

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN – PUNO**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JULIACA”**



**APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
DESARROLLAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN
EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO IEP
SAN AGUSTÍN DE HIPONA - JULIACA, 2022**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. GINA ARMINDA CCAMA TIPO

ORCID <https://orcid.org/0009-0003-5489-4820>

ASESOR: CIRO ANATOLIO RAMOS JARA

ORCID <https://orcid.org/0009-0007-9144-4449>

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

SAN MIGUEL – SAN ROMÁN – PERÚ

2024

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA "JULIACA"**

PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN PRIMARIA

APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
DESARROLLAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN
EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO IEP
SAN AGUSTÍN DE HIPONA - JULIACA, 2022

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. GINA ARMINDA CCAMA TIPO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

APROBADA POR:

PRESIDENTE DEL JURADO

Augusto Edgar Paredes Astrulla

SECRETARIO

Nilo Rodolfo Zea Mamani

VOCAL

Mauro Gregorio Ayamamani Yanqui

ASESOR DE TESIS

Ciro Anatolio Ramos Jara

LINEA DE INVESTIGACIÓN

: Corporeidad y Motricidad

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE LA TESIS
PÁGINA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR(A)

Yo, **CIRO ANATOLIO RAMOS JARA**, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, asesor (a) de Tesis titulada: **APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO IEP SAN AGUSTÍN DE HIPONA - JULIACA, 2022** del autor Bachiller en Educación **GINA ARMINDA CCAMATIPO**, constato que la investigación tiene un índice de similitud menor al 25 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones. He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender que la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca". En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPPJ y de normas penales legales vigentes.

San Miguel, 01 de abril del 2024.

Apellidos y nombres del asesor: RAMOS JARA, CIRO ANATOLIO
DNI 02272073
ORCID https://orcid.org/0009-0007-9144-4449
FIRMA: 

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, **GINA ARMINDA CCAMA TIPO**, con DNI: 73576730 Bachiller en Educación del programa de estudios de Educación Primaria, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca", declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la Tesis titulado: **APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO IEP SAN AGUSTÍN DE HIPONA - JULIACA, 2022**. Es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis: 1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. 2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes. 3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. 4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca" y de las normas penales legales vigentes.

San Miguel ,01 de abril del 2024

Apellidos y nombres del (a) autor (a): CCAMA TIPO, GINA ARMINDA
DNI 73576730
ORCID https://orcid.org/0009-0003-5489-4820
FIRMA: 

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Yo, **GINA ARMINDA CCAMA TIPO**, identificado con DNI N° 73576730, Bachiller en Educación del programa de estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Juliaca”, **autorizo (x)**, no autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi Tesis: **APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO IEP SAN AGUSTÍN DE HIPONA - JULIACA, 2022**. En el Repositorio Institucional de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Juliaca” (<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3508453>), según lo estipulada en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33. Fundamentación en caso de NO autorización:

.....
.....
.....

San Miguel, 05 de junio del 2024

Apellidos y nombres del (a) autor (a): CCAMA TIPO, GINA ARMINDA CCAMA TIPO
DNI 73576730
ORCID https://orcid.org/0009-0003-5489-4820
FIRMA: 



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA
CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERÚ
ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDAH-P
INSTITUCIÓN LICENCIA POR R.M.N° 507-2020-MINEDU
"Rumbo a la Excelencia"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0185-2024- GORE-GDS-DREP-DG-EESPPJ.

San miguel, 29 de abril 2024

Visto el informe N° 001-2024-JUAEESPPJ y el expediente N° 642 de fecha 01/04/2024, presentada (o) por el (la) Bachiller **CCAMA TIPO, Gina Arminda** del programa de estudios de **EDUCACIÓN PRIMARIA** en la que solicita nombramiento de jurados.

CONSIDERANDO:

Que, en cumplimiento de la Ley General de Educación N° 28044, Ley N°30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y su reglamento aprobado D.S.N°010-2017-ED. R.D.N°0165-2010-ED. RM.N°0046-2013-ED. Ley 27444 de procedimiento administrativo general y otras Normas complementarias vigentes.

SE RESUELVE:

PRIMERO: Designar al jurado EXAMINADOR que estará conformado por los siguientes docentes:

PRESIDENTE : Mg. AUGUSTO EDGAR PAREDES ASTRULLA
SECRETARIO : Prof. NILO RODOLFO ZEA MAMANI
VOCAL : Lic. MAURO GREGORIO AYAMAMANI YANQUI

Para la sustentación del informe de investigación pedagógica conducente a la obtención de título profesional de licenciado en educación primaria cuya denominación es:

APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO IEP SAN AGUSTÍN DE HIPONA -JULIACA 2022.

APELLIDOS Y NOMBRES: CCAMA TIPO, Gina Arminda

SEGUNDO: Fijar la hora y fecha de la siguiente manera:

DIA DE SUSTENTACIÓN : Jueves ,02 de mayo del 2024
HORA : 03.00 p.m.
LUGAR : Salón de titulación del EESPPJ.
FECHA DE PUBLICACION : San Miguel, 29 de abril del 2024

REGÍSTRESE Y COMUNIQUESE

YFTP/ DG.EESPPJ.
HLT/SEC ACAD.
c.c.



D. YURI FIDEL TICONA PORTUGAL
CM N° 1082428587
DIRECTOR GENERAL
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA JULIACA

Handwritten signatures and dates:
29-04-24
29-04-24
12:35 m
30-04-2024

DEDICATORIA

A Dios, que además de su bondad y amor sin límites, me ha permitido cumplir mis metas y conceder a esta etapa de mi vida. Además, se lo consagro a mis padres, porque son mi fuente de inspiración, orgullo e impulso para perseguir mis sueños y terminar mi tesis.

AGRADECIMIENTO

En especial a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Juliaca”, a mi asesor de tesis, el cual me oriento en este proyecto y me ayudó a orientar mis conocimientos en base a su experiencia y sabiduría, asimismo a mis compañeros de la promoción 2022, con quienes he compartido los buenos momentos y además a los profesores, quienes me han enseñado todo lo que sé y más. Para convertirme en un destacado especialista en educación y mi ansiado título profesional.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito conocer la utilidad de las actividades lúdicas en niños del tercer grado del nivel de educación primaria san Agustín de Hipona- Juliaca, 2022, empleando esta herramienta a los docentes para perfeccionar la atención y concentración, además mejorará en el crecimiento de los aprendizajes de los estudiantes, asimismo identifica los factores que afectan la atención y concentración de los estudiantes y proporcionar estrategias de aprendizaje a fin de involucrar a los padres en el aprendizaje de sus hijos. El estudio es de tipo aplicada bajo el enfoque cuantitativo, para encontrar respuestas al diagnóstico se utilizó una muestra de 20 estudiantes de 8 años, por el diseño pre experimentales y el tipo de investigación aplicada. Para la recolección de datos se utilizaron los métodos que se indican a continuación: La indagación y la prueba. Se empleo de instrumentos como fichas de observación así también prueba de entrada - salida, lista de cotejo y sesiones de aprendizajes, todos los datos obtenidos se presentan en tablas y figuras de acuerdo a las dimensiones con las que he trabajado, en cuanto al procesamiento de información se empleó en Word, Excel y SPSS. Los resultados indican que el nivel de atención-concentración en niños del tercer grado IEP san Agustín de Hipona – Juliaca, 2022. Ante la prueba de entrada es baja 35% y la prueba de salida es alta 70%. Llegando a la conclusión que existe un efecto positivo con la aplicación de actividades lúdicas para la atención - concentración de los niños.

palabras claves: Actividades lúdicas, Afectivo-emocional, atención y concentración, intelectual, psicomotor y social

ABSTRACT

The purpose of this research was to learn about the usefulness of the play activities in children of the third grade of primary education St. Augustine of Hippo-Juliaca, 2022, using this tool to improve attention and concentration, will also improve student learning growth, identify factors affecting student attention and concentration, and provide learning strategies to involve parents in their children's learning. The study is of type applied under the quantitative approach, a sample of 20 8-year-old students was used to find diagnostic responses, by the pre-experimental design and the type of research applied. The following methods were used for data collection: The investigation and the evidence. Using instruments such as observation cards as well as input-output test, checklist and learning sessions, all the data obtained are presented in tables and figures according to the dimensions with which I have worked, in terms of information processing was used in Word, Excel and SPSS. The results indicate that the level of attention-concentration in children of the third grade IEP St. Augustine of Hippo – Juliaca, 2022. Conclusion that there is a positive effect with the implementation of play activities for attention - concentration of children.

Key Words: Play activities, affective-emotional, attention and intellectual concentration, psychomotor and social attention.

INTRODUCCIÓN

Maribel et al., (2021) Define la lúdica como una colección de procedimientos creados específicamente para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños; es esencial que estos procedimientos se basen en el juego dirigido, lo que significa que el aprendizaje debe ser atractivo para los niños. Esto los hace perfectos para desarrollar habilidades y talentos a una edad temprana.

Bagué et al., (2021) Afirma que la atención son procesos cognitivos que exigen una reacción muscular ante una actividad, exigen una reacción física a una acción. La reacción a una actividad depende siempre de las exigencias del entorno, de las propias necesidades y de la experiencia del individuo, por lo que cada sujeto tendrá una respuesta diferente. Cada sujeto no responde de la misma manera.

Bagué et al., (2021) Es la capacidad de prestar la atención durante largos periodos de tiempo se conoce como concentración. mantener una atención sostenida durante largos periodos de tiempo. Existen puntos en común entre las definiciones de los autores sobre la existencia de un foco atencional. La existencia de un foco atencional que es pertinente para la persona las cosas deben ser pertinentes para la persona a la luz de sus necesidades e intereses necesidades, pasiones y el resultado previsto.

Este estudio es resultado de una exhaustiva revisión bibliográfica y se divide en cuatro capítulos.

Primer capítulo; se representa los aspectos generales por otra parte el planteamiento del problema, objetivos de la investigación, justificación, hipótesis y variables.

Segundo capítulo; se expresa por el marco teórico así también como antecedentes de la investigación, bases teóricas referidos a las variables independiente:(Actividades lúdicas) y dependiente (Atención y concentración) y concluye con bases teóricas o terminología básica.

Tercer capítulo; Aludimos al procedimiento metodológico del estudio desde luego el diseño de la investigación y el nivel además el tipo de investigación, métodos aplicados en la investigación, la población y la muestra de los estudiantes mencionamos las técnicas, fuentes e instrumentos de investigación además el diseño para la contrastación de hipótesis, valides y confiabilidad del instrumento del instrumento como ultimo el plan de recolección, procesamiento de datos.

Cuarto capítulo; Se consta por los resultados y discusión, asimismo conclusiones así también recomendaciones referencias bibliográficas ya finalizando los anexos.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT	vi
INTRODUCCIÓN.....	vii
CAPÍTULO I.....	14
<i>ASPECTOS GENERALES</i>	14
1.1. Planteamiento del Problema	14
1.1.1 <i>Descripción Del Problema</i>	14
1.1.3 <i>Problemas Específicos</i>	16
1.2. Objetivos de la investigación.....	16
1.2.1 <i>Objetivos Generales</i>	16
1.2.2 <i>Objetivos Específicos</i>	17
1.3. Justificación del Estudio	17
1.3.1 <i>Justificación Teórica</i>	17
1.3.2 <i>Justificación Metodológica</i>	18
1.3.3 <i>Justificación Práctica</i>	18
1.4. Hipótesis	18
1.4.1 <i>Hipótesis General</i>	18
1.4.2 <i>Hipótesis Específicas</i>	18
1.5. Variables	19
15.1 <i>Variable independiente</i>	19
1.5.2 <i>Variable dependiente</i>	19
1.5.3 <i>Operacionalización de variables</i>	20
CAPÍTULO II.....	21
MARCO TEÓRICO	21
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	21
2.1.1 <i>A nivel Internacional</i>	21
2.1.2 <i>A nivel nacional</i>	23
2.1.3 <i>A nivel local</i>	24

2.2. Bases Teóricas	26
2.2.1. <i>Actividad Lúdica</i>	26
2.2.2. <i>El Concepto De Lúdica</i>	27
2.2.3. <i>Características</i>	29
2.2.4. <i>Atención</i>	32
2.2.5. <i>Tipos de Atención</i>	32
2.2.6. <i>Concentración</i>	33
2.3. Marco conceptual.....	39
<i>CAPÍTULO III</i>	42
<i>PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN</i>	42
3.1. Enfoque de la investigación	42
3.2. Diseño de la investigación	42
3.3. Tipo y Nivel o alcance de investigación	44
3.4. Método o métodos aplicados a la Investigación.....	44
3.5. Población y muestra.....	45
3.5.1. <i>Población</i>	45
3.5.2. <i>Muestra</i>	46
3.6. Técnicas, fuentes e instrumentos de Investigación para la recolección de datos	46
3.6.1. <i>Técnicas</i>	46
3.6.2. <i>Instrumentos</i>	47
3.6.2. <i>Fuentes</i>	48
3.7. Diseño para la contrastación de hipótesis: prueba de normalidad y estadístico de prueba.....	48
3.8. Validez y confiabilidad del instrumento	49
3.9. Plan de recolección y procesamiento de datos.	49
<i>CAPÍTULO IV</i>	50
<i>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</i>	50
4.1. Resultados de la prueba de entrada o pre test	50

4.1.1. Dimensión: Proceso Cognitivo	50
4.1.2. Dimensión: Proceso Mental	52
4.1.3. Resultados.....	54
4.2. Prueba de proceso.....	55
4.2.1. Variable: Actividades Lúdicas	55
4.3. Resultados de la prueba de salida o post test	57
4.3.1. Dimensión: Proceso Cognitivo	57
4.3.2. Dimensión: Proceso Mental	59
4.3.3. Resultados.....	61
4.4. Prueba de proceso.....	62
4.4.1. Variable: Actividades Lúdicas	62
4.5. Prueba de hipótesis.....	64
4.5.1. Prueba de normalidad.....	64
4.5.2. Prueba de hipótesis (General)	64
4.5.3. Prueba de hipótesis específicas 1	66
4.5.4. Prueba de hipótesis específicas 2	68
4.6. Discusión.....	69
CONCLUSIONES.....	72
RECOMENDACIONES.....	73
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	74
ANEXOS	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	
<i>Número de estudiantes matriculados de la la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona</i>	45
Tabla 2	
<i>Número de estudiantes matriculados del tercer grados de la la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona.....</i>	46
Tabla 3	
<i>Percepción del proceso cognitivo que presentan los estudiantes del tercer grado de la la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona- Juliaca,2022</i>	50
Tabla 4	
<i>Percepción del proceso mental que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona -Juliaca,2022</i>	52
Tabla 5	
<i>Percepción de la atención y concentración que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona – Juliaca.2022</i>	54
Tabla 6	
<i>Percepción de las actividades ludicas que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona-Juliaca,2022</i>	55
Tabla 7	
<i>percepción del proceso cognitivo que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona – Juliaca,2022....</i>	57
Tabla 8	
<i>Percepción del proceso mental que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona – Juliaca,2022....</i>	59
Tabla 9	
<i>Percepción de la atencion y concentración que presentan los estudiantes de tercer grado de la San Agustín de Hipona- Juliaca,2022</i>	61
Tabla 10	
<i>Percepción de las activiades ludicas que presentan los estudiantes de tercer grado de Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona -Juliaca,2022 .</i>	62
Tabla 11	
<i>Estimación de la prueba normalidad Kolmogorov-Smirnov.....</i>	64
Tabla 12	
<i>Estimación de la prueba de hipotesis general.....</i>	65
Tabla 13	
<i>Estimación de la prueba de hipotesis específica 1.....</i>	67
Tabla14	
<i>Estimacion de la prueba de hipotesis específica 2.....</i>	68

ÍNDICE DE FIGURAS

<p><i>Figura 1:</i> <i>Percepción del proceso cognitivo que presentan los estudiantes de tercer grado de la institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca,2022</i> </p>	51
<p><i>Figura 2</i> <i>Percepción del proceso mental que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca,2022.....</i></p>	53
<p><i>Figura 3</i> <i>percepción de la atención y concentración que presentan los estudiantes de tercer grado de la IEP San Agustín de Hipona - Juliaca,2022</i> </p>	54
<p><i>Figura 4</i> <i>Percepción de las actividades lúdicas que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca,2022</i> </p>	56
<p><i>Figura 5</i> <i>Percepción del proceso cognitivo que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca,2022</i> </p>	58
<p><i>Figura 6</i> <i>Percepción del proceso Mental que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca,2022</i> </p>	60
<p><i>Figura 7</i> <i>Percepción de la</i> <i>atención y concentración que presentan los estudiantes de tercer grado de la IEP San Agustín de Hipona - Juliaca,2022</i> </p>	61
<p><i>Figura 8</i> <i>Percepción de las actividades lúdicas que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca,2022</i> </p>	63

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. Planteamiento del Problema

1.1.1 Descripción Del Problema

Macias & Delgado, (2020) Los estudiantes mostrando síntomas en el aula, incluyendo hiperactividad, falta de atención, impulsividad, y más. Los síntomas incluyen hiperactividad, impulsividad, distracción y más; actitudes extremadamente específicas en niños y chicos con este tipo de déficit de atención, Hay que destacar la importancia de la ayuda de los padres en casa. Cabe señalar que la condición psicológica conocida como déficit de atención con hiperactividades la afección psicológica más común que afecta a los niños, tiene un impacto, Por lo tanto, tiene un impacto negativo en los niños en edad escolar, perjudicando su capacidad para aprender y ser enseñados durante su proceso de aprendizaje.

Llanos et al., (2019) El TDAH es una enfermedad neurológica prevalente caracterizada por impulsividad, hiperactividad y períodos de atención cortos y desfasados con respecto a la etapa de desarrollo del niño. Es el diagnóstico más frecuente entre los jóvenes También este es el tipo más común entre niños y adolescentes. Aunque no se dispone de estadísticas exactas, se cree que la prevalencia oscila entre el 2 y el 12% en niños de 2 a 7 años.

Pérez et al., (2019) El TDAH es una enfermedad complicada que suele tener una gran influencia en el logro académico de la educación escolar. La disfunción ejecutiva asociada, las comorbilidades y la falta de atención influyen significativamente en este rendimiento académico.

MINEDU, (2016) El Currículo Nacional de Educación Básica es clave para el logro de aprendizajes servirá de fundamento para la práctica pedagógica en todo tipo de programas e instituciones educativas, sean públicas o privadas, rurales o urbanas; Los modelos y formas de atención educativa pueden ser unidocentes, multigrado. Además, fomenta el desarrollo y prueba de estrategias y prácticas pedagógicas novedosas en instituciones y programas educativos que garanticen resultados de aprendizaje de alta calidad.

La presente tesis se realizó en la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona, situado en Juliaca ,2022 Es difícil que los alumnos logren un aprendizaje significativo porque, hasta ahora, hay pocos ejemplos de problemas de atención y concentración en el aula. Estos problemas se manifiestan estos comportamientos como desinterés, baja motivación, distracción, dificultad para discriminar, mala interpretación de las indicaciones y fácil tendencia a perder el hilo de las explicaciones del profesor a medida que avanzan las sesiones de aprendizaje.

Con el uso de actividades recreativas para estimular los intereses comunes de los estudiantes de tercer Grado IEP San Agustín de Hipona -Juliaca,2022 Mejorar diversas dimensiones de la personalidad, incluido el crecimiento psicológico, la obtención de conocimientos y la moral. posibilita la formación de significados y de un lenguaje simbólico que permiten interactuar con el mundo social y con los procesos conceptuales del pensamiento.

Además, dado que las familias tienen un impacto significativo en cómo se educa a sus hijos, la implicación familiar, el aprendizaje de su hijo es crucial. El apoyo de la familia a sus hijos se basa en cuánto valoran sus propias capacidades para proporcionarlo, pero también influyen la dinámica familiar, el entorno circundante y las perspectivas de los instructores tanto sobre la familia como sobre los niños.

El bajo rendimiento escolar puede atribuirse con frecuencia a falta de interés de los progenitores en el desarrollo cognitivo, de sus hijos, ya que los papas son la principal influencia en la capacidad de sus hijos para rendir bien en el aula. El fracaso escolar se debe a diversos factores, como las obligaciones laborales, la falta de preparación y motivación de los padres y los problemas familiares.

Por lo tanto, es importante considerar el papel del profesor, que va más allá de la mera transmisión de conocimientos e incluye actuar como un auténtico transformador, mentor, motivador y gestor de los procesos de aprendizaje. Basándose en el estado actual del niño, este enfoque pretende diagnosticar al niño y, a continuación, ofrecer oportunidades con la lúdica para motivar el aprendizaje.

1.1.2. Problema General

¿Qué efectos tiene la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar la atención y concentración en los estudiantes de tercer grado de la IEP - ¿San Agustín de Hipona - Juliaca,2022?

1.1.3. Problemas Específicos

a) ¿Cuán eficaz es la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar el proceso cognitivo en los estudiantes de tercer grado de la IEP San Agustín de Hipona - Juliaca,2022?

b) ¿Qué efectos tiene la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar el proceso mental en los estudiantes de tercer grado de la IEP San Agustín de Hipona - Juliaca,2022?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivos Generales

Determinar los efectos que tiene la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar la atención y concentración en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022.

1.2.2. Objetivos Específicos

- a) Comprobar la eficacia de la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar el Proceso cognitivo en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022.
- b) Evaluar qué efectos tiene la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar el proceso mental en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022.

1.3. Justificación del Estudio

1.3.1. Justificación Teórica

La investigación se creó para encontrar una solución al problema educativo que habían detectado las prácticas preprofesionales. Ha llevado empleo de las actividades lúdicas para fomentar la concentración y la atención. El estudio permitirá discutir la importancia de promover el valor de las ocupaciones lúdicas como estímulo en el proceso de desarrollo holístico de los alumnos, así como la necesidad de utilizar experiencias tempranas ricas en imaginación para recrearse en el planeta con un nuevo lenguaje de forma espontánea, natural y eficaz para aumentar el disfrute del aprendizaje.

Las actividades lúdicas permitirán liberar cierta cantidad de energía, provocando sentimientos como la risa, la euforia, la curiosidad, el deleite y la actividad motriz; ésta puede adoptar la forma de imitación, repetición o ritmo en carreras de saltos, baile o expresión teatral. Dar a los niños la oportunidad de jugar es esencial porque les permitirá aprender a resolver problemas, adquirir competencias, establecer reglas y ser animados y atractivos. Del mismo modo, repercutirá en su crecimiento mental al crear y vincular sus fantasías como factor de socialización.

1.3.2. Justificación Metodológica

El presente trabajo ofrece una técnica valiosa que se justifica al proporcionar un diagnóstico y una herramienta de recogida de datos que podrán aprovecharse en estudios posteriores para ampliar la cobertura del tema. Asimismo, sentará las bases para estudios adicionales sobre las deficiencias señaladas.

1.3.3. Justificación Práctica

En cuanto a la práctica esta investigación beneficiará a los profesores de los alumnos del tercer grado IEP del San Agustín de Hipona, dándoles acceso a actividades divertidas que les ayudarán a aprender nuevas técnicas pedagógicas y a mejorar sus propios métodos de enseñanza. Al ayudar a los alumnos a concentrarse y prestar más atención, los profesores podrán ayudarles a superar sus dificultades de aprendizaje.

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis General

Los efectos que tiene la aplicación de las actividades lúdicas son positivos para desarrollar la atención y concentración en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022.

1.4.2. Hipótesis Específicas

- a) La aplicación de las actividades lúdicas tiene eficacia positiva en el Proceso cognitivo en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022.
- b) Los efectos que tiene la aplicación de las actividades lúdicas es positiva en el Proceso mental de los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022.

1.5. Variables

15.1. Variable independiente

Tuárez & Tarazona, (2022) La metodología lúdica se caracteriza por ser un conjunto de prácticas desarrolladas especialmente para ayudar en los procesos de formación educativa de los niños. Es imprescindible que estos procedimientos se basarse en el juego dirigido, lo que significa que se debe animar a los niños a aprender de forma intencionada, lo que los hace ideales para desarrollar destrezas y habilidades a una edad temprana.

Paredes, (2020) Sólo por esta razón, la educación divertida es una herramienta importante para ayudarnos a establecer nuevos objetivos y mejorar los resultados que las técnicas tradicionales han producido hasta ahora. El niño aprende de memoria información ajena a su experiencia y formación memorizando conceptos que no se enseñan en la Escuela Tradicional utilizando métodos que se respetan en esa institución.

1.5.2. Variable dependiente

Sánchez, (2019) la atención es el centrado de la conciencia; es una acción dirigida y energética que se compromete con todas las funciones cognitivas y les sirve de apoyo. Puesto que la atención es el mecanismo encargado de la admisión ordenada de la información perceptiva en la conciencia, se deduce que la atención es un mediador funcional necesario de todos los procesos cognitivos. Sánchez define capacidad de concentración es la habilidad para ignorar todos los estímulos externos y concentrar la atención en un único objeto. Incluso los de menor importancia, que de otro modo podrían desviar la atención del objeto. Es necesario centrarse sumergiendo todos los sentidos en un ámbito material o mental.

