

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela Profesional de Educación Primaria



**LOS JUEGOS LÓGICOS PARA MEJORAR LOS NIVELES DE
ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4º DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 32004 SAN PEDRO, HUÁNUCO – 2016.**

**Tesis para Optar el Título Profesional de Licenciado en Educación
Carrera Profesional de Educación Primaria.**

TESISTAS:

LIMAS SILVA, Tonio

MAJINO VICTORIO, Jhonatan

ASESOR:

DR. SOTIL CORTAVARRÍA, Wilfredo A.

HUÁNUCO, PERÚ

DEDICATORIA

A Dios por guíame por el camino correcto. A mis abuelos Filomena, Marcelina y Leonardo; mis padres Luis Majino y Yenny Victorio por su apoyo incondicional; quienes me motivaron y apoyaron en todo momento durante mi formación profesional.

Jhonatan

A Dios por concederme la vida, a mis padres: Vicente Limas Segura, Dionicia Silva Olortegui, por ser razón de mí existir y guiarme hacia el camino de superación profesional, a mis hermanos por el apoyo incondicional.

Tonio

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestros más sinceros agradecimientos:

- A nuestros maestros de la Carrera Profesional de Educación, Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, quienes con paciencia y sapiencia nos formaron compartiendo sus conocimientos y experiencias durante nuestra formación profesional.
- A nuestro asesor Dr. Wilfredo A. Sotíl Cortavarría por apoyarnos constantemente y guiarnos con sabios consejos en la elaboración y ejecución de nuestro trabajo de investigación.
- Al Dr. Manuel Blanco Aliaga por sabios consejos en la elaboración del instrumento de evaluación y ayudarnos constantemente en la elaboración y aplicación de nuestro proyecto de investigación.
- Al director de la I.E. San Pedro – Huánuco y a la profesora de cuarto grado “D” por abrirnos las aulas de su institución educativa permitiéndonos ejecutar el proyecto y por facilitarnos los documentos administrativos que fueron importantes en esta investigación.
- A los niños de cuarto grado de primaria de la I.E. San Pedro de Huánuco, por participar en la aplicación del proyecto de nuestra investigación; facilitándonos así concretar los objetivos planteados.
- A nuestros padres y familiares más cercanos por motivarnos a cumplir nuestros sueños y objetivos; y por la ayuda económica para que esta investigación se realice hasta su culminación.

Los investigadores

ÍNDICE

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
ÍNDICE	iii
INTRODUCCIÓN	iv
RESUMEN.....	v

CAPÍTULO I

PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.2.1. Problema General.....	19
1.2.2. Problemas Específicos	19
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
1.3.1. Objetivo General.....	19
1.3.2. Objetivos Específicos	20
1.4. HIPÓTESIS.....	20
1.4.1. Hipótesis General	20
1.4.2. Hipótesis Específicos.....	21
1.5. SISTEMA DE VARIABLES	21
1.5.1. Variable Independiente.....	21
1.5.2. Variable Dependiente	22
1.5.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	23
1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	24
1.7. VIABILIDAD	24
1.8. LIMITACIONES	24

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	26
2.1.1. A nivel internacional.....	26
2.1.2. A nivel nacional.....	29
2.1.3. A nivel local	31
2.2. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS	33
2.2.1.1. LOS JUEGOS LÓGICOS	33
a) Definición de los Juegos Lógicos.....	33
b) Importancia de los Juegos Lógicos.....	33
c) Justificación de los Juegos Lógicos.....	34
d) Objetivos de los Juegos Lógicos	35
e) Características del programa Juegos Lógicos.....	35
f) Recursos de los Juegos Lógicos	36
g) Temporalización de los Juegos Lógicos	36
h) Evaluación de los Juegos Lógicos.....	37
i) Estructura del Programa Juegos Lógicos	37
2.2.1.2. JUEGOS VISUALES	38
a) Definición.....	38
b) Importancia de los juegos visuales	38
c) Clasificación de los juegos visuales – motoras.....	39
2.2.1.3. JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN	40
a) Definición.....	40
b) Importancia de los juegos de construcción.....	42
c) Beneficios de los juegos de construcción	43
2.2.1.4. JUEGOS NÚMERICOS	46
a) Definición.....	46

