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas son actividades que integran juegos educativos, dinámicas grupales, dramatizaciones, juegos de mesa, entre otros. Los docentes emplean estas herramientas para fortalecer los aprendizajes, conocimientos y competencias de los estudiantes, tanto dentro como fuera del aula.

Argüello (2021) considera que las estrategias lúdicas son acciones que se ponen en práctica estratégicas, basadas en juegos lúdicos matemáticos implementados dentro un aula de clases por el facilitador para la integración de la enseñanza.

### **Juego lúdico**

Las actividades lúdicas son esenciales para el ser humano. A través del juego, las personas experimentan situaciones que las preparan para asumir responsabilidades en la sociedad, al mismo tiempo que se fomenta la comunicación y la creatividad, ya que el juego constituye una forma de expresión espontánea y motivadora.

Matos (2002). Los juegos lúdicos son actividades de esparcimiento o distracción que desarrollan el equilibrio intelectual del niño, ya que inquietan en el uso del razonamiento, la memoria, la creatividad, la

motivación entre otros caracteres.

### **Logro De Aprendizaje**

Los logros de aprendizaje se comprenden como los resultados que los estudiantes alcanzan tras participar en experiencias de aprendizaje significativo. Estos logros se fundamentan en la autorreflexión, realizada junto al docente, sobre los conocimientos adquiridos, las habilidades desarrolladas y las nuevas competencias alcanzadas.

Según Hederich (2005), los logros de aprendizaje son los resultados que los estudiantes alcanzan en el sistema educativo, y que deben ser verificables tanto en conocimientos como en actitud.

### **Percepción**

Es un proceso que permite almacenar la información captada por nuestros sentidos. La retención se logra cuando el estímulo resulta relevante; de lo contrario, tiende a olvidarse.

Aguilar F. (2010) La percepción puede ser entendida desde el punto de vista gnoseológico como uno de los niveles básicos para la construcción del conocimiento; desde el punto de vista de la psicología social, dirigida a la comprensión de cómo los seres humanos piensan y recuerdan información sobre los demás ('cognición social'), la percepción es comprendida como: "un proceso nervioso superior que permite al organismo, a través de los sentidos, recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno"

### **Pedagogía de la lúdica**

La pedagogía de la lúdica es una metodología de enseñanza que se basa en el uso de técnicas, ejercicios y juegos didácticos para crear un ambiente agradable y propicio para el aprendizaje. El objetivo es que los estudiantes se motiven y aprendan jugando.

Jiménez (2019). La lúdica es una dimensión que se expresa mediante procesos que salen a flote cuando experimentamos el placer y la emoción.

## CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO

### 3.1 Hipótesis de la investigación

#### 3.1.1. Hipótesis general

La aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica mejora significativamente la atención en el proceso educativo en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025

#### 3.1.2. Hipótesis específicas

1° La aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica mejora significativamente la atención en el proceso educativo en su *dimensión selectiva focalizada* en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025

2° La aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica mejora significativamente atención en el proceso educativo en su *dimensión selectiva dividida* en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025

3° La aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica mejora significativamente la atención en el proceso educativo en su *dimensión intensiva (atención sostenida o vigilancia)* en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025.

### 3.2. Variables de la investigación.

Las variables que se abordan en este proyecto de investigación son dos:

#### 3.2.1. Variable independiente

El juego lúdico

#### 3.2.2. Variable dependiente

Atención y concentración

### 3.2.3. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Valores
<p><b>Variable independiente:</b></p> <p><b>JUEGOS LÚDICOS</b></p>	<p>Cañón F. (2020) Considera que las actividades lúdicas son una alternativa importante en la metodología educativa, ya que permiten desarrollar elementos característicos del aprendizaje.</p>	<p>Aplicación de estrategias didácticas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes a partir de un plan de acción en la que priorice técnicas de enseñanza, herramientas de evaluación, recursos, medios y actividades, tratándolo al estudiante como un ser activo y crítico en la construcción de su conocimiento, favoreciendo su desarrollo personal y ubicándolo en su contexto educativo y social; tomando en cuenta las dimensiones de: Planeamiento didáctico, Dinámica de grupo, Dimensión orientadora, Adaptabilidad, Evaluación y Retroalimentación</p>	<p>Planeamiento didáctico Dinámica de grupo Dimensión orientadora Adaptabilidad Evaluación y Retroalimentación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra un elevado nivel de creatividad en la propuesta y ejecución de las dinámicas de grupo.</li> <li>- Participa de manera entusiasta y constante en todas las actividades del juego.</li> <li>- Colabora de manera excelente con sus compañeros, mostrando respeto, escucha activa y disposición para trabajar en equipo.</li> <li>- Resuelve los conflictos de manera excelente, buscando soluciones justas y pacíficas.</li> <li>- Demuestra una gran capacidad de empatía, comprendiendo y mostrando interés por los sentimientos y necesidades de los demás.</li> </ul>	<p>¿La implementación de juegos lúdicos al inicio de la clase mejora la concentración de los estudiantes de secundaria en las sesiones de aprendizaje? ¿Los juegos de estrategia (como ajedrez o juegos de cartas educativos) favorecen más la atención sostenida que los juegos de azar en adolescentes? ¿Cómo varía el nivel de concentración en estudiantes de secundaria antes y después de una sesión de 30 minutos de juegos lúdicos? ¿Los estudiantes que participan en dinámicas lúdicas muestran mejor rendimiento en pruebas de atención que aquellos con métodos tradicionales? ¿Hay diferencias en la concentración entre alumnos que usan videojuegos educativos y los que juegan videojuegos no educativos?</p>	<p>Logro destacado (AD) Logro Previsto (A) Proceso (B) Inicio (C)</p>
<p><b>Variable dependiente:</b></p>	<p>La atención y la concentración son capacidades cognitivas que se complementan y</p>	<p>Empoderar el proceso educativo mediante acciones observables que se consideran como</p>	<p>Dimensión selectiva focalizada</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Percibe estímulos visuales</li> <li>- Atiende a un estímulo en medio de otros.</li> </ul>	<p>¿Los juegos lúdicos pueden reducir la distracción en estudiantes de</p>	<p>Logro destacado (AD) Logro Previsto (A)</p>

<p><b>ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN</b></p>	<p>son necesarias en la vida diaria.  Wikipedia (2023) La atención es la capacidad de enfocarse en la información relevante y evitar distracciones.  Dialnet (2021) La concentración es la habilidad de sostener la atención en una tarea determinada durante un tiempo prolongado.</p>	<p>expresiones de dicho proceso; estableciendo actividades u operaciones necesarias para medir o manipular la enseñanza – aprendizaje, además de, observar y analizar el proceso educativo de forma empírica, evaluando transversalmente el desarrollo de la misma y en sus diferentes dimensiones: Dimensión selectiva focalizada, Dimensión selectiva dividida, Dimensión intensiva</p>	<p>Dimensión selectiva dividida</p> <p>Dimensión intensiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se concentra en la mayoría de los detalles relevantes de la tarea, con pocas distracciones.</li> <li>- Es capaz de enfocarse en los detalles relevantes de la tarea, evitando distracciones.</li> <li>- Mantiene una atención constante durante toda la tarea, sin distracciones.</li> <li>- Se mantiene atento a las señales.</li> <li>- Amplía la información y tareas que se pueden realizar al mismo tiempo.</li> <li>- Intensifica la atención que se presta a una tarea.</li> <li>- Oscila la atención de un estímulo a otro.</li> <li>- Es capaz de prestar atención a múltiples estímulos de la tarea sin distraerse.</li> <li>- Dirige su atención hacia un estímulo específico durante un periodo determinado.</li> <li>- Ejecuta las actividades de manera correcta.</li> <li>- Muestra una excelente capacidad de concentrarse durante toda la tarea, sin distraerse ni interrumpir.</li> <li>- Demuestra una excelente habilidad para escuchar activamente, prestando atención a las indicaciones y</li> </ul>	<p>secundaria con dificultades de concentración?  ¿La exposición a juegos lúdicos 3 veces por semana aumenta significativamente la concentración en comparación con una frecuencia menor?  ¿Cómo perciben los estudiantes de secundaria el impacto de los juegos lúdicos en su capacidad para concentrarse en clases?  ¿Prefieren los adolescentes los juegos competitivos o colaborativos para mantener su atención en actividades académicas?  ¿Los estudiantes de secundaria expuestos a 20 minutos de juegos lúdicos antes de una clase muestran un mayor nivel de concentración en una prueba estandarizada que el grupo que no los utiliza?  ¿El rendimiento en un test de atención (ej. Toulouse-Piéron) mejora significativamente después de 4 semanas de intervención con juegos lúdicos en comparación con el grupo control?  ¿La implementación de escape rooms educativos aumenta la concentración medida con un post-test</p>	<p>Proceso (B)  Inicio (C)  -</p>
--	---	---	--	--	--	---