Sánchez, (2019) Tanto la psicología de formación de aprendizaje como la psicología de la atención y la concentración de los alumnos minimizar el aprendizaje al mero desarrollo de reflejos o correlaciones entre entradas y salidas.

1.5.3. operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
ACTIVIDADES LÚDICAS	Psicomotor	<ul style="list-style-type: none"> - Conciencia de su lateralidad y su esquema Corporal. - La imagen de sí mismo.
	Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del pensamiento. - Desarrollo potencial - Descentramiento cognoscitivo - Imaginación y la creatividad
	Social	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación y sociabilidad. - Autoconocimiento y el desarrollo de la conciencia personal. - Adaptación socio-emocional. - Conocimiento del mundo social del adulto
	Afectivo- Emocional	<ul style="list-style-type: none"> - Placer de crear - Placer de hacer lo prohibido. - Placer por el movimiento
ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN	Proceso cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - Percepción. - Memoria - Interés. - Lenguaje - Pensamiento
	Proceso mental	<ul style="list-style-type: none"> - La intencionalidad - La conciencia - El carácter representacional.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. A nivel Internacional

García, (2023) Tiene como objetivo como una propuesta didáctica encaminada a incrementar la atención y la concentración. Porque el rendimiento académico del niño no es bueno. El grupo estuvo formado por 32 alumnos de segundo de primaria del Colegio Pablo VI. Este enfoque se basa en los supuestos de la investigación-acción utilizando métodos cualitativos. Se utilizaron como instrumentos los diarios de campo y como técnica la observación participante. Esta propuesta aborda el tema de investigación sobre la mala concentración y desempeño de los estudiantes causada por la distracción. El problema da lugar a los resultados, que luego se utilizan para llevar a cabo una secuencia didáctica creada a través de tres acciones. denominadas animación en plastilina, el arte de terapia, donde enfatizamos la concentración y nos hacemos entender que las actividades artísticas fortalecen como enseñanza en la educación. Los instrumentos ayudan al aprendizaje, la atención y el logro académico de los estudiantes identifica las debilidades de cada niño y las fortalece a través de actividades, utilizando el desarrollo de los intereses de los niños y actividades motivacionales. inspección. En conclusión, a través de actividades artísticas, los estudiantes pueden hacer la transición al uso de juegos en el aula para lograr objetivos y desarrollar habilidades, ayudando así a fortalecer el conocimiento individual de los niños.

Medina, (2023) Su objetivo mejorar el ambiente escolar y cambiar los problemas de aprendizaje de los estudiantes, y por lo tanto la propuesta pretende

desarrollar estrategias instruccionales mejoras para atraer la atención de niños y niñas. La población de 4 niños de 5 a 7 años de la promoción de transición de Triunfo, colegio ubicado en el distrito rural de La Nueva – Meta, Castilla. Las observaciones de los participantes muestran que, al percibir la identidad en un espacio multigrado, las mayores necesidades de traslado de los estudiantes al quinto grado se manifiestan como falta de atención selectiva y concentración, con algunas dificultades, distracción, falta de motivación y desinterés. por lo que en este proyecto se utiliza el método constructivista. Este método eligió un paradigma cualitativo relacionado con la investigación-acción, utilizando como instrumentos diarios pedagógicos y utilizando la observación. Los resultados esperados durante el transcurso del aprendizaje, generar actividades de liderazgo artístico de niños y niñas, participar en actividades, utilizar su compas y estilo, adquirir nuevos conocimientos., nueva experiencia. satisfacción con lo aprendido. Se concluye las estrategias de enseñanza mejoran el aprendizaje al despertar el interés de los niños y utilizar su conocimiento previo. Esto hace que el aprendizaje sea más significativo y efectivo

Bermúdez, (2023) Determinar Juegos en el aprendizaje de las sumas para los educandos de segundo año de educación. Básicamente promedio. Uso de métodos cualitativos. Para los antecedentes de implementación y marco teórico, además de métodos cuantitativos. Además de elaborar tabulación de frecuencia y gráficos estadísticos con tablas de observaciones. Tienen su propio análisis y explicación. En el Departamento de Educación y Bibliografía, donde estudiaron varias fuentes. Este estudio es descriptivo-exploratorio porque fue exploratorio. Con la población de estudios con 35 alumnos de segundo grado de la unidad educativa “Las Américas” utilizando técnicas de observación y utilizando instrumentos de mesa de observación destinados a analizar el uso. Se muestra los resultados que el juego tiene varias ventajas, en el desarrollo de recursos adicionales de aprendizaje y entretenimiento ayuda a mejorar durante la Intervención de aprendizaje. La conclusión es que los juegos son factores estimulantes, motivadores y en el aprendizaje de matemáticas.

2.1.2. A nivel nacional

Ticlia, (2019) Su objetivo es determinar si el uso de talleres sobre estrategias lúdicas para perfeccionar la atención de los infantes mayores de 5 años en las instituciones educativas Huamachuco - 2017 con el diseño cuasiexperimental. El estudio analizó una muestra de 60 niños y niñas de 5 años. de la Institución Huamachuco 1817 y una muestra de 30 estudiantes de 5 años de edad, mediante la técnica de observación directa, se validó su instrumentación manual de observación mediante opinión de expertos, y también se realizó Fiabilidad usando el factor alfa de Cronbach. Finalmente, los resultados generales mostraron que el nivel de atención sostenida del grupo experimental fue del 57% a nivel basal y del 43% a nivel de proceso. En el seguimiento vemos que el nivel de proceso es del 17%, el nivel es del 73% y el nivel excelente es del 10%. una prueba de hipótesis en la que se muestra una diferencia estadísticamente significativa mediante la prueba t para las muestras independiente y dependiente. El valor P de la prueba es $p < 0,05$ en el desarrollo de la atención sostenida entre las medias del grupo experimental y del grupo de control en las pruebas posteriores al nivel de confianza del 95%. Finalmente se concluyó que el taller "Estrategias Divertidas" es efectivo para estudiantes que participaron en el grupo experimental.

Contreras & Esquivel, (2020) Determina la arquitectura neuronal debería utilizarse para mejorar las actividades de juego en los infantes.2020, Escuela de inicial del Distrito Trujillo. Los objetivos se basan en los estándares neuro arquitectónicos influyen en la creación de espacios estimulantes, las actividades lúdicas potencian el aprendizaje de los alumnos. diseño de investigación correlacional causal con el tipo de investigación es básica. con métodos mixtos, población de 28 docentes, muestra de 20 docentes de Escuela primaria y 3 especialistas. Instrumento de entrevista a profesor para experto. Resultados de este estudio, muestran criterios neuro estructurales para las aulas más adecuadas son: formas curvas, altura del suelo al techo, Iluminación directa, colores cálidos, texturas de almohadas, temperatura. La acústica de alta temperatura afecta el desarrollo general. y mejora con la lúdica.

La conclusión es que el criterio de neuro arquitectura permitiría Mejorar las actividades recreativas para niños de Trujillo, En 2020 están las formas curvas, la altura de los techos, la iluminación directa, los colores textura de tapicería cálida y suave, temperatura cálida y alta acústica.

Baltazar et al., (2021) Su objetivo es determinar resultados de un divertido programa de concentración que mejora la concentración Selectiva de alumnos de tercer grado de escuelas primarias del CNA UNHEVAL Huánuco 2019, que tiene como objetivo presentar según Sánchez H & Reyes C. (2009), las alternativas para los problemas de atención son: Puede revelar su nivel de desarrollo intelectual. Para que cada estudiante descubra y mantenga sus fortalezas individuales Aprende de ellos. Presta atención a lo que se dice en clase, atiende los estudiantes aprenden todos los conceptos desarrollados. Segunda mano Diseño experimental de una muestra. (Páginas 117-118) la prueba es está formado por 35 alumnos con la prueba de atención D2 prueba y evalúa la atención selectiva. La prueba de McNemar secon .el resultado es: $x = 12,5$ (calculando Chi), que está a la derecha(Chi crítico) = 2,70 Esto lleva a la conclusión de que la hipótesis es rechazada. Se aceptan las hipótesis nula y alternativa, lo que muestra un patrón interesante de atención enfocada. perfeccionan la atención selectiva Un estudiante del tercer grado de la escuela primaria de la Universidad Nacional Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.

2.1.3. A nivel local

Cayo, (2020) Objetivo es determinar el impacto de los juegos educativos en los estudiantes. Un estudio sobre el desarrollo de habilidades matemáticas primarias en niños de 5 años se empleó un diseño no experimental, transversal y correlacional. Causa y efecto, modelos básicos, nivel descriptivo de explicación, enfoque hipotético-deductivo; estos La población de muestra original estuvo compuesta por 35 niños de 5 años. igual a la población. La observación se utiliza como técnica de recopilación de datos, Una herramienta, una práctica ficha de observación del juego educativo. Un total de 10 ítems con calificación en escala Likert y una lista de verificación por área. Hay 10 indicadores en matemáticas.

Para el procesamiento de estadísticas mediante la creación de tablas, distribuciones de frecuencia, gráficos de barras, y la interpretación y análisis de estos datos. Para la confirmación utilizamos el coeficiente de correlación de Spearman, que tenía un valor de $r_s = 0,873$. Indica que nuestro valor = $0,000 < 0,05$ indica una fuerte conexión positiva. La conclusión es que los juegos educativos tienen una gran influencia. El crecimiento de las capacidades matemáticas de los niños de cinco años, Educación privada inicial Juliaca "Materia Pedro Kalber", San Román - Puno, 2019.

Quispe, (2018) Objetivo de estudio utilice estrategias que mejore la alegría de desarrollar habilidades matemáticas. 2017, infantes de 5 años de edad de la Escuela Payajana, No. 1066, Distrito de Colquepata, Departamento de Paucartambo, Cusco. La investigación se caracteriza por un enfoque cuantitativo. Diseño a juego y horizontal. La población está formada por todos los niños y niñas de 5 años más 30. Cuando se utilizan métodos de observación, la herramienta es la tabla de observación. Concluimos que: En términos de objetivos específicos, se puede considerar el desarrollo de habilidades matemáticas de niños y niñas en las instituciones educativas. Abreviatura de distrito de Colquepata provincia de Paucartambo, Cusco 2017, 100% incluido en criterios básicos. El entretenimiento se puede diagnosticar de la misma manera. Los docentes brindan sugerencias para promover el desarrollo de habilidades matemáticas. Variables independientes y dependientes, podemos definir la relación entre las estrategias de ocio y el desarrollo de habilidades matemáticas en niños y niñas, ya que la mayoría de los niños cumplen con los estándares convencionales que esto nos lleva a creer que los profesores no tienen en cuenta las actividades de entretenimiento en las clases.

Vilca, (2022) Objetivo de identificar las relaciones se encuentra en juegos cooperativos. y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años en una institución 2020 Educación primaria No. 237 en el municipio de Ayaviri La Rinconada. "Métodos cuantitativos, diseños no experimentales, métodos transversales, con descriptivo correlacional, compuesta por 20 niños de toda la región. Por conveniencia, se realizó un muestreo aleatorio involucrando a toda la población. Se utilizaron como herramientas manuales de observación para ambas variables.

Usando SPSS, se puede determinar que el valor del coeficiente es (0,592) La correlación Rho de Spearman mostró una correlación positiva moderada entre la variable juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales. Es un valor, p.e. (0.006) < 0.05 y se concluye que existe una relación significativa entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de edad de la Institución de Educación Primaria La Rinconada, No. 237, Municipio Ayaviri 2020.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Actividad Lúdica

Morales et al., (2020) la importancia de cómo se organizan los espacios de aprendizaje, desarrollan y apoyan grupos de aprendizaje centrados en actividades cooperativas que fomentan la creación de actividades cooperativas que fomentan la generación de experiencias, lo que a su vez refuerza la capacidad de los alumnos para pensar de forma crítica, creativa e innovadora y el pensamiento creativo. Además, Se crea un contexto lúdico en el que el sujeto participa respondiendo adecuadamente a la actividad que se realiza. Reacciones adecuadas a la tarea que se realiza, con el objetivo último de desarrollar habilidades en términos de generales como la comprensión, el análisis, la cooperación y la toma de decisiones y colaboración.

Además, se crea un entorno divertido en el que los sujetos pueden intervenir y responder adecuadamente a las actividades en curso. Responder adecuadamente a tareas que centrarse en el desarrollo de competencias. generales como comprensión, análisis, colaboración y toma de decisiones.

Gallardo, (2018) son actividades divertidas, desenfadas y recreativas. Durante sus primeros años, los niños juegan, además, jugando, aprenden a vivir y a ampliar su imaginación y sus facultades creativas. Imaginación y adquieren habilidades para la vida. Sin embargo, actualmente sus juegos carecen de reglas fijas y, en cambio, se desarrollan de forma orgánica y por sí solos de forma natural y espontánea, sin conocimientos previos.

Más adelante, los niños empezarán a practicar el juego regulado, es decir juego controlado, es decir, dotado de un conjunto de pautas que especifican no sólo los requisitos previos que deben cumplirse antes de que el requisito que deben ejecutarse antes de que comience el juego, sino que también rigen cómo se desarrolla y termina.

En la primera infancia, los niños juegan por diversión, buscan afecto y construyen una comunidad. Sin embargo, su juego actual no tiene reglas fijas y se desarrolla de forma natural y orgánica sin conocimientos previos. Posteriormente, los niños comenzarán a realizar actividades reguladas, preparándolos para enfrentar los desafíos de la vida y contribuir de manera positiva a la sociedad.

MINEDU, (2016) La lúdica contribuye en el marco pedagógico de esta manera se desarrolla el currículo nacional básica resaltando la importancia de la educación para los estudiantes y cómo el sistema educativo busca proporcionarles las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos del mundo moderno y desarrollarse plenamente en la sociedad. Se destaca el Perfil de Egreso de la Educación Básica como una manifestación de las metas del sistema educativo para asegurar el derecho de los alumnos a una educación de calidad. Además, se mencionan áreas clave en las que el plan de estudios busca formar a los estudiantes, como ética, espiritualidad, cognición, emocional, comunicación, estética, desarrollo corporal, medio ambiente, cultura y sociopolítica, todas esenciales para su desarrollo integral y su participación activa en la comunidad.

La educación es clave para el desarrollo individual y social. Enfocarse en áreas como ética, comunicación y medio ambiente prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno y contribuir positivamente a la sociedad. Es esencial que los sistemas educativos brinden una formación integral que fomente el crecimiento personal y el compromiso comunitario.

2.2.2. El Concepto De Lúdica

Torres, (2019) Los juegos son un proceso de aprendizaje. En consecuencia, existen métodos interesantes incluso antes de que sepas que el profesor los utilizará para sus clases. Estos métodos interesantes crean un espacio y un tiempo interesantes, inspiran escenas interactivas y divertidas.

La lúdica son un proceso de aprendizaje. solo. Hay algunas formas divertidas de hacer esto incluso antes de que sepas que el maestro las va a utilizar. Las técnicas tranquilas y divertidas crean un lugar y un momento interesantes para inspirar. Escenas interactivas e interesantes.

Oñate, (2020) Es a la vez amplio y complejo porque se ocupa de la interacción humana, las emociones, la necesidad de expresarse y las necesidades humanas. de crear diversas emociones entretenidas, divertidas y orientadas al entretenimiento que nos hagan saborear, reírse, llorar e incluso gritar. Por lo tanto, los juegos comprenden una amplia escala de actividades para el placer, el disfrute, la creatividad y la conexión intelectual. Los juegos también pueden favorecer el desarrollo psicológico, la construcción de la personalidad, la demostración de valores y la adquisición de conocimientos.

Es a la vez amplio y complejo, ya que incluye la necesidad humana de comunicar, sentir, expresar y la necesidad humana de crear una variedad de emociones entretenidas, divertidas e interesantes que nos hagan felices, reír, gritar e incluso llorar.

Carrascal et al., (2022) La lúdica fomenta procesos de interacción que se apartan de las normas establecidas, lo que a su vez promueve una participación diversa de comunidad escolar. En este método, la misma naturaleza lúdica repercute positivamente en los avances educativos en el contexto escolar, proporcionando nuevas oportunidades de aprendizaje. fronteras del conocimiento.

El juego promueve procesos interactivos que se desvían de las normas establecidas, promoviendo así la participación diversa en la comunidad escolar. Grupos de estudiantes. Este enfoque pone de relieve la misma naturaleza lúdica. promover el progreso en la educación escolar y brindar nuevas oportunidades de aprendizaje.

2.2.3. Características

Caballero, (2021) Señala que debemos de aceptar y representar que el juego es entretenido como también divertido, espontáneo, expresivo de sus emociones y interactivo, fomenta el desplazamiento voluntario, la inspiración y la imaginación. igualmente, crea un placer de calma y favorece el control emocional.

Señala que se pueden jugar con los niños diferentes juegos al aire libre con esto se puede lograr desarrollar sus capacidades y habilidades cognitivas, intelectuales sean tantas motoras, crean ocasiones interesantes al relacionarse con su entorno y mejorando en habilidades comunicativas.

Pulla et al., (2023) Retos cognitivos fundamentales a los que se enfrentan los niños. Estas actividades aceleran el desarrollo de capacidades críticas como la atención, el razonamiento creativo, la concentración y la transacción de conocimientos. Por ello, la incorporación de estos componentes humorísticos al proceso de enseñanza y aprendizaje crea una atmósfera favorable al éxito del aprendizaje.

Rodríguez de Medeiros & Nascimento, (2021) La lúdica está en social: estimulando la interacción social a través de la interacción humana; Cultural: considera los escenarios, prácticas, conceptos, demandas, mitos y supersticiones de una cultura y época en particular;- Educativo: es visto como un método de aprendizaje que ayuda a desarrollar aspectos cognitivos, psicológicos y de comportamiento, entre otros ,Imaginario: contribuye al desarrollo de fantasías con libertad de acción para equivocarse y volver a empezar, para imaginar situaciones; Normativo: tiene reglas explícitas o implícitas, que son necesarias para controlar a los participantes, aunque no sean fijas y rígidas. Es importante preservar la voluntariedad y la espontaneidad, así como garantizar la libertad de acción, aunque haya reglas preestablecidas. atractivas y divertidas: ofrecen alegría y deleite y permiten a los participantes desarrollar un sentimiento de competencia y dominio.

2.2.2.1. Dimensión: Psicomotor

Apan et al., (2020) Habilidades psicomotoras incluye el desarrollo socioemocional, movimientos, movimientos espirituales e intelectuales. Esto determinará el progreso general del niño. Interacción a través de tu experiencia partes del cuerpo que promueven el desarrollo habilidades sensoriomotoras, percepción, a través de la comunicación y la expresión cómo interactúa tu cuerpo con el medio ambiente atmósfera.

Se incluyen los movimientos, los movimientos intelectuales y espirituales y el desarrollo socioemocional. Esto determinará el progreso general de los niños; partes del cuerpo que favorecen el crecimiento de las capacidades sensoriomotoras, la percepción, la expresividad y la interacción a través de la experiencia.

Valenzuela & Basaure, (2020) La psicomotricidad es una intervención basada en teorías evolutivas y funcionales. Maduración de los procesos emocionales perceptivo-motores, cognitivos, emocionales y interacciones interpersonales. El impacto de la intervención es parte del desarrollo. Ideológicamente.

La psicomotricidad es una intervención basada en teorías evolutivas y funcionales. Madura los procesos cognitivo-motores, emocionales y perceptivo-motores y los vínculos entre los individuos.

2.2.2.2. Dimensión: Intelectual

Carrión, (2020) Cuando un niño experimenta, observa y resuelve problemas con el lenguaje como medio de comunicación u otros medios, se estimulan sus capacidades cognitivas y lingüísticas. El niño utiliza el lenguaje como medio de comunicación u otros medios, como la lengua de signos o los gráficos, para experimentar, observar y resolver problemas. Las competencias de aprendizaje se fortalecen en un entorno de independencia y respeto a través de juegos en los que el niño a través de juegos crea y ejecuta sus propias ideas respetando reglas y escenarios preestablecidos en los que puede participar y contextos en los que pueden contribuir y evolucionar de forma autónoma.

- Desarrollo del pensamiento.
- Desarrollo potencial
- Fomenta el descentramiento cognoscitivo
- Desarrolla la imaginación y la creatividad

2.2.2.3. Dimensión: Social

Matus, (2021) Los juegos sociales son ambiguos, son abiertos. Los actores crean oportunidades a través de reflejos condicionados. Esta es la necesidad y oportunidad de la planificación estratégica. Los escenarios como método de planificación no determinista, eficaz y relevante porque los juegos sociales están inherentemente dominados por la incertidumbre de las acciones. Las acciones de la otra persona y la incertidumbre de sus acciones en función de mis acciones.

los juegos cooperativos son la participación de todos, la comunicación y la confianza, lo que conduce a la no exclusión. los juegos cooperativos poseen los la liberación de la competitividad, ya que el interés del juego lo proporciona la participación generando interés por el juego, no el espíritu competitivo de ganar y perder, rivalidad.

2.2.2.4. Dimensión: Afectivo-Emocional

Marcos et al., (2022) Dale tiempo, atención y cuidado a tus hijos es la mejor inversión para asegurar su adecuado desarrollo emocional, Otra advertencia es que este enfoque no debe permanecer al estar en una relación adulta sobreprotectora; a Más bien, debería proporcionar una plataforma emocional que fomente los niños adquieren gradualmente un comportamiento independiente.

Se ha demostrado que los juegos cooperativos, que requieren la ayuda de los jugadores para trabajar hacia un objetivo común:

- Fomentan la comunicación; - Aumentan los mensajes positivos dentro del grupo.
- Disminuyen los mensajes negativos.
- Potencian las acciones asertivas y prosociales (compartir, ayudar, cooperar, etc.) al interactuar con los compañeros.

-Reducen los comportamientos sociales desfavorables (tirantez y agresividad, apatía y retraimiento, ansiedad y timidez, etc.).

- Mejoran la cohesión del grupo y el compromiso en las actividades de clase, lo que eleva el ambiente o clima social en el aula.

- Mejoran la percepción de uno mismo y de los demás.

2.2.4. Atención

Villarroig & Muiños, (2018) Confirma que todos lo harán saber dar una definición popular de un término para que podamos definirlo de forma amplia hace referencia a la situación en la que se encuentra una persona. escucha u observa atentamente sobre las cosas que dicen o hacen.

Existen diversos tipos de atención, que van desde los que se producen en nuestro interior hasta los que ocurren fuera de nosotros; algunos deben estar relacionados con acciones intencionadas o involuntarias que realizamos, como cuando respondemos instintivamente a un sonido grave o a una impresión visual inesperada.

2.2.5. Tipos de Atención

A. Atención Sostenida

Villarroig & Muiños, (2018) La atención puede concentrarse durante periodos de tiempo variables, existe un umbral de disminución de la atención cuando se realizan tareas que requieren un esfuerzo sostenido. Cuando la distracción es la causa de la disminución de la atención, ésta se vuelve más dispersa o incluso se distracción o incluso pierde el foco, dando lugar a un lapsus en el que vemos disminuir la intensidad de la concentración. Se produce una disminución notable de la intensidad de la concentración, que puede atribuirse tanto a la distracción como a los fallos atencionales. Se denomina fallos atencionales a la distracción y la pereza.

La concentración puede variar en el tiempo, y cuando se debilita, pueden surgir lapsus de atención debido a distracciones externas o internas, como la pereza. Estos pueden provocar una disminución en la intensidad de la concentración.

Es importante reconocer estos fallos atencionales para desarrollar estrategias que mejoren la atención y la productividad

B. Atención Selectiva

Carpio, (2020) Es una herramienta que explica e interpreta. Seleccione la información disponible ubicada en el sitio web en nuestro caso, actividades educativas invertidas. Operar y controlar todos los procedimientos y mecanismos. El cuerpo procesa sólo uno. Parte de toda la información, solo se proporcionan respuestas.

El cuerpo humano procesa información, centrándome específicamente en la idea de que solo procesa una parte de toda la información disponible y que solo se proporcionan respuestas.

C. Atención Dividida

Burgos & Polanco, (2019) La capacidad de atención dividida, que permite al niño responder a dos o más tareas al mismo tiempo, es el grado más alto del proceso atencional y ayuda al niño a crecer; al proceso de cambio atencional entre dos o más tareas a la vez, utilizando recursos mentales y cognitivos al mismo tiempo.

Es importante equilibrar el desarrollo de la atención dividida con la capacidad de enfocarse en una tarea a la vez, ya que la multitarea excesiva puede afectar negativamente la calidad del trabajo y la capacidad de concentración a largo plazo.

2.2.6. Concentración

Walker, (2022) La voluntad y el cerebro trabajan juntos cuando uno está concentrado. Inteligencia para trabajar juntos. Por qué ciertos individuos carecen de atracción magnética convincente, cuando se produce una fuerte sensación de influencia personal. Al cual se da concentración irregular y espasmódica. Cómo concentrar la atención en un lugar.

Cuando estamos concentrados, somos más efectivos y capaces de alcanzar nuestras metas. Sin embargo, esta habilidad no es natural para todos y puede requerir práctica y dedicación para desarrollarla plenamente, especialmente en un mundo lleno de distracciones constantes como los dispositivos electrónicos y las redes sociales.