b)	Importancia de las matemáticas	47
c)	Clasificación de los juegos numéricos	48
2.2.2.	NIVELES DE ATENCIÓN	50
a)	Definición de la atención.....	50
b)	Teorías de la atención	51
c)	Características de la atención	52
d)	Tipos de atención	53
2.2.2.1.	ATENCIÓN DISPERSA.....	54
2.2.2.2.	ATENCIÓN SOSTENIDA	55
2.2.2.3.	ATENCIÓN CONCENTRADA.....	58
a)	Definición.....	58
b)	Ciclo de la atención concentrada.....	60
c)	Redes atencionales que intervienen en la atención concentrada	61
2.3.	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	62

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.	MÉTODOS Y TÉCNICAS	64
3.1.1.	Método.....	64
3.1.2.	Técnicas	64
3.2.	TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	66
3.2.1.	Tipo de Investigación.....	66
3.2.2.	Nivel de Investigación.....	66
3.3.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	66
3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA	67
3.4.1.	Población.....	67
3.4.2.	Muestra.....	68

3.5. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	68
-------------------------------------------------------	-----------

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. TRATAMIENTO ESTADÍSTICO Y ANÁLISIS DE DATOS	71
---------------------------------------------------------------	-----------

4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	85
-------------------------------------------	-----------

INTRODUCCIÓN

La presente investigación está centrada en los niños de cuarto grado del nivel primaria. Si bien es cierto el juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social, por lo que está demostrado científicamente que el juego es un recurso muy importante para la enseñanza – aprendizaje.

Es habitual escuchar las quejas, entre muchos maestros y profesores, de que cada vez es más difícil lograr que los estudiantes les escuchen y estén suficientemente atentos en el aula. El problema es importante puesto que la falta de atención es uno de los principales desencadenantes de los retrasos en el aprendizaje y, en consecuencia, del fracaso escolar.

Por otra parte, se sabe muy bien que los niños particularmente de educación primaria prestan atención o se concentran por un determinado tiempo y luego empiezan a distraerse; como también, el juego es una actividad más importante que ejerce el niño, por lo tanto, estos juegos no solo deben servirles como diversión, sino deben estar bien estructurados, permitiéndoles así aprender y concentrarse por un poco más de tiempo.

El juego como actividad básica que gusta al niño, tiene diversas clasificaciones dentro de las cuales encontramos, los juegos visuales, juegos de construcción y juegos numéricos. La particularidad de estos juegos está centrada en la capacidad de desarrollar y captar la atención y concentración del niño y mejor aún si es usado como un recurso de enseñanza-aprendizaje, les permitirá a los docentes obtener los resultados esperados.

A partir de estas premisas, hemos aplicado el proyecto de investigación titulado “LOS JUEGOS LÓGICOS” PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4º DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 SAN PEDRO, HUÁNUCO – 2016”.

Nuestro trabajo de investigación tiene por finalidad presentar y proponer actividades relacionadas al problema que afecta a los estudiantes de educación primaria de nuestra región y país, puesto que los padres de familia y algunos docentes desconocen el valor y la importancia que tienen los juegos lógicos en la aplicación correcta y oportuna frente al nuevo desafío de los avances del enfoque educativo. Es por ello que consideramos a los juegos lógicos como estrategia fundamental para desarrollar y mejorar la atención, así mismo es un factor básico y esencial para el desarrollo integral del niño.

Por lo que hemos diseñado, elaborado y aplicado el “Módulo Juegos Lógicos”, la misma que consta de 13 sesiones experimentales, con el fin de mejorar los niveles de atención de los niños de cuarto grado “D” de la I.E. San Pedro – Huánuco.

Nuestra investigación consta de cinco capítulos que se detalla a continuación.

En el **primer capítulo** se realizó el planteamiento del problema y formulación del problema general y específicos, el objetivo general y los específicos, justificación, importancia y limitaciones de la investigación.