				<p>respondiendo de manera adecuada.</p> <p>- Participa de manera activa y constante en la tarea, mostrando interés y contribuyendo de manera significativa.</p>	<p>inmediato frente a un grupo que solo recibe instrucción directa?</p> <p>¿Los estudiantes que participan en juegos de roles pedagógicos muestran mejoras en su capacidad de atención en comparación con su desempeño inicial (pre-test)?</p> <p>¿Los alumnos que juegan puzzles 3 veces por semana obtienen mejores resultados en pruebas de atención que quienes lo hacen solo 1 vez por semana?</p> <p>¿Los juegos lúdicos competitivos (ej. Kahoot!) generan mayor concentración que los colaborativos (ej. construcción en equipo con LEGO)?</p> <p>¿Los juegos digitales interactivos (ej. Minecraft Education) tienen un efecto más significativo en la atención que los juegos físicos (ej. ping-pong cognitivo)?</p> <p>¿El impacto de los juegos lúdicos en la concentración varía entre hombres y mujeres en secundaria?</p> <p>¿Los estudiantes con bajo rendimiento académico mejoran más su atención con juegos lúdicos que los de alto rendimiento?</p>	
--	--	--	--	---	---	--

### **3.3 Método de investigación**

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

El enfoque seguido en este trabajo es el cuantitativo, el cual consiste en el análisis de datos numéricos para describir, explicar y predecir fenómenos. Se caracteriza por utilizar herramientas de análisis estadístico y matemático, centrado en fenómenos que se pueden medir, es decir, a los que se les puede asignar un número y fundamentar sus conclusiones en la cuantificación de la recolección, procesamiento, análisis e interpretación de los resultados.

Este enfoque ayuda a recopilar datos, utilizando herramientas como encuestas, cuestionarios, experimentos, observación o selección de documentos y con ello se puede comprobar teorías o hipótesis a través de la estadística.

Jiménez (2020), la investigación cuantitativa mantiene su impacto y relevancia en los tipos de estudios que requieren de un orden secuencial, riguroso y demostrativo, con una amplia gama de criterios que permita su valoración y aportes a la comunidad científica. La relevancia del modelo cuantitativo reside en adoptar un enfoque objetivo y divergente, interpretando los fenómenos observados a través de datos numéricos.

#### **3.3.2 Tipo de investigación.**

La investigación es de tipo aplicada y tiene como objetivo resolver un problema o situación específica, centrando su esfuerzo en la búsqueda y consolidación del conocimiento para su aplicación, contribuyendo así al desarrollo cultural y científico.

La investigación aplicada, según González (2021), se centra en la aplicación de conocimientos ya generados para solucionar problemas concretos o satisfacer necesidades prácticas. Esto incluye la evaluación de programas, la investigación para la acción, el estudio de casos, la investigación experimental, estudios de mercado y la investigación médica.