Bagué, Márquez, et al., (2021) Una solución rápida. aumentar el nivel de concentración de los niños. mejorar la concentración tanto física como mental. Formas de descubrir una lección que merezca la pena. Una de las estrategias más eficaces para una más para un buen entrenamiento es:

Aprosexia: consiste en una falta absoluta de atención. Trastornos de percepción: capacidad reducida para prestar atención. Esta atención es superficial y débil, con tendencia Interferencia y registro deficiente de eventos.

Hiperprosexia: El número de sujetos aumentó significativamente, la capacidad de prestar atención espontánea, pero su forma se reduce significativamente a expensas

autonomía. Muy demandante estimular la zona y evitar que funcione.

Hiperpsíquico: atención intensificada espontánea, atención inducida por un trauma. Cualquier estímulo ambiental directo controla la psique y el sujeto se desprende de la realidad. Circunstancias previamente señaladas a su atención.

Trastorno por déficit de atención: Trastornos psicopatológicos concentración e incapacidad del sujeto para planear el tiempo para evitar conflictos entre tareas o actividades.

2.2.6.1. Dimensión Procesos Cognitivos

Manrique, (2020) son procesos interiorizados que permiten codificar, representar, elaborar, almacenar y recuperar información externa. En otras palabras, permiten presentar la información del mundo exterior en un plano interno.

Son los procesos internos que permiten la codificación, representación, procesamiento, almacenamiento y recuperación de información externa. Es decir, permiten que los mensajes del mundo exterior estén presentes a nivel interno.

ANEP, (2020) son los procesos mentales que cada persona utiliza para procesar la información; son los procesos mentales por los que pasa la mente para llevar a cabo una tarea. Procedimientos mentales que se llevan a cabo para realizar una tarea. Cualquier, procesos cognitivos se activan cuando leemos, paseamos o escuchamos música, entre otras actividades.

Todo el mundo utiliza para procesar información; son los procesos mentales que ocurren en el cerebro mientras se realizan tareas. Los procesos mentales involucrados en la realización de una tarea. Cualquier proceso cognitivo se inicia cuando realizamos actividades como leer, caminar o escuchar música.

- **Percepción**

Sánchez, (2019) Es la formación en que los seres humanos perciben, eligen, ordenan e interpretan los estímulos con el fin de realizar el extremadamente sofisticado mecanismo sensorial-cognitivo conocido como proceso perceptivo.

La percepción humana de manera clara y concisa. Es un proceso complejo que implica tanto los sistemas sensoriales como los cognitivos para interpretar y dar sentido a nuestro entorno.

Manrique, (2020) Es clasificar los datos medioambientales en función de sus características y funciones. Este tipo de clasificación ya es bastante básica. Analizar cuánta información falta en los entornos instructivos sin dejar de exigir a los participantes que la completen podría ser intrigante.

Es fundamental adoptar un enfoque equilibrado que tenga en cuenta tanto la clasificación de datos como la disponibilidad de información para garantizar un aprendizaje significativo y completo.

- **Memoria**

Correa & Peña, (2022) como el primer registro de información que permite su recuperación mediante el uso de un mecanismo de almacenamiento necesario. Detalles. Dicho de otro modo, la memoria se refiere a la capacidad de un organismo para reunir, retener y recordar información.

Elemento esencial en la cognición humana y desempeña un papel crucial en nuestra capacidad para aprender, recordar y utilizar información. Es impresionante cómo nuestro cerebro adquiere, almacena y recupera conocimientos, lo que nos permite recordar hechos y eventos pasados y afecta nuestra toma de decisiones y nuestra percepción del mundo que nos rodea.

Manrique, (2020) La memoria reconstruye los datos tal como se perciben al almacenarlos y cambia los datos almacenados como resultado de procesos emocionales o cognitivos.

la memoria pueda aumentar y modificar la información almacenada es fascinante y refleja la increíble plasticidad y adaptabilidad del cerebro humano. Esta capacidad nos permite no solo recordar eventos pasados, sino también reinterpretarlos y aprender de ellos a lo largo del tiempo.

- **Interés**

Moreira, (2020) Etimológicamente, el interés implica lo que está entre o lo que une dos cosas que de otro modo estarían separadas. En el ámbito de la educación, esta distancia se percibe con frecuencia como algo que puede superarse en cuestión de tiempo, en lugar de tenerlo en cuenta. Debido a que hay varios obstáculos que superar entre el inicio y el final del proceso.

El interés se relaciona con lo que se encuentra entre dos entidades distintas o las une. Sin embargo, esta noción de distancia no siempre se considera en el ámbito educativo, sino que a menudo se percibe como algo que puede superarse fácilmente.

- **Lenguaje**

Martínez et al., (2021) Constituyen un sistema en funcionamiento que depende de los esfuerzos coordinados de numerosas regiones corticales y subcorticales, cada una de las cuales contribuye de forma independiente al resultado final.

El pensamiento y la expresión son fundamentales para una comunicación efectiva y significativa. Estas pautas aceptadas proporcionan estructura y coherencia a nuestras interacciones verbales y no verbales, lo que facilita la comprensión mutua entre individuos.

- **Pensamiento:**

Llanga et al., (2019) Es la alteración de la información que se representa cognitivamente. La información puede representarse mediante palabras, imágenes, sonidos o datos de cualquier manera. cualquier técnica. En consecuencia, el razonamiento es ahora el método por el que se analizan los datos para generar una conclusión o conclusiones y, en última instancia, una elección.

Desde mi perspectiva, la capacidad de reconfigurar la información cognitiva es fundamental en el proceso de comprensión y toma de decisiones. Esta habilidad nos permite adaptar nuestra comprensión a medida que adquirimos nueva información o experimentamos cambios en nuestro entorno.

3.2.6.2. Dimensión Procesos Mentales

Narváez et al., (2020) El desarrollo de las competencias ciudadanas en la educación depende de la capacidad del individuo para planificar, evaluar, autorregular y ajustar su conducta en circunstancias sociales. El desarrollo de las capacidades ciudadanas en la educación depende de la capacidad del individuo para planificar, evaluar, autorregular y ajustar su conducta a las circunstancias sociales. Competencias que una persona adquiere para convertirse en un mejor ciudadano en la sociedad, capaz de tomar mejores decisiones y más sociales, y también el de los demás.

Estas competencias son aquellas que permiten a una persona mejorar su posición social como ciudadano y su habilidad para emitir juicios sociales, así como para comprender los de los demás. Con la capacidad de planificar, evaluar, autorregular y ajustar la conducta en respuesta a señales sociales.

a) La intencionalidad

Rendón, (2018) Existe un intervalo de tiempo entre la decisión y el inicio de la acción durante el cual los procesos volitivos empiezan a sustituir a los procesos motivacionales subyacentes a la decisión en lugar de los mecanismos volitivos subyacentes a la acción.

Además, el reconocimiento de este intervalo de tiempo nos recuerda que la ejecución de una acción no es siempre instantánea después de tomar una decisión. Hay un proceso intermedio en el que se puede reflexionar, reconsiderar y ajustar la decisión antes de actuar. Esto resalta la importancia de la autorreflexión y la autorregulación en nuestras acciones, ya que nos permite tomar decisiones más informadas y alineadas con nuestros objetivos y valores.

b) La conciencia

Marechal & Buenos Ayres, (2022) Los estados subjetivos que comienzan cuando alguien se despierta de un sueño sin experimentar ninguna actividad onírica y duran el resto del día hasta que se desmaya, entra en coma o queda inconsciente son comparables a la conciencia.

La conciencia está estrechamente ligada a nuestra experiencia subjetiva del mundo y cómo percibimos y procesamos la realidad que nos rodea. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la conciencia es un fenómeno complejo y multifacético, y su naturaleza exacta aún no se comprende completamente.

c) El carácter representacional.

Tillería, (2021) El establecimiento de un entorno en el que se muestren determinados símbolos que forman colectivamente un sistema de representaciones mentales, o imágenes mentales- crea las condiciones para la evaluación semántica de una actitud.

Las imágenes mentales pueden activar asociaciones y significados particulares en la mente de las personas, lo que influye en cómo perciben y evalúan ciertas actitudes o situaciones. Además, la exposición repetida a estos símbolos puede fortalecer estas asociaciones y moldear las respuestas emocionales y cognitivas hacia los temas representados

2.3. Marco conceptual

PSICOMOTOR: Es un proceso de aprendizaje que ayuda al pequeño a adquirir habilidades fundamentales como hablar, caminar e interactuar con los demás y con su entorno. Es decir, el cual un niño adquiere la capacidad de moverse, comunicarse y reconocer objetos y personas, entre otras habilidades. El bebé pasa por este proceso desde que nace hasta los tres años. Estas habilidades se perfeccionan a medida que la persona madura.

ESQUEMA CORPORAL: Es la comprensión del cuerpo, de las condiciones y relaciones entre las distintas partes que lo componen y de la visión que el sujeto tiene de él a lo largo plazo. Se crea y desarrolla gradualmente y a escala mundial a lo largo del tiempo, abarcando todas las capacidades de movimiento. Podemos afirmar con certeza que la imagen mental de nuestro cuerpo que lo convierte en sujeto de autoconciencia es la misma que el esquema corporal.

INTELECTUAL: son aquellas esferas de la comunidad dedicadas a crear obras intelectuales o reflexiones sobre la realidad. La expresión se refiere a quienes conforman la manera de pensar de una nación, una clase social o una organización política, incluidos filósofos, políticos, educadores, divulgadores y artistas. tiene que ver con el intelecto, lo que incluye el razonamiento y el pensamiento lógico, así como la investigación, la introspección y la comprensión.

PENSAMIENTO: Es la operación intelectual del carácter único que resulta de los procesos de la razón. La mente elabora pensamientos voluntariamente a partir de una secuencia lógica o automáticamente como resultado de un estímulo exterior. Todo tipo de producción, ya sea artística o científica, parte de una idea única que crece y complementa otras ideas. La forma de pensar de las personas se caracteriza por varios factores.

COGNOSCITIVO: La capacidad de conocer o aquello que posee conocimiento por eso se utiliza, por ejemplo, al hablar de capacidad cognitiva. Es propio del ser humano, además de sus sentidos. Por esta razón, cuando hablamos de percepción o de ver algo, no estamos más que participando en procesos mentales. El pensamiento cognitivo se basa en la observación empírica y la experiencia práctica.

IMAGINACIÓN: Es un mecanismo humano básico para interactuar con el mundo, permite a las personas crear nuevas perspectivas y abordar los problemas de formas únicas, compartir experiencias de maneras inusuales o reflexionar sobre su propia vida, sus experiencias anteriores y su futuro, reorganizar la información de la memoria y crear una nueva realidad a partir de cosas experimentadas previamente. Existen fuertes vínculos entre la imaginación y los deseos, creencias, suposiciones y recuerdos.

CREATIVIDAD: Capacidad para crear, innovar y crear conceptos e ideas originales o nuevas conexiones entre ideas existentes., se conoce como Pensamiento creativo, imaginación creativa, imaginación constructiva o pensamiento divergente. Estos procesos suelen dar lugar a nuevas conclusiones, resolver problemas y producir soluciones únicas y valiosas. Las personas más creativas serán las que puedan resolver una cuestión de forma novedosa de forma creativa.

SOCIABILIDAD: Es un rasgo de la personalidad que tiene que ver con la forma en que las personas tienden a relacionarse con otras. Puede caracterizarse como el grado en que un individuo aspira a formar relaciones íntimas con otras personas, el impulso a formar vínculos con los demás aumenta con la sociabilidad. Las habilidades sociales pueden aprenderse; no son innatas. Por eso, con la práctica, también se perfeccionan.

CONCIENCIA: Capacidad de identificarse a sí mismos, así como el conocimiento y la conciencia de su entorno y su existencia. De este modo, la actividad mental que sugiere el dominio de una persona sobre sus sentidos está vinculada a la conciencia. Por lo tanto, alguien que está atento a lo que le rodea y a sí mismo es consciente de lo que ocurre en ellos; nuestro sistema neurológico y nuestro mundo perceptivo está garantizado por la conciencia.

EMOCIÓN: se refiere a todas las formas de agitación y trastornos mentales, incluidos los sentimientos, las pasiones y los estados de ánimo intensos o excitados. Refiriere a un estado emocional que golpea a una persona de forma repentina y abrupta y se manifiesta como crisis de diversos grados de gravedad y duración. Pero una emoción también puede traducirse en una expresión facial, un comportamiento que puede aprenderse previamente.

AFECTIVO: Es un componente vital de las relaciones sociales porque, A todos les gusta sentirse amados y valorado, no se pueden crear vínculos sin ella. Es una necesidad mental tan esencial para nuestra supervivencia como nuestras necesidades básicas, y es necesaria desde el nacimiento. La razón y la afectividad trabajan juntas para configurar Cómo las personas perciben el mundo y se comportan.

PENSAMIENTO: Es el producto de la actividad mental, y se refiere a todo lo que es creado por la actividad mental. Todas las cosas de naturaleza mental, ya sean abstractas, racionales, creativas, artísticas o artísticas, se consideran pensamiento. La frase se utiliza con frecuencia como término general para describir todo lo que la mente es capaz de producir, ya sean los abstractos creados por la imaginación o las acciones lógicas e introspectivas del intelecto.

LENGUAJE: Es como una herramienta que facilita la comunicación. Dado que se trata de un proceso con fundamentos tanto fisiológicos como psíquicos, el ser humano dispone de una herramienta mucho más evolucionada y sofisticada que otras especies animales. Como muchos de ustedes saben, el lenguaje permite al hombre elegir, citar, coordinar y combinar ideas de distintos niveles de complejidad.

CONCIENCIA: Es la capacidad de reconocerse a sí mismo, de ser consciente de sí mismo y de percibir su entorno y su existencia. Esto se conoce como conciencia. Desde este punto de vista, la actividad mental que sugiere el dominio de un individuo sobre sus propias sensaciones está vinculada a la conciencia. Por lo tanto, una persona consciente es aquella que es consciente de su entorno y de lo que le ocurre, mientras que se cree que una persona inconsciente es incapaz de percibir su entorno o lo que le ocurre.

CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la investigación

Ñaupas et al., (2018) En la presente investigación que se desarrolló Mediante la recopilación y el análisis de datos, los enfoques cuantitativos abordan los problemas de investigación y ponen a prueba las teorías postuladas. La medición de variables y los instrumentos de investigación, junto con el uso del procesamiento estadístico, la estadística inferencial y descriptiva y la comprobación de hipótesis, también son necesarios para abordar las preguntas de investigación y comprobar las hipótesis desarrolladas previamente. creación de procedimientos formales estandarizados para numerosas categorías de estudio, muestreo y formulación de hipótesis estadísticas.

3.2. Diseño de la investigación

Según Sampieri & Mendoza, (2018) El planteamiento o la técnica desarrollada para conseguir información que necesita para debatir el planteamiento del problema se denomina diseño. Debe prever una solución factible y tangible a sus además de alcanzar objetivos, se exploran los problemas. que se haya fijado, una vez que se ha formado el planteamiento del problema, se ha determinado el alcance preliminar del estudio y se han desarrollado las hipótesis (o no se han desarrollado, dependiendo de la naturaleza de la investigación). y cumplir los objetivos que se ha marcado.

Ñaupas et al., (2018) Es un plan que aborda los retos, o preguntas de investigación, y especifica qué variables se estudiarán. Las cuestiones, sino que también elige qué variables (dependientes, independientes y extrañas) se examinarán, así como la forma de controlar, modificar, observar y también especifica cuántas observaciones deben realizarse, Cuánto medir y cuándo. También incluye el

análisis e interpretación de diferencias estadísticas en las puntuaciones obtenidas. Finalmente, nos dice qué conclusiones sacar. Deben ser controlados, manipulados, observados y medidos.

3.2.1. Diseño Pre - experimentales

Para Ñaupás, Marcelino, et al., (2018) Son aquellos que llevan a cabo un control mínimo, pero no satisfacen los criterios de los experimentos puros y, en consecuencia, no tienen validez interna. No poseen validez intrínseca, pero llevan a cabo un control rudimentario. Existen tres diseños preexperimentales: un diseño de comparación estática, un diseño pretest-pos test con un solo grupo y un estudio de caso con una sola medición. Un diseño pretest-pos test con un solo grupo; y un diseño de comparación estática.

Sampieri & Mendoza, (2018) Consiste en dar a un grupo un estímulo o tratamiento, medir una o más variables y, a continuación, observar la respuesta del grupo a esas variables. Uno o más factores para ver cómo se comporta el grupo en relación con ellos. Este diseño no cumple las especificaciones de un experimento puro. especificaciones de un experimento puro. No se manipula la variable independiente (niveles o modalidades), ni los grupos de comparación, ni siquiera la mínima existencia o ausencia de estos grupos. Además, no hay una referencia previa que indique la posición del grupo en la(s) variable(s) dependiente(s) antes del estímulo. No se pueden establecer ni las fuentes de invalidación interna tampoco la certeza de la causalidad.

El diseño correspondiente a este tipo de estudio es:

G O₁ x O₂

DONDE:

G : Grupo control

O₁ : Evaluación inicial (PRE TEST)

O₂ : Evaluación final (POS TEST)

X : Tratamiento, estímulo o condición experimental

3.3. Tipo y Nivel o alcance de investigación

Castro et al., (2023) Se utilizó la investigación de tipo aplicada existe una diferencia de la investigación básica y la investigación pura, que basan su metodología en la identificación de problemas contextuales para luego proponer soluciones a partir de La metodología de investigación aplicada se basa en el conocimiento adquirido en la investigación pura, la investigación aplicada cuando se lleva a cabo una investigación aplicada, se tiene en cuenta las leyes, costumbres y otras normas que rigen el comportamiento social con el fin de proporcionar un apoyo adicional a la hora de abordar el tema en cuestión.

Ramos, (2021) Así mismo con respecto al nivel de investigación fue el experimental; la investigación experimental se distingue por la presencia de dos o más niveles de manipulación de la medición antes y después de la prueba, así como por Manipulación de variables independientes (todo depende de la población deseada por el investigador). y medir la variable dependiente antes y después de la prueba. Los participantes fueron asignados aleatoriamente a grupos experimentales. y de control de forma no probabilística, lo que define al propio grupo experimental.

3.4. Método o métodos aplicados a la Investigación

Método general

Ñaupas, Marcelino, et al., (2018) se conceda Varias funciones. Identificar las funciones principales, en el MCG comparamos opiniones

Dialectico: Se basa en el estudio de fenómenos específicos, sin ignorar las relaciones mutuas de sus elementos, que son la base para el avance de las ciencias sociales, intelectuales y científicas.

Histórico: Permite descubrir y justificar el desarrollo de acontecimientos concretos y resaltar causas y consecuencias.

Métodos específicos

Ñaupas, Marcelino, et al., (2018) satisface las necesidades específicas de cada ciencia una ley o principio que se aplica en esta ciencia.

Analítico: Estudia la unidad inherente que existe entre diferentes fenómenos, es decir, la universalidad de lo particular.

Inferencial: Estos métodos son los principales representantes de la lógica, es decir, la inducción y la deducción.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Arispe et al., (2020) como el conjunto de casos que se encuentran en una zona específica y tienen un comunes y situados en un área específica. Con frecuencia Con frecuencia, las limitaciones de tiempo y recursos humanos impiden evaluar a toda la población. Por ello, es necesario trabajar con una "muestra" de la población. porque hay que trabajar con una "muestra" de la población.

La población está conformada por los Estudiantes De tercer grado De Primaria Agustín de Hipona - San Miguel, 2022.

Tabla 1

Número de estudiantes matriculados de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona-Juliaca 2022.

Grados de Estudios	Secciones	Estudiantes
Primero	2	26
Segundo	1	13
Tercero	1	20
Cuarto	1	15
Quinto	1	10
Sexto	2	28
Total	8	112

Fuente: Nómina de matriculados de la I.E.P.

Elab. Propia

3.5.2. Muestra

Arispe et al., (2020) La parte de los casos de una población de la que se recogen datos se denomina muestra. El uso de una muestra puede colaborar a la exactitud y precisión de los datos, ahorrar dinero y tiempo y mejorar la precisión si se elige con cuidado. Si se elige con cuidado, puede mejorar la exactitud y precisión de los datos. La población y la muestra deben estar en relación con el tema y los objetivos del estudio, además de tener representatividad estadística, que es otro factor que debe tenerse en cuenta representatividad en estadística.

Para siguiente investigación es de tercer grado de Institución Educativa primaria San Agustín de Hipona ,2022.

Tabla 2

Número de estudiantes matriculados del tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona-Juliaca 2022.

Grado	Sesión	Niños	Niñas	Total
Tercero	Única	12	8	20
Total	1	12	8	20

Fuente: Nomina de matriculados de la I.E.P.

Elab. Propia

3.6. Técnicas, fuentes e instrumentos de Investigación para la recolección de datos

3.6.1. Técnicas

Arispe et al., (2020) Para la recolección de datos se utilizarán las siguientes técnicas. La observación y la prueba.

La observación: Documenta comportamientos y circunstancias observables de forma metódica, legítima y fidedigna. Permite al espectador reconocer las acciones que se llevan a cabo, qué se hace, quién lo hace y con qué fin. Puede servir como guía de campo o herramienta de observación. Guía de campo u observación

Pruebas: Medina et al., (2023) Es un instrumento de evaluación que mide conocimientos, habilidades y competencias de forma metódica y objetiva. Las preguntas y tareas de esta prueba poseen respuestas preestablecidas, lo que permite al evaluador calibrar de forma precisa y cuantitativa el nivel de conocimientos del sujeto.

3.6.2. Instrumentos

- ♦ **Pruebas de Entrada (pre - test) y de salida (post - test)**

Se utilizarán las siguientes pruebas: una prueba de acceso realizada a toda la muestra, de la que se elige el grupo Control (el grupo con la media más alta) y el grupo Experimental (el grupo con la media más baja); además, se utilizará una prueba diseñada para confirmar la aplicación de actividades lúdicas para la mejora de la atención y la concentración. Podemos recopilar datos más amplios y mundiales sobre la evolución de la atención y la concentración formulando preguntas sobre las pruebas de entrada y salida.

- ♦ **Ficha de observación:**

Medina et al., (2023) Es una técnica de recogida de datos sobre un tema o fenómeno que se utiliza en la investigación y la evaluación. El uso de fichas de observación puede ser útil en diversas situaciones, como observar el comportamiento de los animales en su hábitat natural o medir el grado de participación de los alumnos en clase.

Para llevar a cabo la observación sistemática se utilizó un formulario de observación con nueve indicadores basados en las dimensiones y la valoración de AD (logro destacado), A (logro esperado), B (en proceso) y C (en inicio).

- **Sesiones de aprendizajes**

Hernández et al., (2021) Una sesión se define como un conjunto de actividades de clase destinadas a ayudar a los profesores a crear oportunidades de aprendizaje atractivas para sus alumnos. También incluye la adquisición de los objetivos y contenidos propuestos para el curso.

- **Lista de cotejo**

Sánchez & Martínez, (2020) Es adaptable, fácil de construir y se utiliza ampliamente en diversos contextos educativos. Además, como la lista de control ofrece pruebas de la actuación de los alumnos en determinadas situaciones o pruebas de sus logros, profesores y alumnos pueden utilizarla conjuntamente.

3.6.2. Fuentes

Para la presentación investigación se tuvo como fuentes de internet, sitios web, artículos de revistas, libros, informes, Excel y SPSS.

3.7. Diseño para la contrastación de hipótesis: prueba de normalidad y estadístico de prueba

La validez y confiabilidad de los instrumentos de medición y recolección de información son aspectos fundamentales de los resultados obtenidos, y por supuesto, en las investigaciones para obtener datos confiables se ha llevado a cabo el uso de actividades recreativas para desarrollarse. la atención y concentración en los estudiantes del tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca ,2022.

a) Planteo de la hipótesis estadística

H₀: (Hipótesis nula): La aplicación de las actividades lúdicas NO tiene efectos Positivos en la atención y concentración de los estudiantes del tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca,2022. Los promedios son menores.

H_a: (Hipótesis alterna): La aplicación de las actividades lúdicas SI tiene efectos Positivos en la atención y concentración de los estudiantes del tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca,2022. Los promedios son mayores.

b) Cálculo del estadístico de prueba.

$$t = \frac{X - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

Donde:

T = Valor estadístico

X = Promedio de la variable

μ = Promedio poblacional de la variable

S = Desviación estándar de la muestra

n = Tamaño de S

3.8. Validez y confiabilidad del instrumento

Para el estudio de confiabilidad se utilizó el instrumento ficha de observación al cual consta de 8 ítems, se eligió el alfa de Cronbach para la confiabilidad, con un coeficiente de fiabilidad de 0,85, sus resultados son Práctico y fiable.

El objetivo de la validez del presente estudio se llevó a cabo la validez de contenido utilizando el juicio de expertos de un instrumento de observación, que fue verificado y validado por personas que evaluaron la congruencia general, la exhaustividad, la redacción, la claridad y la pertinencia del instrumento.