En el **segundo capítulo** fundamentamos el marco teórico en el que se plantea los antecedentes de la investigación, las bases científicas que sustentan nuestra investigación y la definición de términos básicos.

En el **tercer capítulo** se presenta el marco metodológico en donde consideramos los métodos y técnicas; tipos y nivel de investigación; diseño de investigación; población y muestra e instrumentos de recolección de datos.

En el **cuarto capítulo** presentamos los resultados obtenidos del pre y pos test, en el que manifestamos también el tratamiento estadístico y análisis de datos, prueba de hipótesis y discusión de resultados.

Por último, consideramos las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos que complementan la investigación.

Esperamos haber contribuido en el desarrollo y mejora de los niveles de atención como eje fundamental de todo proceso educativo y la oportunidad de aportar en la formación de quienes tienen en sus manos el país que soñamos siempre.

Los investigadores

RESUMEN

De acuerdo al trabajo de investigación realizado uno de los problemas que hoy en día tienen nuestras escuelas rurales y/o urbanas de nuestra región, es que los estudiantes tienen un bajo rendimiento académico debido al problema de atención en sus diferentes niveles. Esta situación problemática nos motivó a diseñar y aplicar LOS JUEGOS LÓGICOS para mejorar los niveles de atención en niños de 4° de primaria de la Institución Educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco – 2016. El proyecto está conformado por 13 sesiones experimentales, el cual se desarrolló con el objetivo de mejorar los niveles de atención a través de la aplicación de un conjunto de juegos. Para poder conocer su efectividad, tuvimos una muestra de 14 alumnos del 4° de primaria de la I.E. N° 32004 San Pedro, Huánuco – 2016.

El instrumento utilizado consta de 20 ítems, la cual nos permitió recopilar los datos del pre test y postest. Después del tratamiento de los resultados obtenidos mediante la prueba estadística “t” de Student con el nivel de significatividad de 0,05% y el grado de libertad 13, donde la “t” calculada = 15,69 es mayor a la “t” crítica = 1,77. Razón por la cual afirmamos que la aplicación de LOS JUEGOS LÓGICOS mejoró significativamente los niveles de atención.

PALABRAS CLAVES: juegos lógicos, estrategia, niveles de atención.

ABSTRACT

According to the research work carried out one of the problems that our rural and / or urban schools in our region have today, is that the students have a low academic performance due to the problem of attention at its different levels. This problematic situation motivated us to design and apply THE LOGICAL GAMES to improve the levels of attention in children of 4th grade of the Educational Institution No. 32004 San Pedro, Huánuco - 2016. The project consists of 13 experimental sessions, which developed with the objective of improving the levels of attention through the application of a set of games. In order to know its effectiveness, we had a sample of 14 students from the 4th grade of the I.E. N° 32004 San Pedro, Huánuco - 2016.

The instrument used consists of 20 items, which allowed us to collect the pretest and posttest data. After the treatment of the results obtained by the statistical test "t" of Student with the level of significance of 0.05% and the degree of freedom 13, where the calculated "t" = 15.69 is greater than the "t" critical = 1.77. Reason for which we affirm that the application of THE LOGICAL GAMES significantly improved the levels of attention.

KEYWORDS: logical games, strategy, levels of attention.

CAPÍTULO I

PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Existen muchas causas que impiden que se desarrolle una educación de calidad, trayendo como resultado el bajo rendimiento académico de los estudiantes cuya principal causa es la falta de atención en sus diferentes niveles. Mientras tanto muchos padres de familia muestran su desconformidad por las bajas calificaciones que obtienen sus hijos culpando a los docentes; entretanto los docentes culpan al desinterés de los estudiantes y estos a su vez culpan a sus padres y/o a los docentes, convirtiéndose así en una aporía.

Los estudiantes de los países desarrollados no son ajenos a estos problemas, tal es el caso de Estados Unidos que según el informe del Instituto Nacional de Salud Mental (INSM, 2010) donde menciona que el déficit de

atención afecta el 3 y 5% de los estudiantes de ese país, ocasionando problemas en la escuela, en el hogar y las circunstancias del carácter social.