Esta investigación es de tipo aplicativo, porque al aplicar la propuesta pedagógica por parte del grupo experimental se buscará recopilar la información necesaria para evidenciar la eficacia del proyecto de investigación o su posible reestructuración.

### 3.3.3 Alcances o nivel de investigación.

**Nivel Explicativo.** Este nivel de investigación permite al investigador familiarizarse con el tema a estudiar y desarrollar teorías que puedan ser comprobadas. Este tipo de investigación resulta especialmente valioso en el ámbito social, ya que es fundamental para presentar nuevos datos o perspectivas sobre un tema.

Según Ochoa y Romero (2002), la investigación explicativa puede dividirse en dos tipos: intervencionista y no intervencionista. En la primera, como en los estudios experimentales y cuasi-experimentales, se manipula y controla la variable independiente para observar su efecto sobre la dependiente. En los estudios sin intervención, no se manipulan variables; son observacionales y se aplican métodos estadísticos específicos según el caso. Antes de diseñar un experimento, es necesario determinar si una variable influye sobre otra, lo cual marca el inicio de los estudios explicativos.

### 3.3.4 Diseño de investigación.

**Cuasi experimental.** El objetivo principal de toda investigación científica es identificar las relaciones causales entre las variables. Por ello, tanto la experimentación como la cuasi-experimentación buscan evaluar el efecto de la variable independiente. La correcta valoración del tratamiento depende de la posibilidad de asignar aleatoriamente las unidades de observación a los diferentes niveles de la variable independiente, así como del control de factores externos que puedan alterar los resultados de la variable medida.

La fórmula de diseño cuasi experimental según Sánchez Carlesi (2018) se representa utilizando símbolos que indican la estructura del diseño, especialmente en investigaciones educativas donde no siempre se puede asignar aleatoriamente a los grupos. La fórmula general que propone es:

$$\begin{array}{|c|} \hline O_1 \ X \ O_2 \\ \hline O_3 \ O_4 \\ \hline \end{array}$$

Significado de la fórmula:

- $O_1$  y  $O_2$ : Observaciones (mediciones) antes y después del tratamiento en el grupo

experimental.

- X: Tratamiento o estímulo aplicado al grupo experimental.
- O<sub>3</sub> y O<sub>4</sub>: Observaciones antes y después en el grupo de control (sin tratamiento).

Este diseño permite comparar los cambios en el grupo experimental con los del grupo control para inferir el efecto del tratamiento.

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

#### **3.4.1. Población.**

La población estudiantil de la I.E. Valle Sagrado del distrito de Urubamba, provincia de Urubamba, región del Cusco cuenta con 04 secciones de segundo grado, con un total de 120 estudiantes.

Tabla 2: *Población de investigación*

<b>GRADO</b>	<b>SECCION</b>	<b>ESTUDIANTES</b>
2°	A	30
2°	B	30
2°	C	30
2°	D	30

Fuente: Nomina de matrícula de la I.E. Valle Sagrado – Urubamba - Cusco

#### **3.4.2. Muestra.**

El tamaño de la muestra es de 60 estudiantes del segundo A y C, a partir de esta selección la aplicación de la prueba será de manera no probabilística e intencionada seleccionados de entre las 04 secciones del segundo grado de secundaria de la I.E. Valle Sagrado.

### **3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

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

##### **El examen**

Ésta es una técnica que permite medir el nivel de avance de aprendizaje de los estudiantes, partiendo de un diagnóstico, para luego comprobar sus avances, hasta el cumplimiento de objetivos, permitiendo de manera constante realizar retroalimentación.

Un examen es una prueba de conocimiento, aptitudes habilidades o de las capacidades

físicas. En cualquier nivel educativo existe la necesidad de evaluar para conocer el aprovechamiento del estudio, lo que se conoce como “calificación”

García R. (2011) la evaluación es una actividad o proceso de identificación, recogida y tratamiento de datos sobre elementos y hechos educativos con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones.