3.9. Plan de recolección y procesamiento de datos.

Para la recopilación de los datos se elaboró un comunicado solicitando el permiso a la IEP San Agustín de Hipona del tercer grado - Juliaca, 2022 del con la finalidad de realizar la investigación.

Empezamos a planificar el día en que se visitaría la institución para la aplicación del instrumento en cuanto se recibió esta aprobación.

Se visito al centro educativo y se procedió a aplicar las pruebas de entrada (pre-test) y de salida (post- test) usando el instrumento de ficha de observación, la lista de cotejo y las sesiones de aprendizaje.

Una vez recogidos los datos, están tabulados en el programa de Excel, obtenidos con instrumentos que ya han sido sometidos a pruebas de validez y confiabilidad.

Para los resultados se usó la prueba de T student, analizamos estadísticamente para observar la contrastación de las hipótesis y con análisis adicionales, los mismos que se presentan en tablas, figuras con sus respectivas interpretaciones.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados de la prueba de entrada o pre test

Estos datos se obtuvieron utilizando la ficha de observación como herramienta de recopilación de datos de muestra en este estudio.

4.1.1. Dimensión: Proceso Cognitivo

Tabla 3

Percepción del proceso cognitivo que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022

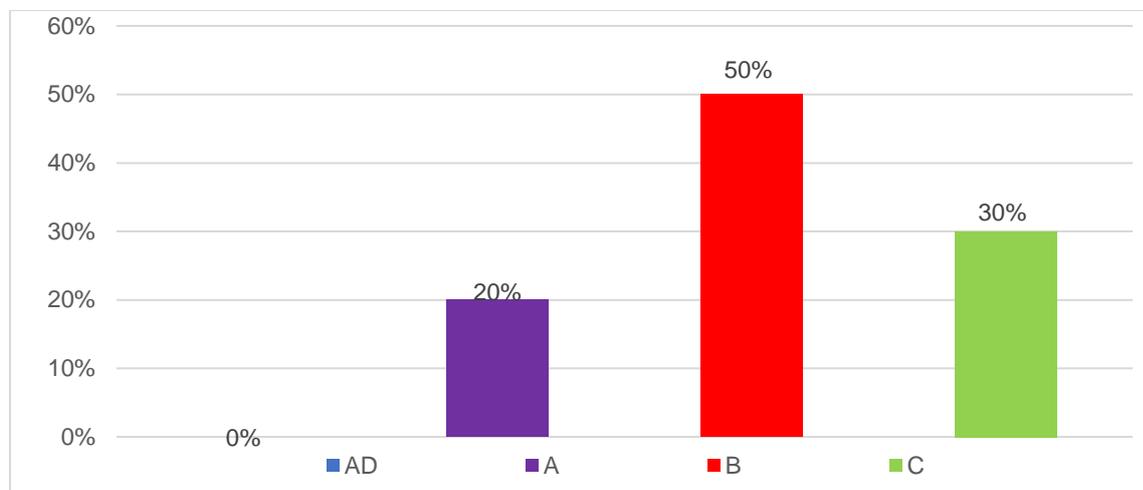
ITEMS	PROCESO COGNITIVO							
	AD		A		B		C	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Mejoramos nuestras percepciones usando el Laberinto	0	0%	6	30%	10	50%	4	20%
Enriquecemos la memoria creando Pupiletras para el uso de La "G" Y "J"	0	0%	4	20%	10	50%	6	30%
Exponen su interés jugando Bingo	0	0%	2	10%	10	50%	8	40%
Fortalecemos el lenguaje creando Puzles sobre el Respeto	0	0%	4	20%	10	50%	6	30%
Estimulamos el pensamiento creando Mándalas	0	0%	4	20%	10	50%	6	30%
Σ	0	0%	4	20%	10	50%	6	30%

Fuente: Resultados obtenidos de Excel

Elaboración Propia

Figura 1

Percepción del proceso cognitivo que presentan los estudiantes de tercer grado de la institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022



Fuente: Tabla 3

Análisis y descripción

Conforme a la tabla 3 y la figura 1 se interpreta los resultados observados sobre el proceso cognitivo con pre test con respecto al ítem, Mejoramos nuestras percepciones usando el Laberinto. Se interpretó que 6 alumnos, es decir, el 30% de los datos totales, se sitúan en la escala de logro esperado. Del mismo modo, se observa que 10 alumnos, es así que el 50% están en proceso, y 4 alumnos muestran deficiencias que llega al 20%, situándose en la escala de inicio.

En la tabla 3 y la figura 1 se observa los resultados, podemos concluir que en los procesos cognitivos sea los exámenes de ingreso que depende con el ítem Enriquecemos la memoria creando Pupiletras para el uso de La "G" Y "J" 4 niños, se encuentran en la escala de evaluación del logro esperado; conlleva al 20% del total, se la misma manera 10 se encuentran en la evaluación de proceso con 50% del total, y 6 alumnos, están en la escala de calificación de inicio que da al 30% de total.

En la tabla 3 y la figura 1 se representan los resultados demuestran con respecto al proceso cognitivo en las pruebas de ingreso con el ítem Exponen su interés jugando Bingo 2 alumnos están en la escala de valoración del logro esperado;

con el 10% del total, 10 niños, a 50% del total, están en la escala de proceso, y 8 alumnos, 40% del total, están en la escala de inicio.

En la tabla 3 y la figura 1 se presentan los resultados demostrados con relación al proceso cognitivo de la prueba de entrada con el ítem Fortalecemos el lenguaje creando Puzzless sobre el Respeto, 4 alcanzaron el 20% de rendimiento de logro esperado en la escala de evaluación, 10 niños se ubican 50% en proceso durante este objetivo y 6 estudiantes se encuentran en el proceso de inicio con un 30%.

Según la tabla 3 y la figura 1 con los resultados de la prueba de entrada con referente al proceso cognitivo trabajando el ítem Estimulamos el pensamiento creando Mándalas 4 alumnos están en la escala de valoración de logros esperados, lo que supone al 20% del total, 10 alumnos se encuentran en proceso y se interpreta a 50% y 6 están en la escala de valoración de logros previstos es decir que están en inicio, lo que supone 30% del total.

Según las observaciones realizadas, la mayoría de los estudiantes que se presentan en esta prueba de entrada están en proceso por lo que requieren mejorar su atención y concentración con la contribución de las actividades lúdicas.

4.1.2. Dimensión: Proceso Mental

Tabla 4

Percepción del proceso mental que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022

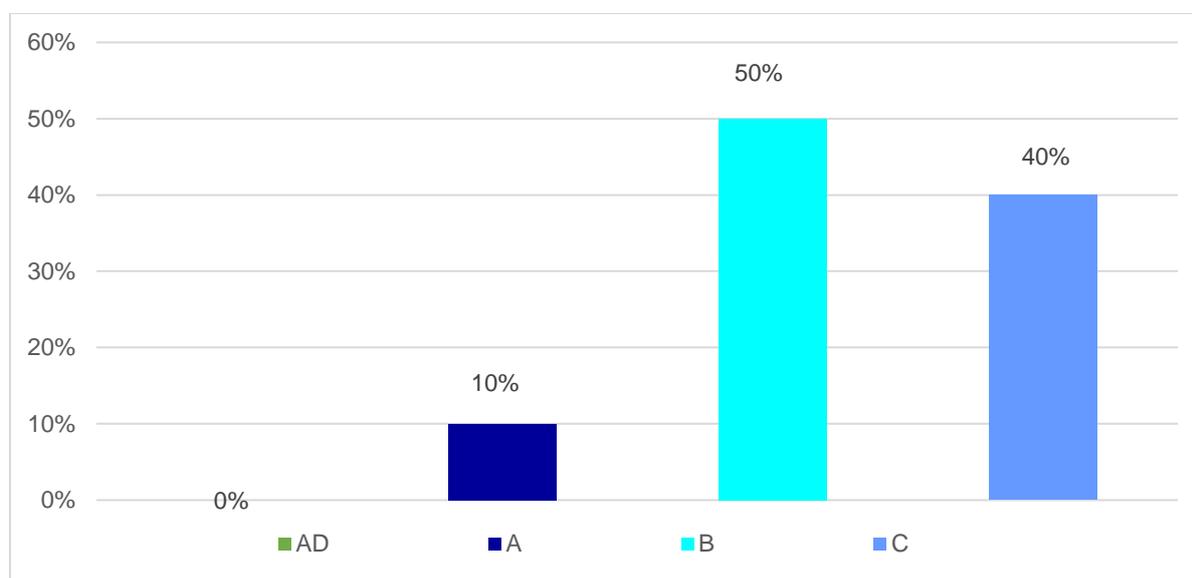
ITEMS	PROCESO MENTAL							
	AD		A		B		C	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Buscamos la intencionalidad jugando Dominó	0	0%	2	10%	12	60%	6	30%
Desarrolla su conciencia jugando MINDFULNESS y aprenden a resolver conflictos	0	0%	2	10%	10	50%	8	40%
Descubre su carácter representacional jugando la Lotería	0	0%	2	10%	8	40%	10	50%
Σ	0	0%	2	10%	10	50%	8	40%

Fuente: Resultados obtenido de Excel

Elaboración propia

Figura 2

Percepción del proceso mental que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022.



Fuente: Tabla 4

Análisis y Descripción.

En la tabla 4 y la figura 2 se demuestran los resultados con relación al proceso mental de la prueba de entrada con el ítem Buscamos la intencionalidad jugando Dominó, 2 alumnos alcanzaron el 10% de rendimiento de logro esperado de la escala de evaluación, 12 niños se ubican en proceso con 60% durante este objetivo y 6 estudiantes se encuentran en el proceso de inicio con un 30%.

Conforme a la tabla 4 y la figura 2 se deriva los resultados con referente al proceso mental de la prueba de entrada de la dependencia del ítem Desarrolla su conciencia jugando MINDFULNESS y aprenden a resolver conflictos 2 alumnos están en la escala de valoración de logro esperado, lo que supone al 10% del total, 10 alumnos se encuentran en proceso y se interpreta a 50% y 8 están en la escala de valoración de logros previstos es decir que están en inicio, lo que supone 40% del total.

La tabla 4 y la figura 2 se manifiesta acerca del proceso Mental de la prueba de entrada en consideración al ítem Descubre su carácter representacional jugando la Lotería; Mientras que 2 alumnos trabajan activamente en fase de logro esperado

que representa a 10%, de la misma manera 8 estudiantes están en proceso que equivale 40% ,10 estudiantes acaban de empezar y tienen una tasa de inicio del 50%.

De la observación efectuada, la mayor parte de los estudiantes que se presentaron en esta prueba de entrada se encuentran en proceso por lo que requieren mejorar su atención y concentración con la contribución de las actividades lúdicas.

4.1.3. Resultados

Tabla 5

percepción de la atención y concentración que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca,2022

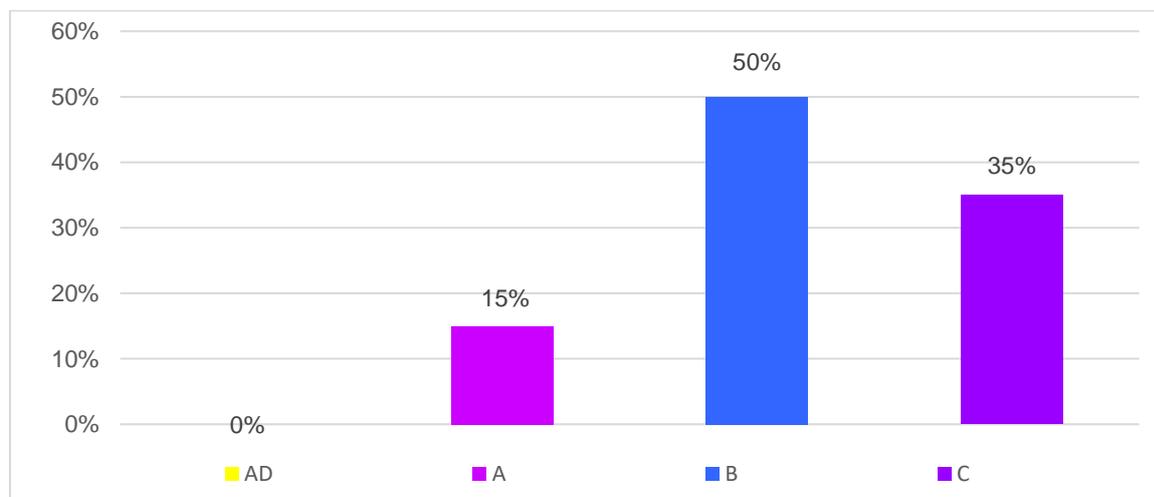
ITEMS	ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN							
	AD		A		B		C	
	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%
Proceso Cognitivo	0	0%	4	20%	10	50%	6	30%
Proceso Mental	0	0%	2	10%	10	50%	8	40%
Σ	0	0%	3	15%	10	50%	7	35%

Fuente: Resultados obtenido de Excel

Elaboración Propia

Figura 3

percepción de la atención y concentración que presentan los estudiantes de tercer grado de la IEP San Agustín de Hipona - Juliaca,2022



Fuente: Tabla 5

Análisis y Descripción

En la tabla 5 y la figura 3 se interpretan los resultados del ítem proceso cognitivo se observó 4 estudiantes respondieron al logro esperado con la muestra 20% así también 10 alumnos alcanzaron el proceso que representa a 50% y en la muestra de inicio 6 estudiantes que es 30%.

De la tabla 5 y la figura 3 se da conocer los resultados con referente al ítem proceso mental en el que 2 estudiantes consiguieron el logro esperado según la escala total de 10% se indica 10 alumnos llegaron a la fase de proceso con 50% mientras 8 estudiantes mostraron dificultades llegando a la escala de inicio con un 40%.

De la observación ejecutada la mayor parte de los estudiantes que se presentaron en esta prueba de entrada se encuentran en proceso por lo que necesitan mejorar su atención y concentración con el uso de las actividades lúdicas.

4.2. Prueba de proceso

Estos datos se recogieron de la lista de cotejo

4.2.1. Variable: Actividades Lúdicas

Tabla 6

Percepción de las actividades lúdicas que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022

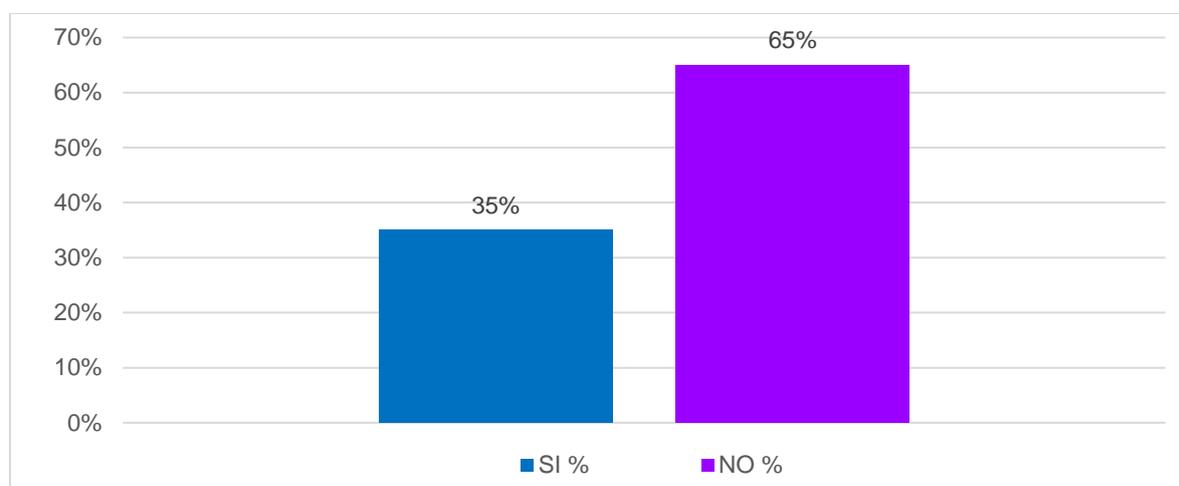
ITEMS	ACTIVIDADES LÚDICAS			
	SI		NO	
	fi	%	fi	%
PSICOMOTOR	6	30%	14	70%
INTELECTUAL	4	20%	16	80%
SOCIAL	6	30%	14	70%
AFECTIVO-EMOCIONAL	8	40%	12	60%
Σ	6	35%	14	65%

Fuente: Resultados obtenido de Excel

Elaboración Propia

Figura 4

Percepción de las actividades lúdicas que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022



Fuente: Tabla 6

Análisis y Descripción

En la tabla 6 y la figura 4 con respecto a los resultados obtenidos de la lista de cotejo del Ítem psicomotor se evidencia 6 estudiantes si desarrollaron su proceso con la muestra 30% así también 14 alumnos no alcanzaron el proceso psicomotor que simboliza 70%

Según la tabla 6 y la figura 4 con referente a los resultados de las actividades lúdicas aplicando la lista de cotejo con el ítem intelectual se dan a conocer que 4 estudiantes si consiguieron desarrollar su proceso intelectual según la escala del grupo control con el 20% se indica que 16 alumnos no desarrollaron su intelectual con lleva a 80%.

Con referente a la tabla 6 y figura 4 se interpretó los resultados de las actividades lúdicas usando la lista de cotejo con el ítem social ;6 infantes si progresaron en su desarrollo social con 30% por siguiente 14 infantes no progresaron positivamente que simboliza a 70% del total.

Sea de la tabla 6 y figura 4 se observó los resultados obtenidos usando la lista de cotejo trabajando ítem afectivo-emocional se demostró que el 40% si lograron su afectivo emocional de 8 estudiantes así también no lograron el 60 % del grupo control del grupo de 12.

De la observación efectuada el gran número de estudiantes que se observó de la lista de cotejo, no lograron ese proceso por lo que necesitan mejorar su atención y concentración.

4.3. Resultados de la prueba de salida o post test

Estos datos se obtuvieron utilizando la ficha de observación como herramienta de recolección de datos en este estudio.

4.3.1. Dimensión: Proceso Cognitivo

Tabla 7

Percepción del proceso cognitivo que presentan los estudiantes de tercer grado de la institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022

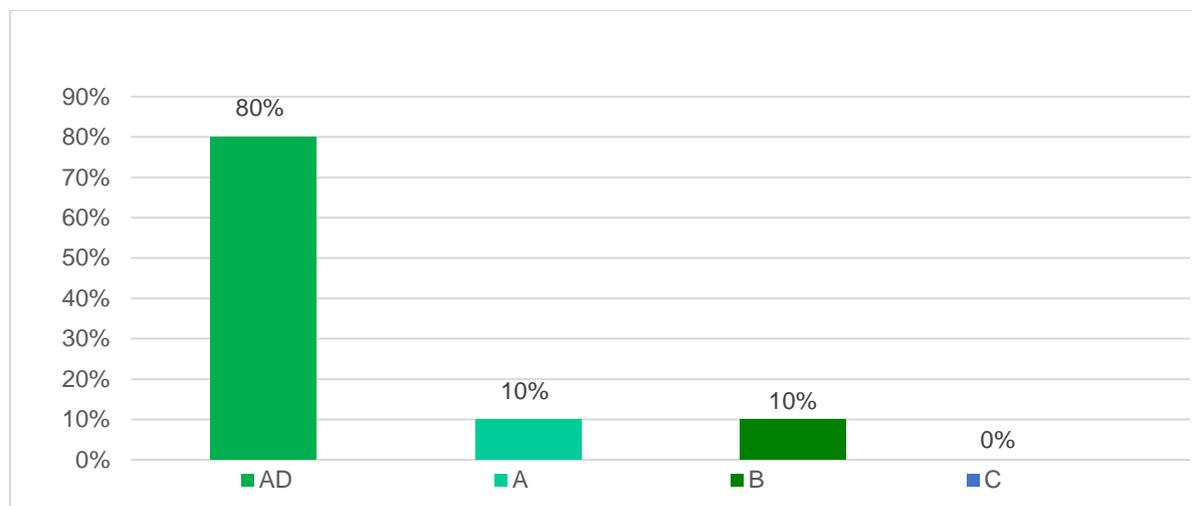
ITEMS	PROCESO COGNITIVO							
	AD		A		B		C	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Mejoramos nuestras percepciones usando el Laberinto	18	90%	2	10%	0	0%	0	0%
Enriquecemos la memoria creando Pupiletras para el uso de La "G" Y "J"	16	80%	2	10%	2	10%	0	0%
Exponen su interés jugando Bingo	16	80%	2	10%	2	10%	0	0%
Fortalecemos el lenguaje creando Puzzless sobre el Respeto	16	80%	2	10%	2	10%	0	0%
Estimulamos el pensamiento creando Mándalas	14	70%	2	10%	4	20%	0	0%
Σ	16	80%	2	10%	2	10%	0	0%

Fuente: Resultados obtenidos de Excel

Elaboración propia

Figura 4

Percepción del proceso cognitivo que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022



Fuente: Tabla 7

Análisis y descripción

Acorde a la tabla 7 y la figura 5 se aprecia resultados observados sobre el proceso cognitivo en la prueba de salida con respecto al ítem, Mejoramos nuestras percepciones usando el laberinto. Por lo cual se afirma 18 alumnos, es decir, el 90% del grupo, se encuentran en la escala de logro destacada de igual manera se observa que 2 alumnos, resaltaron en nivel de logro esperado con 10%

De acuerdo a la tabla 7 y la figura 5 con base en estos resultados, de la prueba de salida podemos concluir que trabajaron sus procesos cognitivos de acuerdo al ítem Enriquecemos la memoria creando Pupiletras para el uso de La "G" Y "J" 16 niños, se encuentran en la escala de evaluación del logro destacado ; detalla a 80% del total, se la misma manera se encuentran 2 estudiantes que se desempeñaron con el logro esperado con la suma total de 10% , y 2 alumnos, están en la escala de calificación de proceso que da 10% de total.

En la tabla 7 y la figura 5 se observa con respecto a la prueba de salida desarrollaron su proceso cognitivo sea el ítem Exponen su interés jugando Bingo 16 infantes cumplieron con el ítem ubicándose en la escala de valoración del logro destacado; conlleva a 80% del grupo, 2 estudiantes se destacaron estadísticamente a 10% del total localizando en el nivel de logro esperado y 2 alumnos están en la escala de proceso que equivale a 10%.

De acuerdo a la tabla 7 y la figura 5 se evidencia los resultados de la prueba de salida al cual evolucionaron su proceso cognitivo trabajando el ítem Fortalecemos el lenguaje creando Puzzless sobre el Respeto, 16 infantes alcanzaron el 80% de rendimiento de logro destacado por escala de evaluación, 2 niños siguen en el nivel de logro esperado que representa a 10% durante este objetivo 2 estudiantes se encuentran en el nivel de proceso que con lleva al 30%.

Según la tabla 7 y la figura 5 se deduce los resultados con referente al proceso cognitivo de la prueba de salida del ítem Estimulamos el pensamiento creando Mándalas 14 estudiantes se encuentran en la fase de logro destacado simbolizando a 70% del grupo control, sea en el nivel de logro esperado 2 alumnos obtuvieron el 10% de la misma manera 4 infantes lograron adquirir la fase de proceso lo que supone 20% del total.

De la observación evidenciada una gran cantidad de estudiantes que presentaron su prueba de salida se destacaron positivamente su atención y concentración aplicando las actividades lúdicas.