En un documentado reportaje para “The New York Times”, titulado “The Not-So-Hidden Cause Behind the ADHD Epidemic”, la periodista científica Maggie Koerth-Baker menciona que el número de personas diagnosticadas creció explosivamente en las últimas décadas. Antes de los años 90, lo estaban menos del 5% de los escolares en Estados Unidos. En el año (2013), el porcentaje llegó al 11% e incluía por primera vez a adultos.

La autora sostiene que, de los 6,4 millones de personas diagnosticadas, un alto porcentaje no muestra diferencias fisiológicas con las no afectadas. El incremento se debería más a factores sociológicos, como las técnicas educativas de hoy y las expectativas de los padres. Y agrega, citando al psiquiatra Joel Nigg, que el incremento de casos de ahora responde a una amplia tendencia a medicar comportamientos que antes se trataban de otra manera: *“Antes simplemente se los castigaba por su mala conducta”*, dice Nigg. *“Ahora tendemos a pensar que necesitan terapia y medicamentos”*.

En el Perú, el 93.2% de los niños y niñas que se encuentran en edad de cursar la educación primaria (6 a 11 años) asiste a una institución de este nivel. A pesar de los avances sostenidos en el país, aún alrededor de 1.2% de niños y niñas entre los 6 y 11 años se encuentran fuera del sistema educativo formal.

En un simposio internacional "Desórdenes del Desarrollo Infantil", Héctor R., (2017), director ejecutivo de la Asociación para la Rehabilitación del Infantil Excepcional (ARIE), una organización que propicia la salud integral de los niños, especialmente de quienes tienen discapacidad. Sostuvo lo siguiente:

Alrededor de 75 mil niños en el Perú sufren problemas de falta de atención, impulsividad y comportamientos inquietos, síntomas primarios del Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). El 5% de los niños del país presentan el TDAH. Además, dijo, en todo salón de clase con más de 45 alumnos, dos o tres niños, considerados los más revoltosos, tienen dicho trastorno.

Este problema tiene un mayor impacto en la educación inicial y en los primeros años de educación primaria, ya que son etapas en las cuales no se ha identificado el problema.

Entre las consecuencias futuras del TDAH se encuentran el fracaso escolar, inadaptación social (hasta llegar a tener incluso conductas delincuenciales). Además, en los adultos con este problema se pueden presentar casos de fracaso laboral.

Por esta razón, el especialista aseveró que es necesario que tanto los profesores como los padres de familia sean capacitados para reconocer e identificar el mal y tratarlos inmediatamente con psicólogos especializados en niños o neurólogos pediatras.

Así mismo, la doctora Beatriz Duda (2012), presidenta de la Asociación Peruana de Déficit de Atención, concuerda que:

Un niño con problemas de concentración, al que le cuesta respetar su turno en una conversación, que es impulsivo y que nunca se está quieto, puede padecer de Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), condición que aqueja entre el 5 y 10% de niños en edad escolar.

Hace años, se decía que los chicos así tenían ‘daño cerebral’, pero desde 1984 su nombre científico reconocido es TDAH. Por ello, se requiere de políticas públicas de atención a estas necesidades en los centros de salud y en los colegios, para que no marginen a los niños con TDAH porque se distrajeran o porque un papel se les cayó.

Según el UNICEF – Perú: En el aspecto educativo existe preocupación por superar el bajo nivel de comprensión lectora y razonamiento matemático, dos competencias básicas del proceso de aprendizaje sin las cuales se ve limitados el desarrollo integral y las oportunidades de llegar a la adultez como adultos productivos y ciudadanos plenos”.

Así mismo, en una investigación realizada por UNICEF y el INEI, revela que el departamento de Huánuco posee provincias, en comparación a otros departamentos, que se ubican en un nivel de desarrollo educativo medio, bajo y muy bajo; en el nivel medio se halla la Provincia de Leoncio Prado, en el nivel bajo se halla la Provincia de Huánuco y en el nivel muy bajo se hallan las provincias de Dos de Mayo, Yarowilca, Huamalíes, Ambo, Marañón y Huacaybamba.