### **3.4.1. Instrumento de recolección de datos**

#### **a. Pruebas de conocimiento:**

Son herramientas que se utilizan para evaluar el nivel de conocimientos de los estudiantes en cualquier nivel educativo. Estas pruebas pueden ser exámenes, evaluaciones diagnósticas, o pruebas objetivas y así, evaluar las habilidades, aptitudes, o capacidades físicas de los estudiantes, así como comprender el estado de los estudiantes y su preparación para enfrentar nuevos temas y valorar los logros educativos de los estudiantes.

Cohen & Swerdlik, (2001) las pruebas de conocimientos, aprendizaje o rendimiento, “son aquellas que se diseñan para medir el logro. Evalúan el grado de aprendizaje que ha tenido lugar como resultado de la exposición a una experiencia de aprendizaje relativamente definida”.

### **3.5. Aspectos éticos**

**Población sujeta a la investigación:** En la investigación se considera el estricto respeto hacia la honorabilidad y probidad de los participantes sin afectación alguna a sus derechos personales.

**Consentimiento informado:** De la misma manera se respeta la decisión voluntaria de quienes deseen participar en la aplicación de instrumentos de recojo de información, tomando en cuenta participar de dichas acciones e informar de los propósitos académicos de investigación.

**Uso de datos personales:** La información personal de los participantes será manejada con estricta confidencialidad y cuidado.

**Respeto a la autoría de textos y artículos consultados:** Siguiendo los principios éticos y el reglamento de Posgrado de la institución, todas las fuentes consultadas y citadas se ajustarán rigurosamente a las normas del sistema APA.

## CAPITULO IV:

### CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEORICAS

**Primera:** A partir de las bases teóricas revisadas, se puede concluir que el factor lúdico constituye una estrategia altamente valiosa, ya que su incorporación en el aula favorecería el proceso de enseñanza-aprendizaje desde diversas perspectivas. Al fomentar este tipo de actividades, se despierta en los estudiantes el interés por adquirir nuevos conocimientos. En este contexto, el rol del docente resulta fundamental, pues sus métodos de enseñanza deben orientarse a generar disfrute y motivación por aprender. La aplicación del factor lúdico en el área de comunicación constituye una propuesta innovadora que contribuye al desarrollo de las competencias comunicativas, considerando las variables de estudio y respaldada por los aportes teóricos de diversos autores que han investigado este tema.

**Segunda:** En relación con la atención y la concentración, se concluye que constituyen procesos cognitivos esenciales para el aprendizaje, ya que permiten identificar y enfocarse en los estímulos relevantes para procesar información, lo cual es fundamental para el desarrollo de otros procesos cognitivos. Estos procesos regulan la cantidad de información recibida y procesada, mantienen activo el cerebro y facilitan la creación de nuevas conexiones, siendo cruciales para dar sentido a la información nueva dentro del aprendizaje integral.

Del mismo modo, la falta de atención puede afectar significativamente el rendimiento académico tanto a corto como a largo plazo. Por ello, es fundamental enseñar a los estudiantes a focalizar su atención de manera adecuada, utilizando los recursos educativos necesarios.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Benítez, N.; García, J.; Humanez, L. (2020) Juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de la básica primaria. <https://repositorio.iberu.edu.co/handle/001/1086>

Valenzuela F. (2019) El juego de rol de mesa: La persona y su relación con el personaje. El self narrativo en las personas que juegan juegos de rol de mesa en relación al personaje que crean dentro del juego. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/173955>

Morocho N. (2023) Estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración de estudiantes de 8 a 9 años de educación general básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24840/1/UPS-CT010526.pdf>

Huaranga M. (2021), Los juegos lúdicos, como estrategia didáctica en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente de los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E.21578 de Paramonga de la provincia de Barranca – 2014 <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/9281>

Paredes E. (2020), Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

Alonso N. (2021), El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. Facultad De Educación De Palencia Universidad De Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>