4.3.2. Dimensión: Proceso Mental

Tabla 8

Percepción del proceso Mental que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022

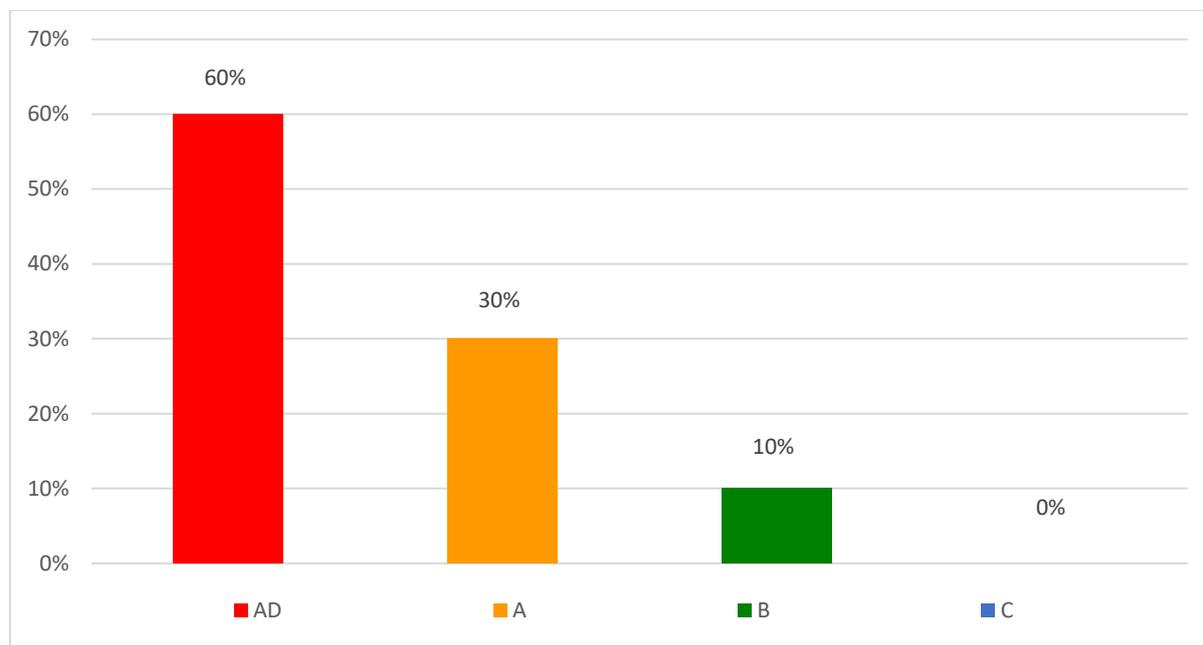
ITEMS	PROCESO MENTAL							
	AD		A		B		C	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Buscamos la intencionalidad jugando Dominós	16	80%	4	20%	0	0%	0	0%
Desarrolla su conciencia jugando MINDFULNESS y aprenden a resolver conflictos	10	50%	8	40%	2	10%	0	0%
Descubre su carácter representacional jugando la Lotería	10	50%	6	30%	4	20%	0	0%
Σ	12	60%	6	30%	2	10%	0	0%

Fuente: Resultados obtenidos de Excel

Elaboración propia

Figura 5

Percepción del proceso Mental que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca,2022



Fuente: Tabla 8

Análisis y descripción

En la tabla 8 y la figura 6 se observan los resultados de la prueba de entrada percibieron su proceso mental usando el ítem Buscamos la intencionalidad jugando Dominós 16 infantes lograron el nivel de logro destacado lo que supone a 80% ubicándose en la escala de valoración del logro destacado de la misma manera 4 estudiantes alcanzaron el logro esperado que simboliza a 20%

Conforme a la tabla 8 y la figura 6 se muestra los resultados con respecto al proceso mental de la prueba de salida con el ítem Desarrolla su conciencia jugando MINDFULNESS y aprenden a resolver conflictos, 10 estudiantes obtuvieron el 50% de rendimiento de logro destacado por escala de evaluación, así también 8 niños siguen en el nivel de logro esperado que representa a 40% durante esta observación y en la fase de proceso 2 alumnos llegaron al 20%

Según la tabla 8 y figura 6 se interpreta los resultados del proceso mental sea con la prueba de salida mediante el ítem Descubre su carácter representacional jugando la lotería ,10 estudiantes alcanzaron la fase de logro destacado según estadísticamente está al 50 % mientras 6 niños se encuentran en la fase de logro

esperado con lleva a 30% y en la fase de proceso 4 infantes lograron llegar al 20% de total.

De acuerdo a las observaciones se percibe la gran cantidad de infantes con la prueba de salida mejoraron su atención y concentración con la colaboración de las actividades lúdicas.

4.3.3. Resultados

Tabla 9

Percepción de la atención y concentración que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca,2022

ITEMS	ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN							
	AD		A		B		C	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Proceso Cognitivo	16	80%	2	10%	2	10%	0	0%
Proceso Mental	12	60%	6	30%	2	10%	0	0%
Σ	14	70%	4	20%	2	10%	0	0%

Fuente: Resultados obtenidos de Excel

Elaboración propia

Figura 6

Percepción de la atención y concentración que presentan los estudiantes de tercer grado de la IEP San Agustín de Hipona - Juliaca,2022



Fuente: Tabla 9

Análisis y descripción

Conforme a la tabulación 9 y figura 7 se muestra los resultados de la prueba de salida percibieron la atención y concentración a través del ítem proceso cognitivo el 80% alcanzaron el logro destacado de 16 estudiantes, 10% lograron el logro esperado con 2 estudiantes, 10% se encuentra en la fase de proceso sea de 2 estudiantes.

Conforme la tabla 9 y la figura 7 se obtuvieron resultados de la prueba de salida de la atención y concentración con la prueba de salida mediante el ítem proceso mental el 60% alcanzaron el logro destacado con total de 12 estudiante, 30% de los infantes se ubican en la fase de logro esperado con 6 estudiantes, de la misma manera el 10% solo obtuvieron el nivel de proceso con 2 estudiantes de total.

De la observación efectuada, el número de estudiantes que se presentaron en la prueba de salida se destacaron positivamente en la atención y concentración con la contribución de las actividades lúdicas.

4.4. Prueba de proceso

Estos datos se recogieron de la lista de cotejo de las actividades lúdicas

4.4.1. Variable: Actividades Lúdicas

Tabla 10

Percepción de las actividades lúdicas que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022

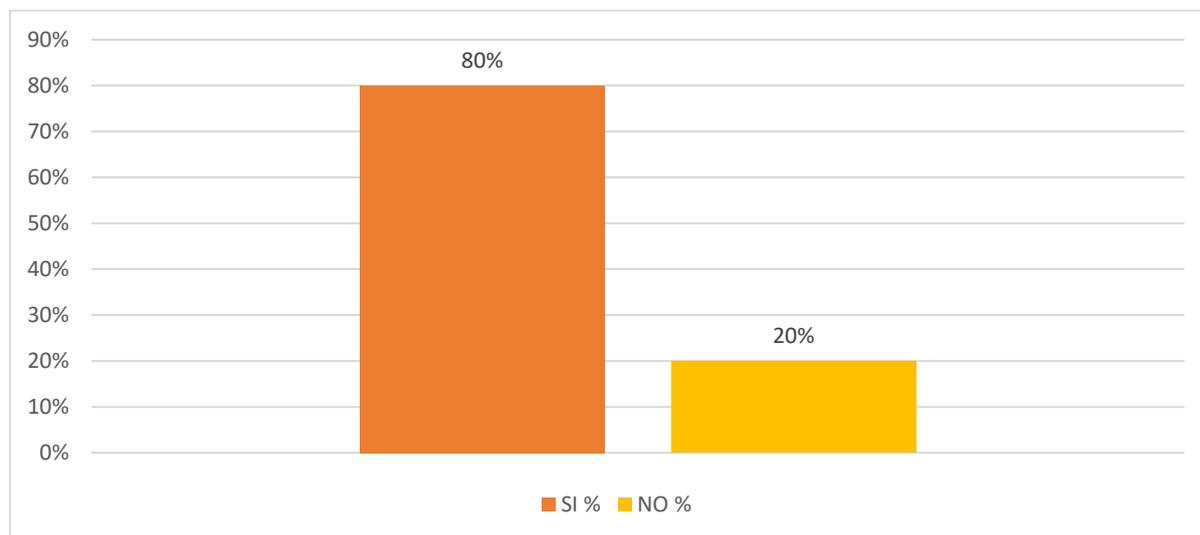
ITEMS	ACTIVIDADES LÚDICAS			
	SI		NO	
	fi	%	fi	%
PSICOMOTOR	16	80%	4	20%
INTELECTUAL	16	80%	4	20%
SOCIAL	16	80%	4	20%
AFECTIVO-EMOCIONAL	16	80%	4	20%
Σ	16	80%	4	20%

Fuente: Resultados obtenidos de Excel

Elaboración propia

Figura 7

Percepción de las actividades lúdicas que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022



Fuente: Tabla 10

Análisis y descripción

En la tabulación 10 y la figura 8 conforme a los resultados recibido de la lista de cotejo de la variable actividades lúdicas debido al ítem psicomotor el 80% de los estudiantes si desarrollaron su proceso psicomotor de 16, de la misma manera el 20% no desarrollaron el proceso psicomotor sea de 4 estudiantes.

De acuerdo a la tabla 10 y la figura 8 con referente a los resultados observados de la lista de cotejo empleando las actividades lúdicas y el ítem intelectual el 80 si estudiantes si consiguieron desarrollar su proceso intelectual con 16 estudiantes según la escala estadística así también el 20% indica que 4 alumnos no lograron esa fase.

La tabla 10 y la figura 8 se destaca los resultados de la lista cotejo manejando las actividades lúdicas sea con el ítem social el 80% si lograron el proceso social de 16 infantes y el 20% no alcanzaron obtener buenos resultados con 4 infantes del grupo control.

Sea de la tabulación 10 y la figura 8 se analizó las actividades lúdicas con los resultados de la lista de cotejo utilizando el ítem afectivo-emocional se observó que

el 80% si lograron su afectivo emocional de 16 estudiantes de la misma manera el 20% no lograron obtener buenos resultados sea de 4 estudiantes.

De la observación efectuada el número de estudiantes que se observó de la lista de cotejo, si lograron obtener buenos resultados de manera positiva para la atención y concentración aplicando las actividades lúdicas.

4.5. Prueba de hipótesis

4.5.1. Prueba de normalidad

Tabla 11

Estimación de la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
VARIABLE: ACT LÚDICA	,487	20	,000
VARIABLE: ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN	,422	20	,000

Fuente: Resultados obtenido de spss

Al aplicar la prueba de normalización entre las variables con los resultados de la prueba de salida, se puede inferir que el valor sig. es 0.000, representa de que la distribución de los datos no es normal por lo tanto la estadística es no paramétrica y para estimar se utiliza la prueba T de Student (para comprobar las hipótesis).

Siendo la regla: Si el valor de Sig. es mayor que 0,005 se dice que la distribución es normal, y por lo tanto es una estadística paramétrica; en cambio si el valor Sig. es menor que 0,005 (5%) la distribución no es normal y la investigación es no paramétrica.

4.5.2. Prueba de hipótesis (General)

1. Hipótesis estadísticas

Hipótesis nula: La aplicación de las actividades lúdicas NO tiene efectos Positivos en la atención y concentración de los estudiantes del tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca,2022- Los promedios son menores.

Hipótesis alterna: La aplicación de las actividades lúdicas SI tiene efectos Positivos en la atención y concentración de los estudiantes del tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca,2022· Los promedios son mayores.

2. Nivel de significancia

$$\alpha = 0,005$$

3. Prueba de normalidad

Mediante el empleo de la prueba de normalización entre las variables con los resultados de la prueba de salida, se puede inferir que el valor sig. es 0.000, representa de que la distribución de los datos no es normal por lo tanto la estadística es no paramétrica y para estimar se utiliza la prueba T de Student (para comprobar las hipótesis).

4. Cálculo del estadístico de prueba

Tabla 12

Estimación de la prueba de hipótesis general

	Prueba para una muestra					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferenci a de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
VARIABLE: ACT LÚDICA	8,71 8	19	,000	,800	,61	,99
VARIABLE: ATENCIÓN Y CONCENTRAC IÓN	17,0 85	19	,000	2,600	2,28	2,92

Fuente: Resultados obtenido de spss

5. Decisión

El cálculo del estadístico de prueba T básicamente determina que el valor de Sig es menor al 5%, por lo que la hipótesis se rechaza conforme a ley y se acepta la hipótesis alternativa.

6. De la tabla anterior se entiende:

El uso de actividades de lúdicas tiene un efecto positivo en la atención y concentración de los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022 - El valor promedio es alto

4.5.3. Prueba de hipótesis específicas 1

1. Hipótesis estadísticas

Hipótesis nula: La aplicación de las actividades lúdicas NO tiene eficacia positiva en el Proceso cognitivo en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022. Los promedios son menores.

Hipótesis alterna: La aplicación de las actividades lúdicas SI tiene eficacia positiva en el Proceso cognitivo en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022. Los promedios son mayores

2. Nivel de significancia

$$\alpha = 0,005$$

3. Prueba de normalidad

Mediante el empleo de la prueba de normalización entre las variables con los resultados de la prueba de salida, se puede inferir que el valor sig. es 0.000, representa de que la distribución de los datos no es normal por lo tanto la estadística es no paramétrica y para estimar se utiliza la prueba T de Student (para comprobar las hipótesis).

4. Cálculo del estadístico de prueba

Tabla 13

Estimación de la prueba de hipótesis específica 1

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
VARIABLE: ACT LÚDICA	8,71 8	19	,000	,800	,61	,99
DIMENS 1: PROCESO COGNITIVO	18,3 80	19	,000	2,700	2,39	3,01

Fuente: Resultados obtenido de spss

5. Decisión

El cálculo del estadístico de prueba T básicamente determina que el valor de SIG es menor al 5%, por lo que la hipótesis se rechaza conforme a ley y se acepta la hipótesis alternativa.

6. De la tabla anterior se entiende:

El uso de actividades de lúdicas tiene un efecto positivo en la atención y concentración de los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022 - El valor promedio es alto

4.5.4. Prueba de hipótesis específicas 2

1. Hipótesis estadísticas

Hipótesis nula: Los efectos que tiene la aplicación de las actividades lúdicas NO es positiva en el Proceso mental de los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022. Los promedios son menores.

Hipótesis alterna: Los efectos que tiene la aplicación de las actividades lúdicas SI es positiva en el Proceso mental de los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022. Los promedios son mayores.

2. Nivel de significancia

$$\alpha = 0,005$$

3. Prueba de normalidad

Mediante el empleo de la prueba de normalización entre las variables con los resultados de la prueba de salida, se puede inferir que el valor sig. es 0.000, representa de que la distribución de los datos no es normal por lo tanto la estadística es no paramétrica y para estimar se utiliza la prueba T de Student (para comprobar las hipótesis)

4. Cálculo del estadístico de prueba

Tabla14

Estimación de la prueba de hipótesis específica 2

	Prueba para una muestra					
	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
				Inferior	Superior	
VARIABLE: ACT LÚDICA	8,71 8	19	,000	,800	,61	,99
DIMENS 2: PROCESO MENTAL	16,2 45	19	,000	2,500	2,18	2,82

Fuente: Resultados obtenido de spss

5. Decisión

El cálculo del estadístico de prueba T básicamente determina que el valor de Sig es menor al 5%, por lo que la hipótesis se rechaza conforme a ley y se acepta la hipótesis alternativa.

6. De la tabla anterior se entiende:

El uso de actividades de lúdicas tiene un efecto positivo en la atención y concentración de los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022 - El valor promedio es alto.

4.6. Discusión

Según los resultados del objetivo general de la investigación se determinó los efectos que tiene la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar la atención y concentración en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022. Conforme a los datos de cálculo estadístico de la prueba T establece esencialmente que el valor Sig. era inferior al 5% a partir de los datos verificados, lo que significa que se aceptó la hipótesis alternativa y se rechazó la hipótesis nula. En tanta, que existe una percepción de la prueba de pre test de que el 35% se encuentran en inicio y la post test el 70% está en el logro destacado por consiguiente en cuanto a la prueba de proceso el 65% no lograron desarrollar la atención y concentración, pero el 80% si mejoraron con la colaboración de las actividades lúdicas.

Al respecto se adopta la teoría de Gallardo, (2018) afirma que son actividades lúdicas, divertidas y fáciles. Los niños pequeños juegan a través del juego, desarrollan y aprenden a utilizar su imaginación y sus facultades creativas. Utilizan su creatividad así adquieren habilidades para la vida. Hoy en día, sin embargo, sus juegos no tienen reglas fijas, sino que evolucionan libre y espontáneamente, de forma orgánica, sin comprensión previa. Este resultado concuerda con el resultado general de Ticlia, (2019) donde señala que los niveles de la atención sostenida en el pre test del grupo experimental están en el nivel inicio con un 57% y proceso con un 43%. Mientras que

en el post test podemos observar que en el nivel proceso tiene un 17% y el nivel logrado de 73% y destacado 10%. Al comprobar la hipótesis tanto para muestras independientes y relacionadas la prueba T muestra que existen diferencias estadísticamente significativas en el desarrollo de la atención sostenida, entre las medias de los grupos experimental y de control en el post test, para un nivel de confianza del 95%, con un p-valor para el test de $p < 0,05$.

Por otra parte, de acuerdo al objetivo específico 1 se comprobó la eficacia de la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar el proceso cognitivo en los estudiantes de tercer grado de la IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022. Donde se refiere en cuanto a los resultados de la prueba de entrada y salida, del proceso cognitivo se observó para la prueba pre test que el 30% están en inicio y 80% se encuentra en la escala de logro destacado de la prueba de post test, asimismo se aceptó la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula cuando el cálculo estadístico de la prueba T muestra que el valor Sig. es inferior al 5%. Según ANEP, (2020) son los procedimientos mentales por los que pasa la mente para completar una tarea; todo individuo utiliza para procesar la información. Operaciones mentales que se realizan para completar una tarea. Entre otras cosas, leer, caminar y escuchar música estimulan nuestros procesos cognitivos. Los resultados no coinciden con el objetivo específico 1 con el estudio de Cayo, (2020) afirma que los juegos educativos tienen una gran influencia en el crecimiento de las capacidades matemáticas de los niños de cinco años, en el que $r_s = 0,873$ fue el valor del coeficiente de correlación de Spearman que se empleó indica que nuestro valor = 0,000 $< 0,05$ indica una fuerte conexión positiva.

Con respecto al objetivo específico 2 se evaluó los efectos que tuvo la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar el proceso mental en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022. Estos resultados indican que en relación a la prueba de pres test y post test del proceso mental el 40% de los estudiantes están en la escala de inicio y 60% se encuentran en la fase del logro destacado, la prueba T indico que el valor Significancia fue inferior al 5%, por ende, se aceptó la H1 y la Ho es rechazada.

Para Narváez et al., (2020) es la capacidad de planificar, evaluar, autorregular y modificar la conducta en respuesta a las señales sociales es un requisito previo para el desarrollo de habilidades de ciudadanía en la escuela. La capacidad de planificar, evaluar, autorregular y modificar la conducta en respuesta a las señales sociales, competencias que una persona gana para mejorar su posición social como ciudadano y su capacidad de hacer más juicios sociales, así como los de otros. Los hallazgos de Vilca, (2022) contradice con los resultados del objetivo específico 2, en que es factible comprobar que existe una conexión algo positiva entre las variables juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales, usando el SPSS el coeficiente de conexión Rho de Spearman tuvo un valor de (0,592). Entre las variables desarrollo de habilidades sociales y juegos cooperativos con sig. (0,006) < 0,05.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Los efectos que tiene la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar la atención y concentración en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca,2022. En el que se comprobó que existe diferencia estadísticamente significativa en el pre test que tuvo el nivel de inicio con un 35% y con el post test de 70%. En cuanto a la prueba de proceso el 65% no mejoraron con la lúdica pero el 80% si mejoraron. Donde el valor probabilístico Sig. (0,000), es menor al nivel de significancia establecido $\alpha=0.05$ lo que conduce a la aceptación de la hipótesis alternativa. Con un nivel de confianza de 95%. En consecuencia, se observa una mejora considerable con el post test para el desarrollo de la atención y concentración con el uso de las actividades lúdicas.

SEGUNDA: Se comprobó la eficacia de la aplicación de las actividades lúdica para desarrollar el proceso cognitivo en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca,2022. Mediante la ejecución de la pre test se puede ver que el 30% se encuentran en inicio, el 50% en proceso aparte de eso el 20% en el logro esperado y en cambio con el post test el 80% alcanzaron el logro destacado, el 10% el logro esperado y 10% se encuentran en inicio. Esta evidencia comprueba que el proceso cognitivo fue efectiva con el empleo de las actividades lúdicas.

TERCERA: Los resultados obtenidos de los efectos que tiene la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar el proceso mental en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca,2022. Por medio de prueba de pre test los estudiantes se ubican en la escala de calificación de inicio con 40%, en cambio el 50% están en proceso el 50% de igual manera el 10% en el en el logro esperado y con el post test consiguieron el logro destacado de 60%, además de eso el 30% lograron el logro esperado y en inicio está el 10%. Se demuestra que el proceso mental fue positivo con la aportación de las actividades lúdicas.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda al Ministerio de educación (MINEDU) Incorporar al plan de estudios sobre estrategias metodológicas abarcando actividades lúdicas, así como otras estrategias metodológicas, ya que ayudarán a los futuros instructores a desempeñarse mejor. Será beneficioso para desarrollar la atención y concentración de los niños útil en la eficacia de los futuros educadores que participaran en la formación de la próxima generación.

SEGUNDO: Se sugiere a los profesores de Educación Básica Regular (EBR) utilicen actividades lúdicas al elaborar sus planes de clase. Deben seleccionar juegos que sean relevantes en el área temática para mejorar la atención y concentración, así despierten el interés de los alumnos. También es necesario disponer de materiales suficientes para cada actividad lúdica y que estén bien conservados.

TERCERO: Se aconseja a los estudiantes que sigan investigando más a fondo las actividades lúdicas para perfeccionar la atención y concentración de los estudiantes así obtener nuevas ideas y utilizarlos en clase, convirtiéndolos en un instrumento táctico que amplíe la comprensión del niño sobre lo que se puede aprender.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANEP. (2020). *Los procesos cognitivos en el desarrollo de competencias*. <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/procesos-cognitivos/Los%20procesos%20cognitivos%20en%20el%20desarrollo%20de%20competencias%202023%20v3%20%281%29.pdf>
- Apan, K., Soriano, D., Martínez, R., & Romero, G. (2020). La psicomotricidad como una herramienta del juego terapéutico implementada en un centro de estimulación multisensorial. *Revista de Educación Básica*, 11–16. <https://doi.org/10.35429/jbe.2020.11.4.11.16>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *LA INVESTIGACION CIENTIFICA UNA APROXIMACION PARA LOS ESTUDIOS DE POSGRADO*. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>
- Bagué, M., Marquez, A., & Acosta, R. (2021). *Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos*. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf
- Bagué, M., Márquez, A., & Acosta, R. (2021). *Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos Theoretical Considerations on the Concentration of Attention in Students*. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf
- Baltazar, R., Santiago, K., & Tolentino, I. (2021). *Universidad Nacional Hermilio Valdizán Facultad De Ciencias De La Educación Escuela Profesional De Educación Primaria Carrera Profesional De Educación Primaria Programa De Concentración Lúdica Para Mejorar La Atención Selectiva En Los Estudiantes De Educación Primaria Del Cna Unheval Huánuco 2019*. <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/7154/TEDP00426B17.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bermudez, P. (2023). *Universidad Técnica De Ambato Facultad De Ciencia Humanas Y De La Educación Basica Modalidad Presencial*. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37921/1/Proyecto%20de%20investigacion%20final%20-%20Bermudez%20Priscila-signed-signed-signed%20%281%29.pdf>
- Burgos, A., & Polanco, A. (2019). *Procesos atenciones como predictores cognitivos de la compresion lectora*. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ProcesosAtencionalesComoPredictoresCognitivosDeLaC-7421122.pdf>
- Caballero, G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje Playful activities for learning Atividades lúdicas para aprendizagem*. 6, 861–878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Carpio, B. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 11(2), 131–141. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.2.425>
- Carrascal, G., Salas, E., & Pérez, J. (2022). La lúdica y la disminución de causales de discriminación en la educación. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 13(2), 105–126. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.13.2.2022.06>

- Carrion, A. (2020). El Juego Y Su Importancia Cultural En El Play And Its Cultural Importance In The Learning Of Children In Early Education Autora. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 2528–8083. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Castro, J., Gómez, L., & Camargo, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 140–174. <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Cayo, J. (2020). *Tesis_JuegosPedagógicos_Cap.Matemáticas_Niños 5años_Inst.Edu.inicial P._Pedro Kalber Matter_Juliaca_San Román-Puno,2019*. https://repositorio.uap.edu.pe/jspui/bitstream/20.500.12990/10901/1/Tesis_JuegosPedag%C3%B3gicos_Cap.Matem%C3%A1ticas_Ni%C3%B1os%205a%C3%B1os_Inst.Edu.inicial%20P._Pedro%20Kalber%20Matter_Juliaca_San%20Rom%C3%A1n.pdf
- Contreras, W., & Esquivel, Z. (2020). *FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58664/Contreras_LWG-Esquivel_VZJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Correa, E., & Peña, B. (2022). *PSICOLOGÍA DEL APRENDIZAJE Y LA MEMORIA*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22603/4/PSICOLOGI%CC%81A%20DEL%20APRENDIZAJE%20Y%20LA%20MEMORIA.pdf>
- Gallardo, J. (2018). *TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO*. <https://www.researchgate.net/publication/324363292>
- García, D. (2023). *Estrategias didácticas para mejorar la atención y concentración en los estudiantes de grado segundo del colegio Pablo VI*. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/56035/dgarciamer.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, V., Gámez, L., & Gamonales, J. (2021). *EVOLUCIÓN DE LAS SESIONES DE EDUCACIÓN FÍSICA PALABRAS CLAVE: programación; unidad didáctica; sesión; estilo de enseñanza; aprendizaje*. <http://emasf.webcindario.com>
- Llana, E., Montesdeoca, D., & León, S. (2019). *EL PENSAMIENTO Y RAZONAMIENTO COMO UN PROCESO COGNITIVO EN EL DESARROLLO DE LAS IDEAS Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato*. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/06/pensamiento-razonamiento-ideas.html>
- LLanos, L., García, D., Gonzales, H., & Puentes, P. (2019). *Trastorno por deficit de atencion e hiperactividad (TDAH)en niños escolarizados de 6 a 17 años*. <https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v21n83/1139-7632-pap-21-83-e101.pdf>
- Macias, Y., & Delgado, J. (2020). *LA ORIENTACIÓN FAMILIAR Y EL TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD*. In *Edición Especial*. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1915/2396>
- Manrique, M. (2020). Tipología de procesos cognitivos. Una herramienta para el análisis de situaciones de enseñanza. *Educación*, 29(57). <https://doi.org/10.18800/educacion.202002.008>
- Marcos, S., Senarriaga, I., & Corbacho del Alamo, L. (2022). *Vocabulario*. <https://fliphtml5.com/eaqj/hkrd/basic>