Por otra parte, durante nuestras prácticas pre profesionales en diferentes Instituciones Educativas del nivel primaria, como parte de nuestra formación profesional, hemos podido observar las grandes dificultades que tienen los alumnos para atender una clase, distrayéndose continuamente ya sea por factores externos e internos, y siendo necesario que el docente levante la voz diciendo: ¡Silencio! ¡Presten atención! ¡Escuchen! ¡Siéntate! y la pregunta inmediata que nos hacíamos fue que si realmente la culpa lo tienen los niños o

el docente responsable del aula no aplica estrategias según el interés de los alumnos.

Esto no es ajeno en la I.E. N° 32004 San Pedro, donde se ha verificado con una ficha de observación que el 60% de los estudiantes no logran el aprendizaje esperado, por la poca atención a las sesiones de aprendizaje desarrolladas durante la clase.

Si no se plantea alternativas de solución al causante de este problema, aumentará el porcentaje de alumnos con atraso escolar repitentes y retirados, teniendo como consecuencia en un futuro muy cercano más personas desempleados o trabajadores informales y en el peor de los casos extrema desocupación y los pocos que llegan a ser profesionales serán ineficaces por que no tuvieron una buena base en su formación escolar.

Revisando diversos aportes de diferentes autores que sustentan sobre la atención, se ha considerado el aporte de Rubinstein, (1967, p. 481) quien menciona lo siguiente: *“(...) la atención es una faceta de todos los procesos cognoscitivos de la conciencia, precisamente aquella faceta en que dichos procesos aparecen como actividad orientada hacia el objeto (...)”*

De acuerdo a este autor la atención es una capacidad que está presente en todos los procesos cognoscitivos cumpliendo un papel muy importante en cada una de ellas, particularmente cuando existe una relación de sujeto – objeto donde la atención no solamente depende del sujeto sino también del objeto. Dentro de este contexto, el juego cumple un rol muy importante en el desarrollo de la capacidad de atención, concentración y el desarrollo integral de los niños; al respecto el autor Smirnov, A. (1978, p. 177), afirma lo siguiente: *“para el*

desarrollo de la atención de los niños preescolares y escolares son muy importantes los juegos; ellos son la actividad fundamental en esta edad. En el juego no solamente se desarrolla la intensidad y la concentración de la atención, sino también su constancia”.

Es decir, todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, en efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor al niño y de renovar los métodos pedagógicos. Su introducción en la escuela, plantea numerosos problemas, cuando los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas.

Los juegos lógicos es una de las alternativas de solución para mejorar los niveles de atención y para mejorar el rendimiento académico de los niños que presentan este tipo de problemas. Entre otras, es importante para el desarrollo de las habilidades cognitivas, ayuda el desenvolvimiento en la sociedad y sirve como herramienta para los docentes en la enseñanza-aprendizaje de los educandos.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

¿Qué nivel de efectividad tiene la aplicación de Los Juegos Lógicos para mejorar los Niveles de Atención en los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016?

1.2.2. Problemas Específicos

- a) ¿Cuáles son las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos Visuales para mejorar el nivel de atención de los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016?
- b) ¿Cuáles son las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos de Construcción para mejorar el nivel de atención de los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016?
- c) ¿Cuáles son las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos numéricos para mejorar el nivel de atención de los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo General

Determinar el nivel de efectividad que tiene la aplicación de Los Juegos Lógicos para mejorar los niveles de atención en los niños de

4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco – 2016.

1.3.2. Objetivos Específicos

- a) Establecer las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos Visuales para mejorar el nivel de atención de los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016.
- b) Determinar las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos de Construcción para mejorar el nivel de atención de los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016.
- c) Precisar las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos Numéricos para mejorar el nivel de atención de los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016.

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. Hipótesis General

Si se demuestra el nivel de efectividad de Los Juegos Lógicos, entonces se mejorará los niveles de atención en los niños de 4º de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco, 2016.