Cruz L.& Hernández G. (2016), Los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento

del proceso lecto-escritor. Fundación Universitaria los Libertadores.  
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/95fc81e1-7a9d-4ae8-8969-8fd40d1a72ed/content>

Pérez, G.; Sevilla, D.; Lara F. (2012) Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores Badajoz, España obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832342036.pdf>

Huaríngá, G. (2002), Estudio de caso educativo: Intervención de las dificultades de atención concentración desde una perspectiva sistémica (Tesis de pregrado). Universidad de San Martín de Porres, Lima, Perú.  
<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/9333?>

Beltrán, L. (2023), Universidad Politécnica Salesiana Correos: hfreiret@est.ups.edu.ec.  
pbenavides@ups.edu.ec.  
<https://dSPACE.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>

## ANEXOS

**Tabla 3: Matriz de Consistencia**

PROBLEMA DE ESTUDIO	OBJETIVOS DE ESTUDIO	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>Problema General:  <b>¿Cómo la aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica puede mejorar la atención en el proceso educativo en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025?</b></p> <p>Problemas específicos:  <b>1° ¿Cómo la aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica puede mejorar la atención en el proceso educativo en su dimensión selectiva focalizada en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025?</b></p> <p><b>2° ¿Cómo la aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica puede mejorar la atención en el proceso educativo en su dimensión selectiva dividida en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025?</b></p> <p><b>3° ¿Cómo la aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica puede mejorar la atención en el proceso educativo en su dimensión intensiva (atención sostenida o vigilancia) en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025?</b></p>	<p><b>Objetivo General:</b>                      Evaluar si la aplicación de juegos lúdicos de mesa, como estrategia pedagógica, mejora la atención en el proceso educativo en estudiantes de segundo año de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b>                      1° Determinar si la aplicación de juegos lúdicos de mesa, como estrategia pedagógica, ayudaría a mejorar la atención en el proceso educativo en su dimensión selectiva focalizada, en estudiantes del segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, Cusco, 2025.                      2° Determinar si la aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica puede mejorar la atención en el proceso educativo en su dimensión selectiva dividida en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025                      3° Determinar si la aplicación de juegos lúdicos de mesa, como estrategia pedagógica, ayudaría a mejorar la atención en el proceso educativo en su dimensión intensiva (atención sostenida o vigilancia), en estudiantes del segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, Cusco, 2025.</p>	<p><b>Hipótesis General:</b>                      La aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica mejora significativamente la atención en el proceso educativo en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025</p> <p><b>Hipótesis Específicas:</b>                      1° La aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica mejora significativamente la atención en el proceso educativo en su dimensión selectiva focalizada en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025                      2° La aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica mejora significativamente la atención en el proceso educativo en su dimensión selectiva dividida en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025                      3° La aplicación de juegos lúdicos de mesa como estrategia pedagógica mejora significativamente la atención en el proceso educativo en su dimensión intensiva (atención sostenida o vigilancia) en estudiantes de segundo grado de secundaria en la I.E. Valle Sagrado de Urubamba, 2025</p>	<p><b>Variable independiente:</b>                      El juego lúdico</p> <p><b>Variable dependiente:</b>                      Atención y concentración</p>	<p><b>Enfoque:</b>                      Cuantitativo</p> <p><b>Tipo:</b>                      Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b>                      Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b>                      Cuasi experimental</p>

## CRONOGRAMA

Tiempo	Junio 2025	Julio 2025	Agosto 2025	Set. 2025	Oct. 2025
Actividad					
Preparación del Proyecto de Tesis	X				
Redacción final y Presentación del Proyecto		X			
Preparación del esquema de la Tesis		X			
Elaboración del Marco doctrinal de la tesis			X		
Aplicación del trabajo de campo			X	X	
Organización e interpretación de la información recolectada.				X	
Redacción del informe final de la Tesis				X	
Presentación de la Tesis para la sustentación.					X