- Marechal, L., & Buenos Ayres, A. (2022). La conciencia. *Brain*, 145(7), 2231–2235. <https://doi.org/10.1093/brain/awac194>
- Maribel, J., Párraga, T., Katherine, A., & Meza, T. (2021). *METODOLOGÍA LÚDICA EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD Y AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL* Resumen *PLAYFUL METHODOLOGY IN THE CONSTRUCTION OF THE IDENTITY AND AUTONOMY OF CHILDREN IN INFANT EDUCATION*. <https://orcid.org/0000-0003-3496-0766>
- Martínez, A., Ortega, J., & Alba, J. de J. (2021). Lenguaje: instrumento del desarrollo humano. *Revista Digital Universitaria*, 22(5). <https://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2021.22.5.3>
- Matus, C. (2021). Teoría del juego social. In *Teoría del juego social*. De la UNLa - Universidad Nacional de Lanús. <https://doi.org/10.18294/9789874937865>
- Medina, M. (2023). *Estrategias pedagógicas para fortalecer la atención y concentración en los niños y niñas de 5 a 7 años de edad en la zona rural de Castilla la Nueva-Meta*. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/55899/mlmedinaa.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. In *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Morales, N., Burgos, Y., & Liliana, B. (2020). *Un enfoque a la virtualización Lúdica 3era Edición* (3ra edición). <http://biblioteca.tecnologicocomfenalco.edu.co>
- Moreira, M. (2020). Aprendizaje Significativo: la Visión Clásica, otras Visiones e Interés. *Proyecciones*, 14, 010. <https://doi.org/10.24215/26185474e010>
- Narvaez, B., Flores, V., & Carrera, F. (2020). *Incidencia de las funciones mentales superiores de los adolescentes en el derecho al sufragio*. 7. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-IncidenciaDeLasFuncionesMentalesSuperioresDeLosAdo-8298074.pdf
- Ñaupas, H., Marcelino, V., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Bogotá-México, DF 5a.Edición Metodología de la investigación Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de la Tesis*. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Bogotá-México, DF 5a.Edición Metodología de la investigación Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de la Tesis*. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf
- Oñate, A. (2020). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 210–236. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.305>

- Paredes, E. (2020). *Universidad Andina Simón Bolívar 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>
- Perez, B., Parraga, J., Albert, J., Martin, S., De Domingo, A., Perrone, A., Mayorlas, D., Tirado, P., Guinea, R., Arribas, S., & Jaen, A. (2019). *TRASTORNO POR DEFICIT DE ATENCION/HIPERACTIVIDAD -HABITOS DE ESTUDIO*. <http://www.scielo.org.ar/pdf/medba/v79n1s1/v79n1s1a12.pdf>
- Pulla, M., Leon, V. de cisne, Guevava, M., Suarez, L., & Cdedeño, M. (2023). *Las obras que se publican en Revista Gner@ndo están bajo la licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO TECNOLÓGICO*. <https://orcid.org/0009-0005->
- Quispe, G. (2018). *UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO TESIS PRESENTADA POR: GLADYS QUISPE TAPARA PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION INICIAL*. https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/9809/Quispe_Tapara_Gladys.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramos, C. (2021). Editorial: Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>
- Rendon, M. (2018). *La intencionalidad: el carácter social y humano de la Ciencia de la Información Documental*. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/07_intencionalidad_ciencia_miguel_rendon.pdf
- Rodrigues de Mendeiros, E., & Nascimento, K. (2021). *Propostas lúdicopedagógicas nas atividades del Programa Saúde na Escola*. <https://www.e-publicacoes.uerj.br/sustinere/article/view/45394/38555>
- Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación : las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Sánchez, J. (2019). *Unidad Educativa Colegio María Santísima del Marqués* (Vol. 1, Issue 1). www.revistaalternancia.org
- Sanchez, M., & Martinez, A. (2020). *Evaluacion del y para el aprendizaje: intrumentos y estrategias*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/69659295/Evaluacion_del_y_para_el_aprendizaje-libre.pdf?1631657438=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEVALUACION_del_y_para_EL_APRENDIZAJE_ins.pdf&Expires=1711258749&Signature=XTghq60BKEfP2xtROouLAYw2wXY6~vNAeKit7tDXBL2Hkj2Bywj1ERryVoMLju68V5bBv~Ba-9vxAt76LR9UCnicW91E6JeV7cxL8k5shpellqDSND8iH0xRj19QV78iIbC1opzgnAgBpxOQcfMDigMEBuAe08CZz4Z1QdoAOcnWqBRPvGHbU68r0AQIOe6fEBW2CN1uNPetMEQegEJRfn1bsTCwe1XWgscBCCXFWO-GjJytAJ59KWZxiWvYOP4hiwnHwWhH2x7JN7jUNDemNDzRdYRgCsRwN5aDQjmahJRtKpt5yWYtmsmOl2VhqLpyRWae9a7~jX5fdv0IMqcaE9A__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=90

- Sánchez, N. (2019). *Sensación y percepción: una revisión conceptual*. <https://doi.org/10.16925/gcnc.11>
- Ticlia, M. (2019). *ESCUELA DE POSGRADO UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29488/ticlia_em.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tillería, L. (2021). La Filosofía de la Mente de Jerry Fodor. *Sophia(Ecuador)*, 30, 151–171. <https://doi.org/10.17163/soph.n30.2021.05>
- Torres, M. (2019). *LA IMPORTANCIA DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA EDUCACION SUPERIOR*. <https://core.ac.uk/download/pdf/286064824.pdf>
- Tuárez, J., & Tarazona, A. (2022). *METODOLOGÍA LÚDICA EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD Y AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL Resumen PLAYFUL METHODOLOGY IN THE CONSTRUCTION OF THE IDENTITY AND AUTONOMY OF CHILDREN IN INFANT EDUCATION*. <https://orcid.org/0000-0003-3496-0766>
- Valenzuela, J., & Basaure, P. (2020). *provello,+APORTES+EN+PSICOMOTRICIDAD+CLÍNICA+Larrain*. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/provello,+APORTES+EN+PSICOMOTRICIDAD+CL%C3%8DNI+CA+Larrain.pdf>
- Vilca, C. (2022). *UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL*. https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/19152/Vilca_Torres_Celia_Es ther.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Villarroig, L., & Muiños, M. (2018). *TRABAJO FINAL DE GRADO MAESTRO/A DE EDUCACIÓN INFANTIL/PRIMARIA LA ATENCIÓN: PRINCIPALES RASGOS, TIPOS Y ESTUDIO*. https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/177765/TFG_2018_VillarroigClaramonte_Laura.pdf;jsessionid=48B2B357DE663E201CD3462F0449645D?sequence=1
- Walker, W. (2022). *EL PODER DE LA CONCENTRACIÓN*. <https://futuretalentecuador.com/wp-content/uploads/2022/10/EL-PODER-DE-LA-CONCENTRACION.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1 FICHA DE OBSERVACIÓN – PRE TEST

I. PARTE INFORMATIVA

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : San Agustín de Hipona

1.2. DOCENTE : Gina Arminda Ccama tipo

1.3. TEMA DE EVALUACIÓN : Aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar la atención y concentración

II. CRITERIOS DE EVALUACION (Marque con un (x) el resultado observado)

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES																													
		PROCESO COGNITIVO												PROCESO MENTAL																	
		Mejoramos nuestras percepciones usando el Laberinto				Enriquecemos la memoria creando Pupilietras para el uso de La "G" "Y" "J"				Exponen su interes jugando Bingo				Fortalezamos el lenguaje creando Puzzless sobre el Respeto				Estimulamos el pensamiento creando Mandalas				Buscamos la intencionalidad jugando Dominos				Desarrolla su conciencia jugando MINDFULNESS y aprenden a resolver conflictos				Describe su carácter representacional jugando la Loteria	
AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C				
1																															
2																															
3																															
4																															
5																															
6																															
7																															
8																															
9																															
10																															
11																															
12																															
13																															
14																															
15																															
16																															
17																															
18																															
19																															
20																															

III.CALIFICACION OBTENIDA			
VALORACION DE CRITERIOS			ESCALA DE VALORACION
CRITERIOS DEMOSTRADOS			AD LOGRO DESTACADO
CRITERIOS DEMOSTRADOS			A LOGRO ESPERADO
CRITERIOS DEMOSTRADOS			B EN PROCESO
CRITERIOS DEMOSTRADOS			C EN INICIO

FICHA DE OBSERVACION – POS TEST

I. PARTE INFORMATIVA

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : San Agustín de Hipona

1.2. DOCENTE : Gina Arminda Ccama tipo

1.3. TEMA DE EVALUACIÓN : Aplicación de las Actividades lúdicas para desarrollar la atención y concentración

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Marque con un (x) el resultado observado)

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES																													
		PROCESO COGNITIVO												PROCESO MENTAL																	
		Mejoramos nuestras percepciones usando el Laberinto				Enriquecemos la memoria creando Puzletras para el uso de La "G" y "J"				Exponen su interes jugando Bingo				Fortalezamos el lenguaje creando Puzzless sobre el Respeto				Estimulamos el pensamiento creando Mandalas				Buscamos la intencionalidad jugando Dominos				Desarrolla su conciencia jugando MINDFULNESS y aprenden a resolver conflictos				Describe su carácter representacional jugando la Loteria	
AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C				
1																															
2																															
3																															
4																															
5																															
6																															
7																															
8																															
9																															
10																															
11																															
12																															
13																															
14																															
15																															
16																															
17																															
18																															
19																															
20																															

III. CALIFICACION OBTENIDA			
VALORACION DE CRITERIOS			ESCALA DE VALORACION
CRITERIOS DEMOSTRADOS			AD LOGRO DESTACADO
CRITERIOS DEMOSTRADOS			A LOGRO ESPERADO
CRITERIOS DEMOSTRADOS			B EN PROCESO
CRITERIOS DEMOSTRADOS			C EN INICIO

ANEXO 2 MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	INDEPENDIENTE	
¿Qué efectos tiene la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar la atención y concentración en los estudiantes de tercer grado de la IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022?	Determinar los efectos que tiene la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar la atención y concentración en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022.	Los efectos que tiene la aplicación de las actividades lúdicas son positivos para desarrollar la atención y concentración en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022.	ACTIVIDADES LÚDICAS	<p>TIPO: Aplicada</p> <p>NIVEL: Experimental</p> <p>DISEÑO: pre experimentales</p> <p>MÉTODO: Dialéctico, Histórico, analítico, experimental, inferencial.</p> <p>POBLACIÓN Y MUESTRA: los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022</p> <p>TIPO DE MUESTREO: no probabilístico</p> <p>TÉCNICAS: La observación</p> <p>La Prueba</p> <p>INSTRUMENTOS: Pruebas de: Pre test y post test.</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Ficha de observación.</p> <p>Sesiones de aprendizaje.</p> <p>PRUEBA DE HIPÓTESIS:</p> <p>t Estudent</p>
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	DEPENDIENTE	
¿Cuán eficaz es la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar el proceso cognitivo en los estudiantes de tercer grado de la IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022?	Comprobar la eficacia de la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar el proceso cognitivo en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022.	La aplicación de las actividades lúdicas tiene eficacia positiva en el proceso cognitivo en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022.	ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN	
¿Qué efectos tiene la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar el proceso mental en los estudiantes de tercer grado de la IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022?	Evaluar qué efectos tiene la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar el proceso mental en los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022.	Los efectos que tiene la aplicación de las actividades lúdicas es positiva en el proceso mental de los estudiantes de tercer grado IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022.		



ANEXO 3

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS | JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO IEP SAN AGUSTÍN DE HIPONA- JULIACA, 2022

Autor: Gina Arminda Ccama Tipo

I. REFERENCIA

- 1.1. EXPERTO : Marco Edgardo Deza Guzmán
- 1.2. ESPECIALIDAD : Prof. Ciencias Sociales
- 1.3. CARGO ACTUAL : Docente Formador
- 1.4. GRADO ACADÉMICO : Doctor
- 1.5. CÓDIGO ORCID : 0000-0002-1194-3747

II. ASPECTO DE EVALUACIÓN

0,0 Muy Deficiente (MD)	0,5 deficiente (D)	1,0 Regular (R)	1,5 Bueno (B)	2,0 Muy Bueno (MB)
-------------------------	--------------------	-----------------	---------------	--------------------

NOTA: Para cada criterio considere la escala de 0,0 a 2,0 donde:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN				
	MD	D	R	B	MB
1. CLARIDAD: Está escrito en lenguaje científico de fácil comprensión y es apropiado al tipo de investigación que se pretende realizar.				X	
2. OBJETIVIDAD: Esta expresado en forma de indicadores observables o medibles.				X	
3. ACTUALIDAD: Los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de instrumento de investigación.			X		
4. ORGANIZACIÓN: La formulación de los ítems tienen una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.				X	
5. COHERENCIA ESTRUCTURAL: La cantidad de ítems es correspondiente a la cantidad de indicadores que se quiere medir.				X	
6. COHERENCIA SEMANTICA: Los ítems se refiere a las incógnitas de los problemas de investigación o al sentido de investigación.				X	
7. CONSISTENCIA TEORICA: Los ítems se sustentan en el marco teórico que se asume en la investigación.				X	
8. METODOLOGIA: Este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger los datos confiables.			X		
9. ESTRUCTURA FORMAL: El instrumento contiene todos los indicadores precisados en sus variables o categorías.				X	
10. ORIGINALIDAD: El instrumento es de elaboración propia o menciona la fuente.				X	

Promedio de valoración: 1,4

- a) Muy deficiente () b) Deficiente () c) Regular () d) Buena (X) e) Muy buena ()

III. OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES

Muy bueno	(18-20)
Bueno	(14-17)
Regular	(11-13)
Deficiente	(6-10)
Muy deficiente	(0-5)

RESOLUCIÓN

- a) Aprobado (C > 75%) ()
- b) Desaprobado (C < 75%) ()

Lugar y fecha: San Miguel,

EXPERTO

[Handwritten Signature]
07/06/2020

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS | JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO IEP SAN AGUSTÍN DE HIPONA-JULIACA, 2022

Autor: Gina Arminda Ccama Tipo

I. REFERENCIA

- 1.1. EXPERTO :Mario Aguilar Fruna
- 1.2. ESPECIALIDAD :Metodología de investigación científica
- 1.3. CARGO ACTUAL :Jefe de unidad de investigación
- 1.4. GRADO ACADÉMICO :Doctor
- 1.5. CÓDIGO ORCID :0000-0002-7198-2860

II. ASPECTO DE EVALUACIÓN

0,0 Muy Deficiente (MD)	0,5 deficiente (D)	1,0 Regular (R)	1,5 Bueno (B)	2,0 Muy Bueno (MB)
----------------------------	-----------------------	--------------------	------------------	-----------------------

NOTA: Para cada criterio considere la escala de 0,0 a 2,0 donde:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN				
	MD	D	R	B	MB
1. CLARIDAD: Está escrito en lenguaje científico de fácil comprensión y es apropiado al tipo de investigación que se pretende realizar.					X
2. OBJETIVIDAD: Esta expresado en forma de indicadores observables o medibles.				X	
3. ACTUALIDAD: Los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de instrumento de investigación.					X
4. ORGANIZACIÓN: La formulación de los ítems tienen una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.				X	
5. COHERENCIA ESTRUCTURAL: La cantidad de ítems es correspondiente a la cantidad de indicadores que se quiere medir.					X
6. COHERENCIA SEMANTICA: Los ítems se refiere a las incógnitas de los problemas de investigación o al sentido de investigación.					X
7. CONSISTENCIA TEORICA: Los ítems se sustentan en el marco teórico que se asume en la investigación.					X
8. METODOLOGIA: Este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger los datos confiables.					X
9. ESTRUCTURA FORMAL: El instrumento contiene todos los indicadores precisados en sus variables o categorías.					X
10. ORIGINALIDAD: El instrumento es de elaboración propia o menciona la fuente.					X

Promedio de valoración: 18

a) Muy deficiente () b) Deficiente () c) Regular () d) Buena () e) Muy buena (->)

III. OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES

Muy bueno	(18-20)
Bueno	(14-17)
Regular	(11-13)
Deficiente	(6-10)
Muy deficiente	(0-5)

RESOLUCIÓN

- a) Aprobado (C > 75%) ()
- b) Desaprobado (C < 75%) ()

Lugar y fecha: San Miguel,


EXPERTO

DNI 02398950

ANEXO 4 ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1.	I.E.P.	:	San Agustín de Hipona
1.2.	Director.	:	Ciro Jara
1.3.	Profesora	:	Gina Arminda Ccama Tipo
1.4.	Grado y sección	:	3° grado "U"
1.5.	Área	:	MATEMÁTICA
1.6.	Fecha	:	14 de abril 2022
1.7.	Cant/Alumnos	:	20

TÍTULO DE LA SESIÓN

ESTIMULAMOS EL PENSAMIENTO CREANDO MANDALAS

II. DATOS METODOLÓGICOS- PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS- CRITERIOS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none">Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Identifica las líneas de las cosas del entorno, incluyendo caras, curvas y planos ondulados, deslizantes, redondos o planos. Describe algunas características de las formas utilizando ejemplos de mándalas.

MATERIALES

- Imágenes impresas
- Plumones
- Cinta masking
- Copias de los anexos
- Caja de cosas

III. DESARROLLO

INICIO 25 min/ papelote, pizarra, cuaderno

- Se realiza el saludo correspondiente y se recitan las pautas de convivencia.

- MOTIVACIÓN**

Empezamos con el juego de: **"Miramos con las manos"**

Participa todo el salón, se da las indicaciones:

Materiales: Diversos objetos, como cuentas, semillas, dados, cajas de cerillas, cuchillas de picadora, monedas, pelotas y botellas. Caja o bolsa.

Instrucciones

- Una caja cerrada contiene varios materiales de aritmética y otros artículos que se utilizan con frecuencia en las clases.
- Cada participante por turno se venda los ojos y toma cualquier elemento de la caja de material (al azar). Concluirá diciendo: "Creo que sí". Recibirá dos fichas por acertar y una por equivocarse.
- Al final del juego, gana el jugador que tenga más fichas. Puedes palpar las múltiples caras del objeto para determinar si tiene un vértice, pasar las yemas de los dedos por el borde (como el borde de la esfera, el borde de las semillas, etc.), etc.

PROBLEMATIZACIÓN

- ¿Las líneas de los objetos son fáciles de identificar?
- ¿Hay líneas curvas en todos los objetos?
- ¿Hay superficies curvas en los objetos?
- ¿Hay líneas en todos los objetos?

• RECOJO DE SABERES

- Escucha sus aportes, comprueba sus aprendizajes y socializa las concepciones relacionadas.

• PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN

- El propósito de la sesión: Estimulamos el pensamiento creando Mándalas
- Acordar con los alumnos algunas pautas de convivencia que mejoren su aprendizaje, como respetar los puntos de vista de los demás y mantener el orden y la limpieza en el aula.

DESARROLLO DEL TEMA Y/O ACTIVIDADES

50 min/pizarra, fichas de trabajo y plumones

PLANIFICACIÓN:

CUESTIONARIO

¿por dónde vienen?	¿cómo es el camino?	¿cómo son las calles?

- Ahora tienen que dibujar en la pizarra ,según a la pregunta respondida.
- Se realiza la explicación de las líneas.
 - Ayudamos con sus dudas a los estudiantes.
 - Después anotan en sus cuadernos los apuntes de la pizarra.
 - Ahora presento unas imágenes de Mándalas (Anexo 01)
 - Identifica las líneas
 - ¿Qué líneas se encuentran en las mándalas?
 - ¿Qué tipo de líneas se encuentran en las mándalas?

VERIFICACIÓN

- Se pide que saquen una hoja blanca
- Ahora deben crear mándalas utilizando líneas

- Guiamos a los estudiantes en sus dudas.

REVISIÓN

- La profesora pega sus trabajos en la pizarra.
- Junto con los estudiantes revisamos el trabajo.
- El trabajo que uso todos los tipos de líneas, obtendrá nota adicional.

CIERRE

15 min/

- Para valorar el aprendizaje de los niños y las niñas, hacemos con ellos un recuento de las acciones realizadas y lleguen a la siguiente conclusión: en los objetos se puede identificar líneas.
- Reflexiones sobre sus logros empleando una ficha de autoaprendizaje (ANEXO 02)

PARA CASA

Pide a los niños que diseñen cosas o escenarios en los que puedan identificar líneas curvas y rectas con la ayuda de un familiar. Los arroyos, los ríos y los surcos de los cultivos son algunos ejemplos.

ANEXO 1



Líneas rectas y curvas

Con ayuda de papito y mamita responde a las siguientes preguntas.

1. ¿Cuántas curvas abiertas más que curvas cerradas hay?

Hay _____

2. Repasa con rojo las líneas curvas abiertas y con azul las líneas curvas cerradas.

3. ¿Cuántas líneas rectas más que líneas poligonales cerradas hay?

Hay _____

4. Colorea de rojo las letras formadas con líneas rectas, de verde con líneas curvas y de amarillo las que tienen ambas líneas.

C D A O M P

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.P.	:San Agustín de Hipona
1.2 Director.	:Ciro Jara
1.3 Profesora	:Gina Arminda Ccama Tipo
1.4 Grado y sección	:3° grado "U"
1.5 Área	:PERSONAL SOCIAL
1.6 Fecha	:20 de abril 2022
1.7 Cant/Alumnos	20

TÍTULO DE LA SESIÓN

DESARROLLA SU CONCIENCIA JUGANDO MINDFULNESS Y APRENDEN A RESOLVER CONFLICTOS

II. DATOS METODOLÓGICOS- PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIOS
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente	<ul style="list-style-type: none">• Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derecho	Reconocer que no ver a las personas como sujetos a menudo conduce a enfrentamientos. para la resolución pacífica de disputas.

MATERIALES

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Imágenes imprimidas- Plumones- Cinta masking | <ul style="list-style-type: none">- Copias de los anexos- |
|--|--|

III. DESARROLLO

INICIO

25 min/ papelote, pizarra, cuaderno

- Se realiza el saludo correspondiente y se recitan las pautas de convivencia.

• MOTIVACIÓN

Empezamos con ejercicios de : “**MINDFULNESS**”

Participa todo el salón, se da las indicaciones:

Instrucciones

- Se coloca en un lugar cómodo.

MINDFULNESS 1

- Ahora inhale suavemente levantando el vientre y exhale lentamente por la nariz.
- Prepárate para imaginar distintos escenarios. (music)

- Imagina que sostienes un limón en cada mano y los exprimes para sacarle todo el jugo. Siente la presión en las palmas mientras lo haces. Ahora tiro los limones al suelo. -Qué sensación tan agradable tienes en las manos.

MINDFULNESS 2

- Como una tortuga encaramada a una roca, imagina que de repente percibes el peligro. - Mete la cabeza dentro del caparazón, estira los brazos y conecta las orejas con los hombros, ¡y quédate ahí!
- Ahora que la amenaza ha pasado, puedes relajarte al sol y salir de tu caparazón. Piensa en lo bien que te encuentras cuando sientes el calor del sol.

PROBLEMATIZACIÓN

- ¿Tuvieron problemas para Mindfulness? ¿por qué?;
- ¿Qué actitudes mostraron para Mindfulness?

• **RECOJO DE SABERES**

- Escucha sus aportes, comprueba sus aprendizajes y socializa las concepciones relacionadas.

• **PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN**

- El propósito de la sesión: **Desarrolla su conciencia jugando MINDFULNESS y aprenden a resolver conflictos**

- - Acordamos algunos principios de convivencia que mejorarían su aprendizaje: respetar las ideas de los demás, mantener el orden y la limpieza,

DESARROLLO DEL TEMA Y/O ACTIVIDADES 50 min/pizarra, fichas de trabajo y plumones

PLANIFICACIÓN:

EN GRUPOS

- Se entrega fichas de trabajo (Anexo 02)
- Responde el cuestionario:
- ¿Por qué surgió la disputa?
- ¿Quién tenía razón?
- ¿Por qué crees que empezaron a gritar?
- ¿Qué medidas habrías tomado tú en esas circunstancias?
- ¿Crees que lo ocurrido repercutirá en las clases posteriores?
- Tienen que escribir sus respuestas en los papelotes y después cada grupo explica sus respuestas ¿Por qué?
- Con la ayuda de un cuadro como el siguiente, podemos ayudar a los alumnos a identificar las diferencias entre cada una de las preguntas mientras leemos juntos las respuestas.

PREGUNTA	RESPUESTA SEMEJANTES	RESPUESTAS DIFERENTES
1		
2		
3		

VERIFICACION

DE FORMA INDIVIDUAL

- Lee un texto por tu cuenta para comprender mejor los conflictos que se presentan en clase. (Anexo 03)
- Tras leer el libro a los alumnos, entablamos una sesión de preguntas y respuestas.
- ¿Qué dice el texto sobre la violencia? Describe el conflicto. ¿Qué intenta dejar claro el texto?