1.4.2. Hipótesis Específicos

- a) Si se establece adecuadamente las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos Visuales, entonces se mejorará el nivel de atención de los niños de 4º de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco, 2016.
- b) Si se determina adecuadamente las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos de Construcción, entonces se mejorará el nivel de atención de los niños de 4º de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco, 2016.
- c) Si se precisa las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos Numéricos, entonces se mejorará el nivel de atención de los niños de 4º de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco, 2016.

1.5. SISTEMA DE VARIABLES

1.5.1. Variable Independiente

Juegos Lógicos:

Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por (Hill, 1976, p. 45), sostiene lo siguiente: El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría.

Los Juegos Lógicos es un conjunto de actividades que estimulan la mente y permiten mejorar los niveles de atención de los niños y niñas de diferentes edades.

1.5.2. Variable Dependiente

Niveles de Atención:

Según (Ballesteros J., 2002, p. 45), la atención es el proceso a través del cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas de entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno. Así mismo, el grupo de psicólogos concuerdan que la atención constituye un proceso cognitivo básico. "(...) se necesita un estado atencional adecuado para que el resto de los procesos cognitivos funcionen correctamente" (Guillazo, Redolar, Soriano, Torras, & Vale, 2007, p. 415).

Los niveles de atención es un conjunto de acciones que se desarrolla en un individuo, en unos más que en el otro; dependiendo a la predisposición de su organismos y/o intereses.

1.5.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
V.I. “JUEGOS LÓGICOS”	JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Centran su atención al buscar sus iniciales en el pentomino. • Logran distribuir su atención al construir diferentes figuras a través del tangram. • Logran distribuir su atención formando diferentes figuras con origami de lo simple a lo complejo.
	JUEGOS VISUALES	<ul style="list-style-type: none"> • Centran su atención resolviendo el crucigrama. • Centran su atención buscando palabras secretas en el pupiletras. <p>Centran su atención para buscar la diferencia de imágenes.</p>
	JUEGOS NUMÉRICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Logran distribuir su atención al relacionar los números para encontrar la figura establecida. • Centran su atención para completar el cuadrado mágico. • Logran distribuir su atención resolviendo ejercicios del SUDOKU.
V.D. “NIVELES DE ATENCIÓN”	ATENCIÓN DISPERSA	<ul style="list-style-type: none"> • Concentra su atención en el desarrollo de las actividades con juegos. • Dirige su atención con interés al realizar una determinada actividad.
	ATENCIÓN SOSTENIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Se concentra en las actividades más importantes a realizar. • Mantiene su atención permanente cuando realiza una actividad.
	ATENCIÓN CONCENTRADA	<ul style="list-style-type: none"> • Presta atención al ejecutar dos o más actividades. • Mantiene su atención desde el inicio al término de una actividad.

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La presente investigación es relevante desde el punto de vista pedagógico porque brinda información y metodología sobre la adecuada aplicación de los juegos en la enseñanza y aprendizaje de diferentes áreas de la Educación Básica Regular y consigo la mejora de la atención en sus diferentes niveles. Contiene un conjunto de propuestas innovadoras y sencillas de aplicar en cualquier grado y área. Además, los materiales que se usan no son muy costosos, se pueden utilizar materiales del contexto donde se quiere trabajar.

Es importante porque a través de esta investigación se mejorará la atención de los estudiantes, la cual permitirá mejorar el rendimiento académico de los niños y las niñas de educación primaria.

1.7. VIABILIDAD

Esta investigación es viable porque contamos con los recursos, materiales y financieros, contamos con la información bibliográfica suficiente como para llevar a cabo esta investigación; estos factores posibilitan el estudio en el tiempo previsto, pudiendo dar respuestas a las interrogantes formuladas.

1.8. LIMITACIONES

Durante el desarrollo de nuestra investigación las limitaciones que tuvimos fueron la que se mencionan a continuación:

- **El tiempo:** el tiempo asignado para la elaboración y aplicación del proyecto fue limitado.