REVISIÓN

- Pedimos a los niños que crearan una tabla comparativa entre desacuerdo y violencia.

Pugna entre personas o grupos	Forma inadecuada de enfrentar los conflictos

- Instamos a los estudiantes a que revisen las respuestas anteriores que han publicado y consideren si coinciden con lo que han leído.

CIERRE 15 min/

- Después de todo lo que hemos discutido, pregunto si todavía es posible coexistir pacíficamente.
- ¿Qué hemos aprendido hoy y qué medidas deberíamos tomar para comprender las causas de los conflictos?

PARA CASA

- Completar el anexo 04.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.P.	:San Agustín de Hipona
1.2 Director.	:Ciro Jara
1.3 Profesora	:Gina Arminda Ccama Tipo
1.4 Grado y sección	:3° grado "U"
1.5 Área	:PERSONAL SOCIAL
1.6 Fecha	:13 de mayo 2022
1.7 Cant/Alumnos	20

TÍTULO DE LA SESIÓN

FORTALECEMOS EL LENGUAJE CREANDO PUZZLES SOBRE EL RESPETO

II. DATOS METODOLÓGICOS- PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS- CRITERIOS
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derecho.	trata a sus compañeros con consideración y respeto, expresando su desaprobación ante cualquier caso de abuso.

MATERIALES

- | | |
|---------------------|------------------------|
| - Imágenes impresas | - Cartulinas |
| - Plumones | - Copias de los anexos |
| - Cinta masking | - Cartones |

III. DESARROLLO

INICIO 25 min/ papelote, pizarra, cuaderno

- Se realiza el saludo correspondiente y se recitan las pautas de convivencia.

- **MOTIVACIÓN**

Empezamos con la dinámica: **“RESPETAR EL TRABAJO DE LOS DEMÁS”**

Participa todo el salón, se da las indicaciones:

- **Objetivo**

Enseñar a los niños a respetar, cuidar y valorar el trabajo de los demás.

- **Materiales:**

- - Lápices de colores - Papel - Gomas de borrar - Lápices

INSTRUCCION

1. En una hoja de papel de tema libre, cada niño debe hacer un dibujo maravilloso y firmar con su nombre en el reverso.
2. A continuación, el guía expondrá los dibujos y hará que los niños los intercambien.

3. Con un lápiz de mina, cada joven debe borrar totalmente el dibujo del otro.
4. A continuación, el guía les entregará una goma de borrar y les indicará que tapen las marcas que hayan hecho.
5. Cuando los niños hayan terminado, deben devolver el dibujo al creador.

PROBLEMATIZACIÓN

- ¿Qué se siente al estropear la creación de otra persona?
- ¿Crees que has devuelto el trabajo de tu compañero en buenas condiciones?
- ¿Cómo te sentiste al recibir de vuelta tu trabajo original?
- ¿Se parece a cómo era antes?

- **RECOJO DE SABERES**

- Escucha sus aportes, comprueba sus aprendizajes y socializa las concepciones relacionadas.

- **PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN**

- El propósito de la sesión: **Fortalecemos el lenguaje creando Puzzless sobre el Respeto**

DESARROLLO DEL TEMA Y/O ACTIVIDADES 50 min/pizarra, fichas de trabajo y plumones

PLOBLEMATIZACION:

- Entregamos fichas de trabajo a los estudiantes y recortaran. (Anexo 02)
- Después tendrán que armar los PUZZLES.
- Se les pregunta sobre los PUZZLES: ¿Qué se observan en el puzzles? ¿Observan algo situación que este pasando? ¿Está de acuerdo con el comportamiento de la chica?
- - La pregunta que plantea problemas es la siguiente: ¿Ha habido una falta de respeto y de inclusión entre los compañeros de nuestra clase? ¿Cuándo alguien no merece respeto?
- - analicen y discutan sus respuestas o puntos de vista en respuesta a las preguntas.

ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

- Hay dos carteles en el tablón que ofrecen definiciones de respeto.

Se examinan ambas definiciones de respeto.

- Se agrupan en equipos de cuatro personas y se ordenan.

- En equipos, examinan y evalúan los casos de falta de respeto que puedan haberse producido en estos primeros días.

- Se les da unos minutos para que piensen en qué circunstancias pueden demostrar respeto en sus equipos recién formados..

- Dibujan en cartulinas situaciones de respeto .

- Luego tendrán que dibujar piezas de PUZZLES.

- Para su duración del PUZZLES pasan con cintas masking y cartones.

- Un representante de cada aula hará una presentación de las circunstancias que dieron lugar a los PUZZLES.

Tomamos conciencia del respeto.

REFLEXIÓN

- Considera lo crucial que es respetar a los demás e incluir a todos en la convivencia pacífica. Establecen como punto final los pasos necesarios para respetar a los demás e incluir a todos sin hacer distinciones.

CIERRE

15 min/

¿Qué actitud positiva has aprendido hoy? son las preguntas a las que responden. ¿Por qué hay que respetar a todo el mundo? ¿Es beneficioso implicar a todos en un proyecto o propósito? ¿Alguna vez te has sentido excluido?

- Se evalúa mediante una escala de valoración (Anexo 01)

TAREA PARA CASA

- Resolver un formulario de solicitud relacionado con el respeto. (Anexo 03)

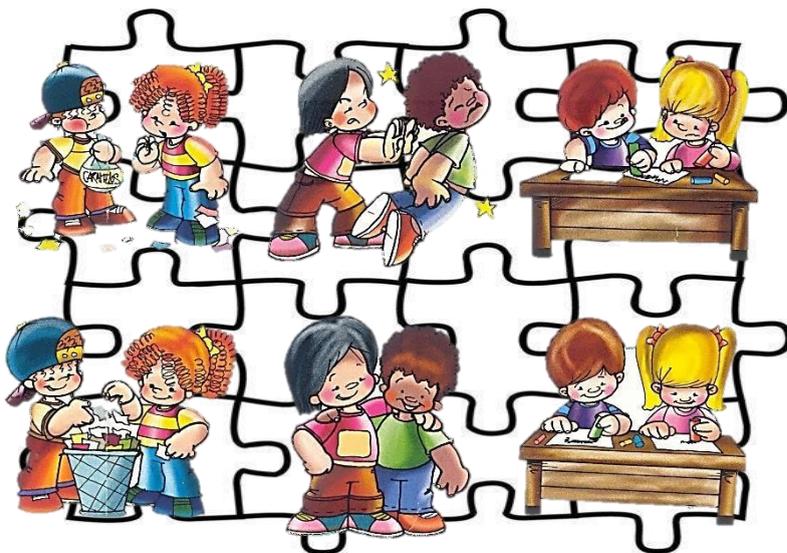
REFLEXION

¿Qué lecciones debemos destacar en la siguiente sesión?

¿Con qué problemas se encontraron los niños?

¿Qué ejercicios, técnicas y recursos fueron eficaces y cuáles no?

ANEXO 02



EL RESPETO

Señala a las personas que respetan a los demás.



Di si estas oraciones son (V) Verdaderos o (F) Falsos

Los niños y niñas deben jugar separados.

En casa todos tenemos que colaborar.

En familia todos merecen respeto.

Las personas en sillas de ruedas son torpes.

Las niñas no pueden jugar fútbol.

Todos tenemos derechos sin importar nuestras características.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.P.	:	San Agustín de Hipona
1.2 Director.	:	Ciro Jara
1.3 Profesora	:	Gina Arminda Ccama Tipo
1.4 Grado y sección	:	3° grado "U"
1.5 Área	:	COMUNICACIÓN
1.6 Fecha	:	16 de Mayo 2022
1.7 Cant/Alumnos	:	20

TÍTULO DE LA SESIÓN

ENRIQUECEMOS LA MEMORIA CREANDO PUPILETRAS PARA EL USO DE LA "G" Y "J"

II. DATOS METODOLÓGICOS- PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS- CRITERIOS
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de textos	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	<ul style="list-style-type: none">• Esboza las características de las pupileras en un lenguaje claro y hablado.• Examina la G Y J que se escribe, determinando si es adecuada para el destinatario.

MATERIALES

- | | |
|---------------------|------------------------|
| - Imágenes impresas | - Papelotes |
| - Plumones | - Copias de los anexos |
| - Cinta masking | - Caja de cosas |

III. DESARROLLO

INICIO 25 min/ papelote, pizarra, cuaderno

- Se realiza el saludo correspondiente.
- **MOTIVACIÓN**
Empezamos: invitamos a las estudiantes a participar en un percentil ortográfico que será dictado en la pizarra

grueso	grupo	guante	guapa
guerra	guerrero	guiar	guiñar
gurú	gusano	gustar	gusto
jabón	jactarse	jadeo	jalar
japonés	jarabe	jardín	jarra
jefe	jerarquía	jerga	jeringa
jersey	jeta	jibaro	jilguero
jirafa	jirón	jocoso	joder
loroba	joven	jovial	joya
Juan	jubilado	júbilo	judicial
juego	juerga	juez	jugada
jugueteta	jugo	juguete	juicio

PROBLEMATIZACIÓN

- ¿Qué letra es la que se repite en cada una de las palabras?
- ¿Están escritas correctamente? ¿En qué casos?

• RECOJO DE SABERES

- Escucha sus aportes, comprueba sus aprendizajes y socializa las concepciones relacionadas.

• PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN

- El propósito de la sesión: **Enriquecemos la memoria creando Pupiletras para el uso de La "G" Y "J"**
- Acordar con los alumnos algunas pautas de convivencia que mejoren su aprendizaje, como respetar los puntos de vista de los demás y mantener el orden y la limpieza en el aula.

DESARROLLO DEL TEMA Y/O ACTIVIDADES

50 min/pizarra, fichas de trabajo y plumones

PLANIFICACIÓN:

- Leen la información proporcionada en una separata donde se les da a conocer detalladamente el uso de la G y la J.
- Explicación del tema

VERIFICACIÓN

- Se pide que saquen su cuaderno de comunicación para que anotes sus apuntes de la pizarra

GRUPO DE TRABAJO

- Se entrega a los niños fichas de pupileras. (ANEXO 02)
- Crearan pupileras usando letras G y J
- El grupo quien logre completar los trabajos, tendrán nota adicional.
- Guiamos a los estudiantes en sus dudas.

REVISIÓN

- La profesora pega sus trabajos en la pizarra.



USO DE LA "G" Y "J"

1. Colorea las siguientes palabras, teniendo en cuenta su misma terminación.

GER = verde AJE = rojo GIO = azul JEAR = amarillo



2. Lee las rimas y subraya las terminaciones donde observes el uso de la "J".

*Qué mal estuvo el arbitraje
de ese árbitro con tatuaje,
siendo futbolistas con coraje
se antojaron de un potaje
preparado con aguaje.*

3. Escribe las palabras de los globos (página anterior) en la columna que le corresponde.

TERMINACIONES

GER

Los verbos terminados en _____ se escriben con _____, excepto TEJER.

GIO

Las sílabas terminadas en _____ se escriben con _____.

AJE

Las terminaciones en _____ se escriben con _____.

JEAR

Los verbos terminados en _____ se escriben con _____.

L	L	S	D	E	L	R	F	O	L	D	T	G	A	I	G	N	N	A
T	D	L	E	N	O	A	L	D	A	T	E	J	I	R	A	F	A	U
G	D	N	S	J	I	S	R	E	I	R	O	I	A	E	N	V	D	A
A	A	I	D	E	Y	I	R	A	O	I	I	I	R	O	A	L	M	Z
S	O	R	A	T	O	R	G	S	N	I	O	O	R	G	G	D	A	I
I	M	J	S	J	A	N	E	G	R	X	O	G	U	I	E	G	N	G
Z	X	G	A	R	I	R	I	R	N	G	A	A	A	M	R	O	A	P
G	I	O	A	R	E	S	I	G	G	O	A	O	R	N	T	R	I	G
T	H	R	E	T	R	E	C	D	A	I	P	L	A	A	L	I	N	N
L	A	J	A	T	M	O	E	I	I	H	T	T	A	S	E	L	I	S
I	A	R	D	N	O	U	N	A	S	G	G	A	G	I	I	A	J	E
A	H	U	L	E	S	G	S	R	N	I	I	I	N	O	N	A	S	S
E	S	G	A	L	A	X	I	A	S	S	R	T	N	A	C	C	O	V
N	A	L	O	E	M	L	I	G	A	A	A	L	D	S	L	N	O	X
N	S	O	L	A	A	I	T	N	S	I	L	R	G	C	E	O	R	A
E	G	I	E	R	T	R	T	O	E	J	E	L	E	V	J	R	E	A
S	O	L	A	O	E	W	L	M	A	I	R	U	O	O	G	O	O	O
L	G	U	C	G	N	A	O	T	A	G	M	J	B	E	E	L	S	D
T	I	J	E	R	G	A	O	S	J	Y	F	S	N	G	A	S	O	I

00:00:09

Palabras a buscar:

GATO JIRAFÁ JERINGA

GORILA JARRÓN JERGA JOVEN

JULIO GIRASOL GIMNASIO

GITANA GALAXIA GAS

< Jugar otra sopa

Compartir esta sopa con:





ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.P.	:	San Agustín de Hipona
1.2 Director.	:	Ciro Jara
1.3 Profesora	:	Gina Arminda Ccama Tipo
1.4 Grado y sección	:	3° grado "U"
1.5 Área	:	COMUNICACIÓN
1.6 Fecha	:	08 de junio 2022
1.7 Cant/Alumnos	:	20

TÍTULO DE LA SESIÓN

EXPONEN SU INTERES JUGANDO BINGO

II. DATOS METODOLÓGICOS- PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS- CRITERIOS
COMUNICACIÓN	Comunicación verbal	considera y evalúa el formato, el contenido y el marco de los textos orales.	Participar activamente en una conversación enviando señales verbales (respuestas) y no verbales de acuerdo con los modos de interacción culturalmente específicos.

MATERIALES

- | | |
|---------------------|------------------------|
| - Imágenes impresas | - Bingo |
| - Plumones | - Copias de los anexos |
| - Cinta masking | - papelotes |

III. DESARROLLO

INICIO 25 min/ papelote, pizarra, cuaderno

- Se dice el saludo adecuado.
- **MOTIVACIÓN**
Empezamos con el juego de: **"BINGO DE PALABRAS"**
 - A cada niño se le entrega una imagen-tarjeta. Las letras que formarán la palabra que representa esta imagen irán en los espacios debajo de esta imagen. Por ejemplo, habrá 4 espacios debajo de la imagen de una vaca.
 - También se entregará a cada niño un montón de letras.
 - La voz cantante la pondrá un adulto o un niño que seleccionará letras al azar de una caja y las pronunciará en voz alta.
 - Deberá introducir la letra que corresponda al término buscado en el espacio designado para ello. Si no es así, el niño deberá pasar a la letra siguiente.
 - Gana el alumno que termine la palabra en menos tiempo..(ANEXO 02)

PROBLEMATIZACIÓN

- ¿Conocemos todos nuestros talentos y debilidades personales?
- ¿Qué pasos podemos dar para identificarlos?
- Anota tus respuestas en la pizarra .
- **RECOJO DE SABERES**
 - Escucha sus aportes, comprueba sus aprendizajes y socializa las concepciones relacionadas.
- **PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN**
 - El propósito de la sesión: **Exponen su interés jugando Bingo**
 - Acordar con los alumnos algunas pautas de convivencia que mejoren su aprendizaje, como respetar las opiniones de los demás y mantener el orden y la limpieza.

DESARROLLO DEL TEMA Y/O ACTIVIDADES 50 min/pizarra, fichas de trabajo y plumones

PLANIFICACIÓN:

- Ahora planteo el siguiente reto: ¿qué podemos hacer para identificar nuestros puntos fuertes y nuestros defectos ahora que conocemos nuestros rasgos físicos y nuestras aptitudes?

EN GRUPO DE CLASE

- Se le mostrarán los dos carteles que ha creado para esta sección de la sesión con las palabras "Puntos fuertes" y "Puntos débiles".
 - En él se articulan las consideraciones que debemos tener tanto como oyentes (prestar mucha atención a lo que se dice, respetar la participación, etc.) como oradores (ordenar nuestras ideas antes de exponerlas, pedir la palabra si deseamos intervenir, etc.).
 - Los chicos se dividen en pequeños grupos y les indicamos que escriban en un papel sus conclusiones y respuestas a las siguientes preguntas: ¿Qué problemas de comunicación tienes con tus compañeros?
 - Escribe las aportaciones de los distintos grupos debajo de cada cartel con las frases "puntos fuertes" y "puntos débiles".

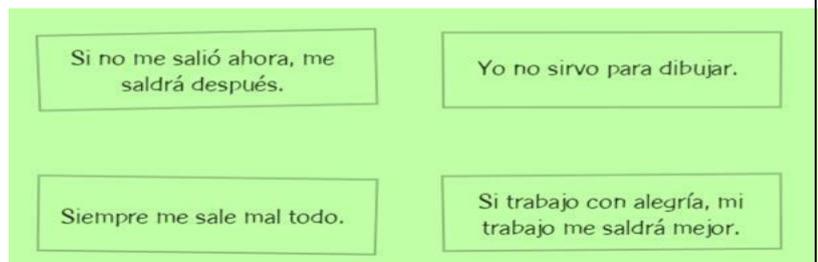
DESPUES DEL DIÁLOGO

- Para continuar la actividad, traslado a los grupos al patio o a un lado de la sala. Después, traza una línea a un metro y medio de ellos y grita una fuerza. A los que crean poseer esa fortaleza se les debe decir que salten a la línea. Se deben tomar medidas similares para abordar las "debilidades". Pídeles que piensen en el área de debilidad que les gustaría reforzar. Afirmamos que se comprometerán a hacerlo ahora mismo.

EN GRUPO DE CLASE

- Pídeles que saquen su cuaderno y hagan una lista de sus ventajas e inconvenientes. A continuación, pida a algunos voluntarios que las lean. Después, indíqueles que consideren un punto débil y enumeren una promesa que intentarán cumplir para superarlo.

- Junto con los niños, evalúa si durante el desarrollo del diálogo se cumplieron los elementos que hay que tener en cuenta a la hora de actuar como oyentes y oradores.
- Pega las siguientes frases en carteles e indica a los alumnos que creen otros comparables en sus cuadernos. A continuación, diles que pinten los carteles con los lemas que debemos recordar para superar las debilidades en un tono claro.
- Reflexiones sobre sus logros empleando una ficha de autoaprendizaje (ANEXO 02)



CIERRE

15 min/

- Fomenta la metacognición formulando las siguientes preguntas: ¿Qué hemos debatido hoy? ¿Qué hemos descubierto sobre nuestros puntos fuertes y débiles? ¿Por qué es fundamental conocer nuestros puntos fuertes y débiles?
- Fomento el debate entre los alumnos sobre el valor y la importancia de comprenderse a uno mismo.
- Conclusión de la sesión: "Hemos aprendido mucho sobre nosotros mismos y sobre el grupo, les pido que piensen en sus puntos fuertes y débiles durante la semana y evalúen si están mejorando en relación con ellos" .

ANEXO 01



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1.	I.E.P.	:	San Agustín de Hipona
1.2.	Director.	:	Ciro Jara
1.3.	Profesora	:	Gina Arminda Ccama Tipo
1.4.	Grado y sección	:	3° grado "U"
1.5.	Área	:	EDUCACION RELIGIOSA
1.6.	Fecha	:	15 de junio 2022
1.7.	Cant/Alumnos	:	20

TÍTULO DE LA SESIÓN

MEJORAMOS NUESTRAS PERCEPCIONES USANDO EL LABERINTO

II. DATOS METODOLÓGICOS- PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS- CRITERIOS
EDUCACION RELIGIOSA	Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas	Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.	<ul style="list-style-type: none">Describe personajes, animales y elementos que intervienen en el nacimiento de Jesús.

MATERIALES

- | | |
|-----------------------|----------------------------------|
| - Imágenes imprimidas | - Papelotes |
| - Plumones | - Copias de los anexos - colores |
| - Cinta masking | - video |

III. DESARROLLO

INICIO 25 min/ papelote, pizarra, cuaderno

- Se realiza el respectivo saludo y recordamos las normas de convivencia
- Hablamos con Dios.
- MOTIVACIÓN**
 - Participa todo el salón, se da las indicaciones:
 - Forma de 5 estudiantes de acuerdo a la lista
 - Luego les proporciona un rompecabezas a cada grupo pidiéndole que los estudiantes armen la tarea encomendada. (anexo 02)

- Inmediatamente los estudiantes proceden armar el rompecabezas, pegándolo en el papelote dado; una vez armado, a cada grupo se les entregará carteles léxicos el cual contiene los nombres de las figuras que observan en el rompecabezas.

PROBLEMATIZACIÓN

- ¿Qué personajes conocemos?
- ¿Quiénes eran los personajes principales?
- ¿Qué responsabilidades tenían José y María?

RECOJO DE SABERES

- Cada niño pegará un cartel léxico al costado del dibujo que le corresponde, de esta manera mostrará sus saberes previos
-
- Escucha sus aportes, comprueba sus aprendizajes y socializa las concepciones relacionadas.

PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN

- El propósito de la sesión: **Mejoramos nuestras percepciones usando el Laberinto**
- Acuerdo con los estudiantes algunas normas de convivencia que los ayudarán a aprender mejor: respetar las opiniones de los demás, trabajar con orden y limpieza, etc

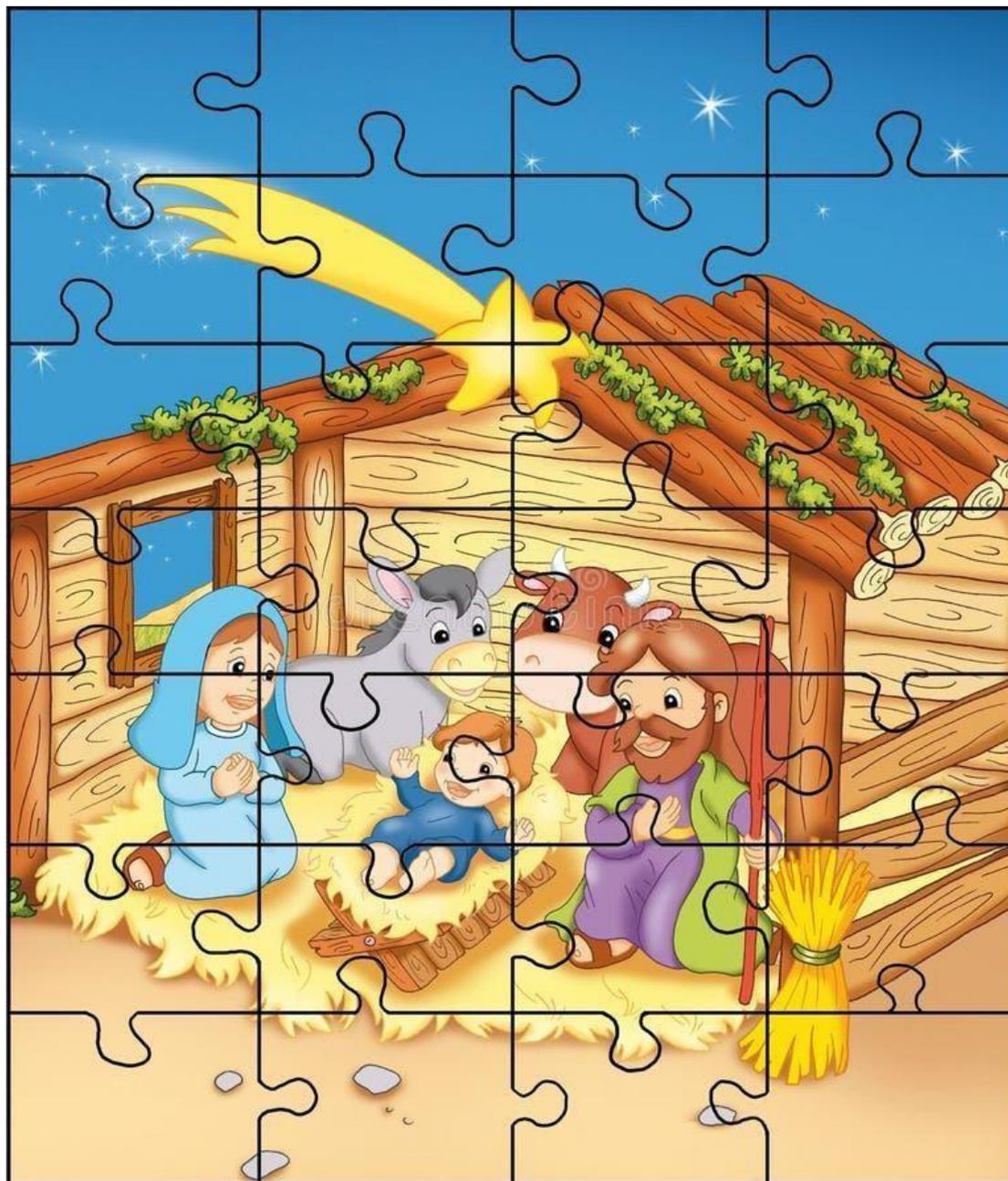
DESARROLLO DEL TEMA Y/O ACTIVIDADES 50 min/pizarra, fichas de trabajo y plumones

PLANIFICACIÓN:

- La docente les mostrará un video del Nacimiento de Jesús, luego se les otorgará la ficha informativa en la que los estudiantes leerán y luego la docente preguntará ¿que es lo que han leído? ¿de qué se trata?.(ANEXO 03)
- Se les entregará a cada niño una hoja bond la cual pedirá que en forma individual escriban de que manera celebran el nacimiento de Jesús.

VERIFICACIÓN :

- Luego cada niño expresará de manera oral todo lo que a escrito en sus hojas.
- Después la docente formará equipos de 3 integrantes y luego a cada equipo se le entregará unas fichas con laberintos (ANEXO 04)
- Se dará 1 minuto para que termine el laberinto uno. Igualmente 1 minuto a los demás laberintos.
- El grupo ganador lograra puntos adicionales.



Historia del Nacimiento de Jesús

Leemos silenciosamente la historia del Nacimiento de Jesús:

Historia del Nacimiento de Jesús

Un 24 de diciembre, María y José iban camino a Belén para empadronarse tal y como había ordenado el emperador César Augusto. José iba caminando y María, a punto de dar a luz a su hijo, sentaba en un burro.

Meses atrás, el arcángel Gabriel había visitado a María para darle la noticia de que en su vientre llevaba al hijo de Dios, un niño al que tendría que llamar Jesús.

A su llegada a Belén, María y José buscaron un lugar para alojarse, pero llegaron demasiado tarde y todo estaba completo. Finalmente, un buen señor les prestó su establo para que pasaran la noche. José juntó paja e hizo una cama para su esposa. Lo que ninguno de los dos imaginaba antes de trasladarse ese día a Belén es que ya era el momento en que nacería Jesús.

Al caer la noche, en el cielo nació una estrella que iluminaba más que las demás y se situó encima del lugar donde está el niño.

Muy lejos de allí, en Oriente, tres sabios astrólogos, llamados Melchor, Gaspar y Baltazar, sabían que esa estrella significaba que un nuevo rey estaba a punto de nacer.

Los tres sabios, a los que conocemos como «Los Tres Reyes Magos», fueron siguiendo la brillante estrella hasta el pesebre de Belén para visitar a Jesús.

Cuando llegaron a su destino, Melchor, Gaspar y Baltazar buscaron el pesebre y le regalaron al Niño: oro, incienso y mirra.

Hoy en día, la noche del 24 de diciembre todos debemos reunirnos para esperar el nacimiento del niño Jesús, y la noche del 5 de enero debemos aguardar despiertos la llegada de los Reyes Magos, quienes traen regalos a todas las casas para conmemorar el nacimiento del Niño. Por eso, no te olvides de preparar leche y galletas para darle la bienvenida a los Reyes Magos.





Actividades

1. ¿Qué día nació Jesús?
2. ¿Dónde nació Jesús?
3. ¿Cómo se llamaban los tres reyes magos?
4. Dibuja al Niño Jesús, mientras escuchas un villancico.



Exigimos más

5. Escuchamos el villancico «Con mi burrito sabanero» y cantamos juntos. En el recuadro dibuja sobre lo escuchado.

Con mi burrito sabanero
voy camino de Belén,
con mi burrito sabanero
voy camino de Belén;
si me ven, si me ven,
voy camino de Belén,
si me ven, si me ven,
voy camino de Belén.

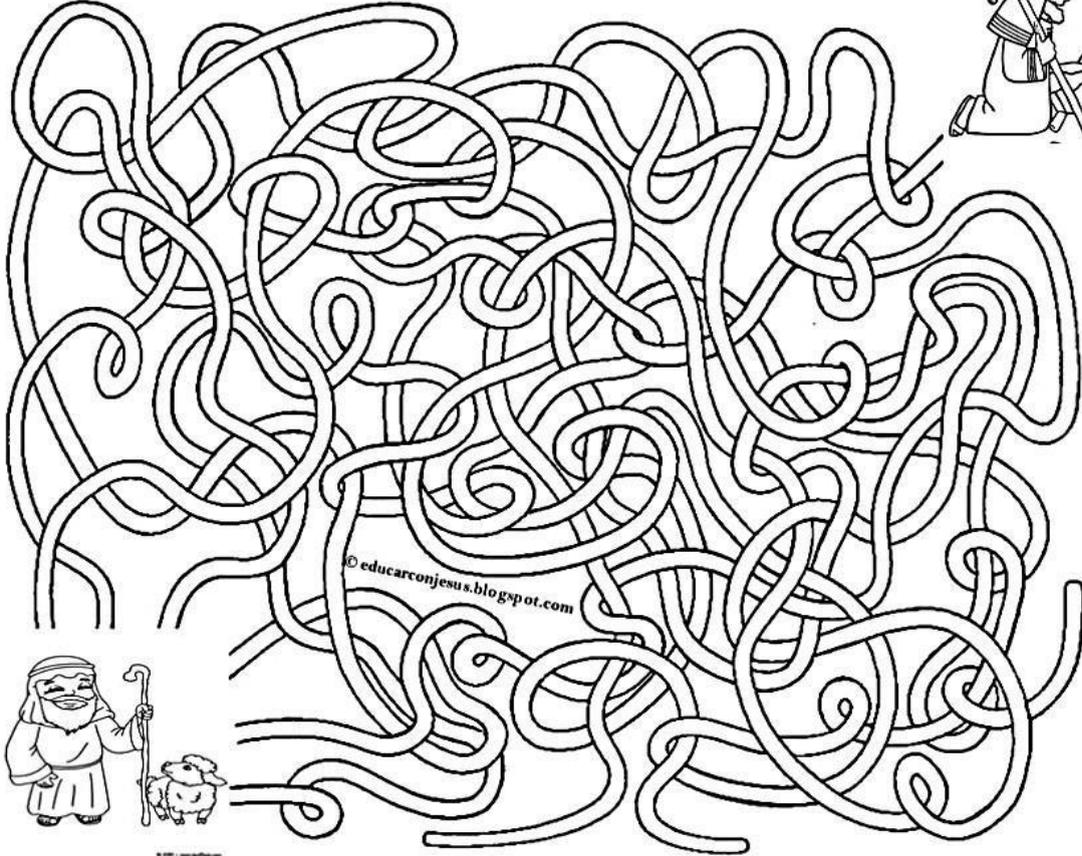
El lucerito mañanero
ilumina mi sendero,
El lucerito mañanero
ilumina mi sendero;

si me ven, si me ven,
voy camino de Belén,
si me ven si me ven
voy camino de Belén.

Con mi cuatrico voy cantando,
mi burrito va trotando,
con mi cuatrico voy cantando,
mi burrito va trotando;
si me ven, si me ven,
voy camino de Belén,
si me ven, si me ven,
voy camino de Belén,

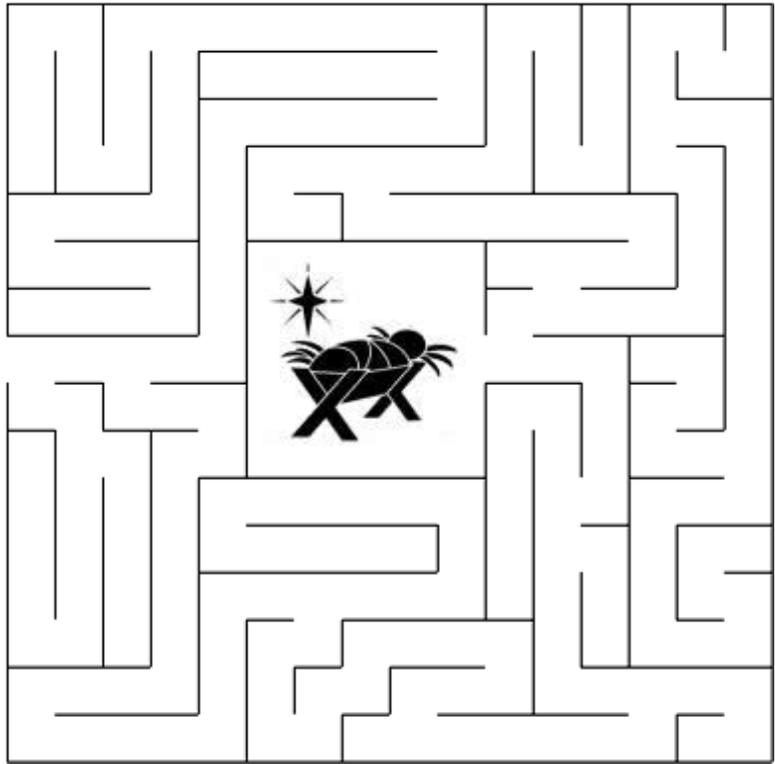
Tuqui Tuqui Tuquituqui
Tuquituqui Tu qui Tu;
apúrate mi burrito
que ya vamos a llegar;
Tuqui Tuqui Tuquituqui
Tuquituqui Tu qui Tu;
apúrate mi burrito
vamos a ver a Jesús.
(coro)

Conduce al pastor hasta el niños Jesús



© educarconjesus.blogspot.com





ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1.	I.E.P.	:	San Agustín de Hipona
1.2.	Director.	:	Ciro Jara
1.3.	Profesora	:	Gina Arminda Ccama Tipo
1.4.	Grado y sección	:	3° grado "U"
1.5.	Área	:	PERSONAL SOCIAL
1.6.	Fecha	:	21 de setiembre 2022
1.7.	Cant/Alumnos	:	20

TITULO DE LA SESIÓN

BUSCAMOS LA INTENCIONALIDAD JUGANDO DOMINOS

II. DATOS METODOLÓGICOS- PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS- CRITERIOS
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none">Se valora a sí mismoAutorregula sus emocionesReflexiona y argumenta éticamente	Describe sus emociones en situaciones cotidianas, reconociendo sus causas y consecuencias y las regula haciendo uso de diversas estrategias.

MATERIALES

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Imágenes imprimidas- Plumones- Cinta masking | <ul style="list-style-type: none">- Dominó de las emociones- Copias de los anexos- Caja de cosas |
|--|--|

III. DESARROLLO

INICIO 25 min/ papelote, pizarra, cuaderno

- Se realiza el respectivo saludo y recordamos las normas de convivencia

- MOTIVACIÓN**

Empezamos con el juego de: **“DOMINÓS DE LAS EMOCIONES”**

Participa todo el salón, se da las indicaciones:

EN GRUPO

- Formamos grupos de 3 integrantes de acuerdo al número de orden.
- A cada grupo se les entrega fichas de dominós.
- La docente preguntara algunas preguntas con las emociones básicas: alegría, tristeza, enfado, sorpresa, amor, asco y miedo. o algunas imágenes; después deben identificar las emociones que se muestran según las preguntas o imágenes.(Anexo 02)

PROBLEMATIZACIÓN

- ¿fue fácil reconocer las emociones?
- ¿Qué emociones fue difícil de identificar?
- ¿Qué emoción fue fácil de identificar?

• RECOJO DE SABERES

- Escucha sus aportes, comprueba sus aprendizajes y socializa las concepciones relacionadas.

• PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN

- El propósito de la sesión: **Buscamos la intencionalidad jugando Dominós**
- Acuerdo con los estudiantes algunas normas de convivencia que los ayudarán a aprender mejor: respetar las opiniones de los demás, trabajar con orden y limpieza, etc.

DESARROLLO DEL TEMA Y/O ACTIVIDADES

50 min/pizarra, fichas de trabajo y plumones

ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

- Narran a sus compañeros en forma oral una situación que hayan vivido y en la que sintieron alegría, tristeza o ira las emociones que sienten ante algunas situaciones.
- Leen en silencio y comentan de la ficha de trabajo (Anexo 03)
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo expresamos nuestras emociones?, ¿Qué son las emociones?, ¿En toda situación expresamos las mismas emociones?, ¿Cómo afectan mis emociones a mí y a los demás?
- A continuación, les damos algunas ideas sobre cómo puedes comunicar lo que sientes a los demás(Anexo 04)
- ¿Elaboramos las conclusiones de la sesión?

TOMA DE DECISIONES

- Dialogamos mediante las siguientes preguntas: ¿Qué emoción es la más frecuente entre los compañeros de tu aula?, ¿Cómo se sintieron al expresar sus emociones?, ¿Por qué?, ¿Cómo reaccionamos frente a cada situación?, ¿Nuestras reacciones son buenas o malas?, ¿Será importante conocer nuestras emociones?, ¿Por qué?
- Realizar un doblez del acordeón de sus emociones
- Escriben sobre ese recuerdo; todos deben contar cómo expresaron sus emociones en ese momento. Luego, compartan cómo se apoyan en momentos de tristeza y cómo celebran los momentos de más alegría.
- Después pasaran al frente leer sus recuerdos

CIERRE	15 min/
<ul style="list-style-type: none"> • recuérdanos las actividades que realizaron para describir sus emociones. • Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué les ayudó a hablar sobre sus emociones?, ¿Tuvieron dificultad para describir sus emociones?, ¿cómo lo superaron? • Evalúan el cumplimiento de las normas, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cumplimos nuestros acuerdos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podemos superar? • Reflexiones sobre sus logros empleando una ficha de autoaprendizaje (ANEXO 01) 	

ANEXO 01

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS		CRITERIOS		CRITERIOS	
		Describe sus emociones en situaciones cotidianas, reconociendo sus causas y consecuencias		Identifica emociones y sentimientos propios y de sus compañeros.		Muestra capacidad de atención y concentración durante el proceso de aprendizaje	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
07							

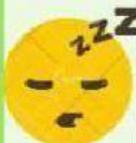
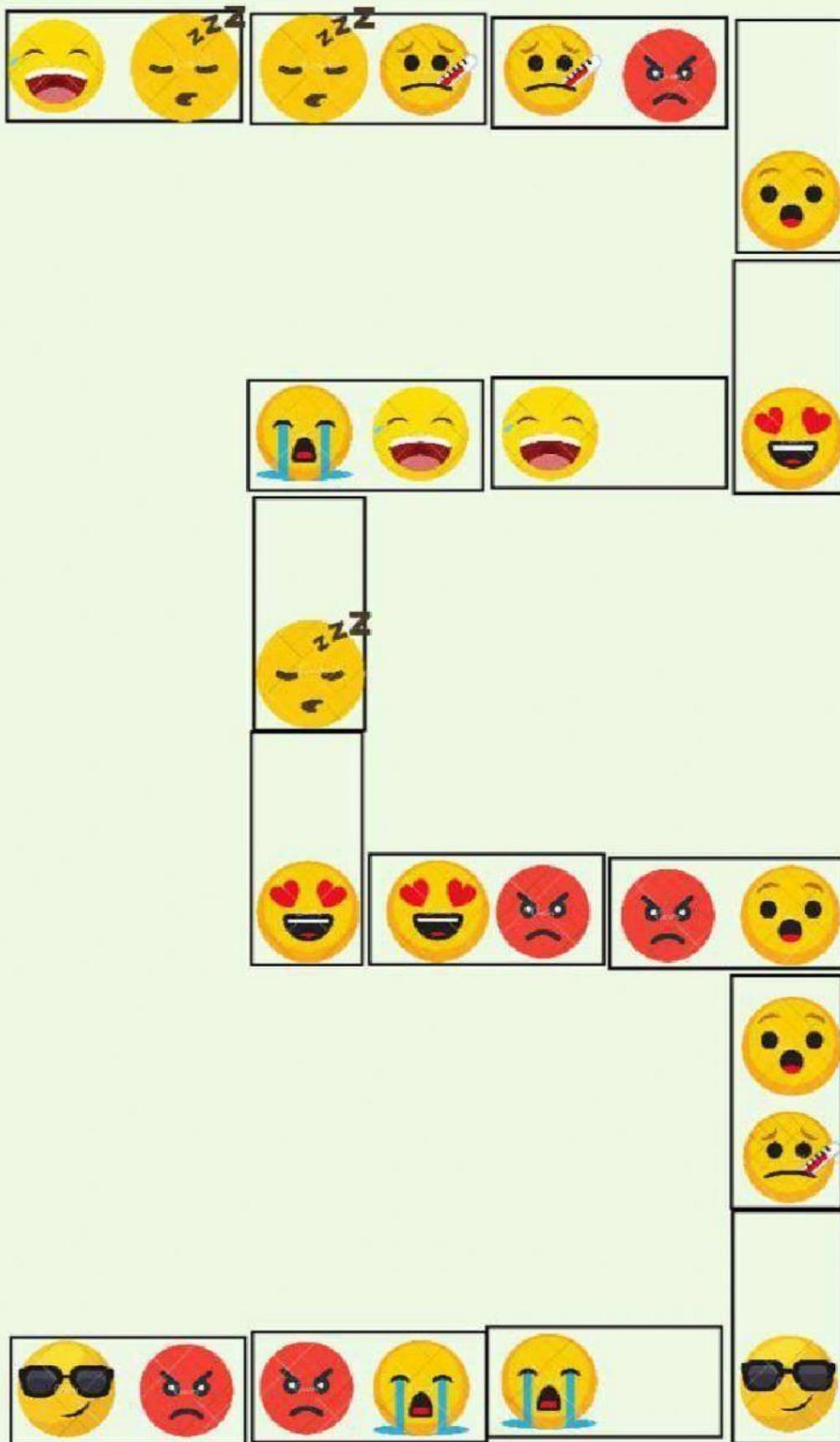
ANEXO 02

JUGAMOS CON DOMINÓS PREGUNTAS:

- La niña esta contenta es.....
- La niña esta triste es.....
- La niña esta enfadada es.....
- El niño tiene miedo es
- La ultima ves que lllore fue ¿Qué emoción es?
- El día mas feliz fue ...¿Qué emoción es?



DOMINÓ DE EMOCIONES



ANEXO 03



¿Qué le sucedió a Mario?

Cada mañana, **Inés** observa por su ventana la calle donde solía jugar con sus amigos y amigas; recuerda cómo reían por las ocurrencias de Felipe. Ella extraña mucho jugar y disfrutar de su compañía.

De pronto, Inés interrumpe sus pensamientos porque su amigo **Mario**, quien vive frente a su casa, apareció por su ventana cruzado de brazos y con el ceño fruncido.

Desde su casa, Inés, en voz alta, le pregunta: "Mario, ¿qué te pasó?"



- Responde oralmente a las preguntas relacionadas con cada personaje de la historia. Puedes grabar un audio para que escuches tus respuestas.

Personajes	Preguntas		
	¿Qué sentía?	¿Por qué crees que se sentía así?	¿Cómo te diste cuenta de lo que sentía?
Inés			
Mario			

- Reflexiona:
 - ¿En alguna ocasión te sucedió algo parecido? ¿Cómo lo expresaste?
 - ¿Alguien se dio cuenta? ¿Qué hizo?
 - ¿De qué forma nos podemos dar cuenta de las emociones de las personas?

¿Sabías qué?

Todas las personas sentimos y expresamos emociones de diferente manera. Las expresamos con nuestros gestos, cuerpo y palabras.

Es importante conocer lo que estamos sintiendo y que los demás lo sepan. Expresar lo que sentimos nos ayudará a pensar y actuar de manera adecuada, y, también, a que otros nos puedan ayudar cuando lo necesitamos. Por ejemplo, si estamos molestos o tristes porque algo no nos salió bien, las personas cercanas a nosotros pueden ayudarnos a hacerlo mejor.

No siempre es fácil comunicar lo que sentimos. No te preocupes, poco a poco, aprenderás a hacerlo.



ANEXO 04

- A continuación, te damos algunas ideas sobre cómo puedes comunicar lo que sientes a los demás:

Diles cómo te sientes y por qué.



- **¡Ahora a practicar!** Copia el cuadro que te mostramos a continuación en tu cuaderno u hoja de reuso y escribe lo que sentirías en cada situación y por qué. Toma en cuenta que puedes decir lo que sientes sin herir a la otra persona.

Situación	Dile cómo te sientes y por qué
Mi familia me apoya con las actividades de "Aprendo en casa".	Me siento alegre porque me apoyan y así aprendo mejor.
Mi hermana rompió mi juguete.	
(Completa esta fila con otra situación que te haya pasado)	
(Completa esta fila con otra situación que te haya pasado)	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1.	I.E.P.	:	San Agustín de Hipona
1.2.	Director.	:	Ciro Jara
1.3.	Profesora	:	Gina Arminda Ccama Tipo
1.4.	Grado y sección	:	3° grado "U"
1.5.	Área	:	PERSONAL SOCIAL
1.6.	Fecha	:	11 de setiembre 2022
1.7.	Cant/Alumnos	:	20

TITULO DE LA SESION

DESCRIBE SU CARÁCTER REPRESENTACIONAL JUGANDO LA LOTERIA

II. DATOS METODOLOGICOS- PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS- CRITERIOS
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce sus características personales con base en el conocimiento de si mismo a través de dinámicas.

MATERIALES

- | | |
|---------------------|------------------------|
| - Imágenes impresas | - Juego de lotería |
| - Plumones | - Copias de los anexos |
| - Cinta masking | - Fichas de trabajo |

III. DESARROLLO

INICIO 25 min/ papelote, pizarra, cuaderno

- Se realiza el respectivo saludo y recordamos las normas de convivencia

- **MOTIVACIÓN**

Empezamos con el juego de: **"Best team"**

EN GRUPO

- Cada equipo escribe en una tarjeta verde 3 Cualidad y en una roja 3 defectos si el compañero tiene las mismas cualidades o defectos ; para así conformar un equipo. Se mezclan todas las tarjetas verdes, por un lado y las rojas por otro. A continuación, se adivina cuál sería el equipo real (verde) y cuál el ideal (rojo).
- La docente da las pautas de la dinámica a trabajar.

PROBLEMATIZACIÓN

- ¿Fue fácil reconocer tus cualidades? ¿Por qué?
- ¿Cómo te sientes con tus defectos?
- ¿Quiénes han influido en tu forma de ser?
- ¿Si tu tuvieras que definir tu persona como lo harías?

• RECOJO DE SABERES

- Escucha sus aportes, comprueba sus aprendizajes y socializa las concepciones relacionadas.

• PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN

- El propósito de la sesión: **DESCRIBE SU CARÁCTER REPRESENTACIONAL JUGANDO LA LOTERIA**
- Acuerdo con los estudiantes algunas normas de convivencia que los ayudarán a aprender mejor: respetar las opiniones de los demás, trabajar con orden y limpieza, etc

DESARROLLO DEL TEMA Y/O ACTIVIDADES

50 min/pizarra, fichas de trabajo y plumones

EN GRUPOS

- El juego permite que los niños formen un desarrollo de sus habilidades.
- Jugaremos con los niños **“La Lotería”**

INSTRUCCIÓN:

- Primero: formamos grupos de 2 integrantes.
- Segundo: A cada grupo se les entrega materiales de la lotería.
- Tercero: El juego consiste ,en que la docente escogerá algunas cartas ,para lo cual los estudiantes tienen que poner una piedrita encima de la ficha que diga la docente y en caso que no encuentre la ficha indicada no podrá poner su piedra encima de la ficha.(ANEXO 02)
- Gana el que completa las fichas según lo que diga la docente ,pueden completar en vertical, horizontal o diagonal.
 - Rondas de preguntas
 - ¿Qué habilidades tienen?
 - ¿Que habilidades descubrí en el juego de la lotería?
 - ¿Qué debilidades mostraron?
 - Cada equipo escribe y responde estas preguntas en un hoja.
 - Luego cada participante podrá compartir libremente en con el grupo.

VERIFICACION

INDIVIDUAL

- Para verificar lo aprendido se entrega unas fichas de trabajo. (ANEXO 03)

NOTA

La satisfacción que genera a los niños cumplir sus objetivos es esencial para su autoconfianza y crecimiento personal. Aprende a ayudarles

CIERRE

15 min/

- Se solicita a los estudiantes que reconozcan sus características personales (Autoconocimiento-Autoestima) a través de un dibujo o una fotografía.

PARA CASA

- Pregunta a algún familiar ¿Qué habilidades tengo? ¿Que defecto tengo? ¿Qué debo mejorar?

SATISFACCION PERSONAL

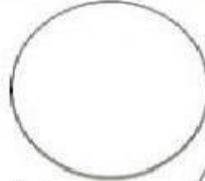
¡Hola! Me llamo _____ y
éstas palabras me describen:



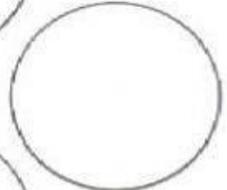
© 2004 by Linda Ward Beech, Scholastic Teaching Resources

Mis cosas favoritas

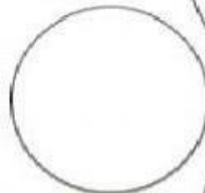
Color



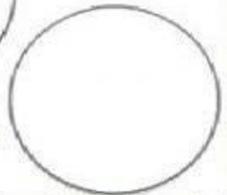
Comida



Lugar



Pasatiempo



Cuando
crezca quiero
ser...

Mi cumpleaños:

3.-Escribe tus derechos y deberes

DERECHOS	DEBERES

4.-¿Cómo esta tu autoestima?

¿Qué significa para ti la familia? -Dibuja

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a drawing. It occupies the majority of the page below the text.

ANEXO 5 FOTOGRAFÍAS DE LA ACTIVIDAD REALIZADA