- **Trabajo de Campo:** Falta de tiempo durante la aplicación de nuestro proyecto de tesis, por la que la docente del aula no accedió darnos el tiempo suficiente según lo planificado en la sesión experimental.
- **Metodología Estadístico:** El aspecto metodológico requirió el apoyo y asesoramiento de un especialista para el tratamiento de nuestros datos estadísticos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Después de haber visitado las bibliotecas de los distintos centros de educación superior nacionales y particulares hemos encontrados algunos trabajos de investigación que anteceden nuestra investigación:

2.1.1. A nivel internacional

a) Milian, C. (2002). Los juegos lógicos una alternativa para la enseñanza de la matemática (tesis pre grado). Universidad de San Carlos de Guatemala, concluyó de la siguiente manera:

- Se diseñó la guía didáctica, se formuló de una manera práctica para que el facilitador pueda adecuarlo al nivel de

rendimiento grado de escolaridad del grupo de alumnos con que se esté trabajando.

- Se aplicó la guía de juegos lógicos con un enfoque constructivista, se demostró que el alumno aprende forma práctica y permite que el futuro docente cuente con una guía, para enseñar matemática en nivel primario.
- Al evaluar la guía didáctica se construyó que los juegos lógicos permiten que los alumnos practican, logran un pensamiento reflexivo y la guía será de gran ayuda para la enseñanza de la matemática en la escuela primaria y en la asignatura de didáctica de matemática de las carreras de magisterio.

b) Campos, M. y otras (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa (tesis pregrado). Universidad de Chile, Santiago de Chile, dicen lo siguiente:

- Al finalizar la presente investigación es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de este tema. Al respecto, podemos rescatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que, junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañarlos a lo largo de su evolución. Es así como, a partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego

puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. En este sentido, a través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

- Pensar en una escuela lúdica es mucho más difícil, pues en ella cada día debe resultar un reencuentro, donde docentes y alumnos vivencien la alegría de trabajar juntos, de disfrutar de cada actividad placentera, donde las frustraciones también se harán presentes y la competencia tendrá lugar, pero donde los aprendizajes serán mutuos, donde se requerirá el esfuerzo y la responsabilidad de docentes, padres, alumnos y todos aquellos comprometidos en el proceso de aprendizaje.”

c) Marvassion, M. (2014). Dificultades de Atención en el Aula: aportes de la psicopedagogía (Tesis pregrado). Universidad Abierta Interamericana, Buenos Aires, Argentina, llegaron a las siguientes conclusiones:

- Entonces, desde el rol docente, las intervenciones educativas tendrán relación con su actitud, que incide en el éxito o fracaso de cualquier intento terapéutico. Es así

como confirma que las intervenciones integrales y bien ejecutadas. Tienen beneficios superiores, en la potenciación del rendimiento académico. Cuando un niño “normal” ve a su maestra “contener” a un niño desbordado, ayudar a otro que no escuchó lo que se decía, insistir sin enojarse en una consigna con un tercer, el aprendizaje que realiza es muy valioso para su vida, porque aprende a tolerar las diferencias, a transmitir afectos, a contener-contenerse.

- Como conclusión final, es preciso pensar en un niño que sufre, que se ve enfrentado a dificultades, y que son esas dificultades las que están obturando el aprendizaje y su desarrollo como sujeto y que, por lo tanto, es ahí donde se debe escuchar. Es decir que, las dificultades en el tratamiento del TDAH, exigen entre los sistemas educativos y de salud, un intercambio eficaz de información, la detección y prevención de un seguimiento psicopedagógico.

2.1.2. A nivel nacional

Minerva y Torres (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula (tesis pregrado). Universidad de los Andes, Trujillo, concluyeron de la siguiente manera:

- El juego como estrategia de aprendizaje en el aula permitió a los docentes la búsqueda de actividades que le sirvan

para mejorar las clases, saliéndose de las actividades rutinarias y poco incentivadoras, para dar paso a clases divertidas, pero con un trasfondo pedagógico aplicable a cualquier etapa del nuevo diseño curricular y generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, intereses, ritmo y edad de los niños y de las niñas, permitiéndoles aprender sin estrés y disfrutar a la vez que se aprende.

- Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar por respeto a los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor; es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Se constató que los docentes no usaban el juego dentro del aula como estrategia que hace más enriquecedor y fructífero el proceso de aprendizaje, hasta convertirlo en un verdadero aprendizaje significativo.
- Se evidenció, asimismo, que en cada grado existen diferentes niveles de conocimiento en los estudiantes, puesto que algunos alumnos, responden con mayor fluidez y espontaneidad a las preguntas que salen durante la clase y otros no participan, se quedan en silencio sin pronunciar

ni un sí o ni un no, que permita al facilitador, prestarle ayuda en esa carencia.

2.1.3. A nivel local

a) Romero, E. (2008). La función de la atención y su Incidencia en el Mejoramiento del Rendimiento Escolar en el Centro Educativo de Aplicación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco (tesis pregrado), llegaron a conclusiones que se describe a continuación:

- En los alumnos del 4to grado la más alta calificación obtenida en atención-memoria llega solamente a 21 puntos, con un porcentaje de 3%, así como la menor calificación obtenida con 3%, en el puntaje en el puntaje de 11.
- En el grupo experimental de los alumnos del 4to grado materia de la investigación diremos finalmente que la atención-memoria por si solas no ejercen influencia en el aprendizaje. Para que este se desarrolle se tiene que manejar directamente.

b) Benigno, J. (2008). Aplicación de técnicas de relajación para mejorar los niveles de atención en alumnos del 4º grado de la I.E.I. Mariscal Cáceres Amarilis – 2008 (tesis pregrado). Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Marcos Durán Martel, Huánuco, concluyó de la siguiente manera:

- Se comprobó la efectividad de la aplicación de las técnicas de relajación, para mejorar los niveles de atención en los alumnos del 4º grado “A” de la I.E.I. Mariscal Cáceres Amarilis – Huánuco – 2008. Encontrando los siguientes resultados del posttest de ambos grupos, siendo la media aritmética del grupo control 8,66 y la media aritmética del grupo experimental 18,91 existiendo una gran diferencia de grupo experimental sobre el grupo control significativamente.
- Se encontró diferencias significativas entre los resultados del pos test del grupo experimental y de control, tal como se puede ver en la prueba de hipótesis. Como el resultado de “t” calculada es 5,99 y la “t” crítica 2,82 lo cual significa a un nivel de significancia de 0,05 con 22 gl, que la “T” calculada es mayor que la “t” crítica.
- Se logró mejorar el nivel de atención de los alumnos del grupo experimental, ya que dichos alumnos según el test de Toulouse se encuentran en el nivel superior a través de las técnicas de relajación.

2.2. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS

2.2.1.1. LOS JUEGOS LÓGICOS

a) Definición de los Juegos Lógicos

Jean P. citado por Ávila, R. (2000), hace afirmaciones que respalda nuestro programa: “El conocimiento es el resultado de la interacción entre el sujeto y el objeto; es primordial integrar los juegos recreativos” (p. 30).

Los Juegos Lógicos es un conjunto de actividades debidamente estructuradas y planificadas que tiene como objetivo desarrollar y mejorar los niveles de atención en los niños de 4to grado del nivel primaria.

b) Importancia de los Juegos Lógicos

El juego es un elemento básico en la vida de cualquier niño, jugar no es sólo diversión, jugar implica un modo de aprender, de desarrollarse y prepararse para la vida adulta.

Los Juegos Lógicos son medios didácticos u objetos de conocimientos que han sido creados para contribuir a estimular y motivar de manera divertida y participativa, el desarrollo de las habilidades de aprendizaje de diferentes áreas y permite el mejoramiento de los niveles de atención de los niños y niñas de Educación Básica Regular.

La atención, la concentración, la memoria son algunas de las capacidades cognitivas que se pueden estimular y

desarrollar a través de los juegos lógicos, en esto radica la importancia de este programa.

c) Justificación de los Juegos Lógicos

Antes que todo, hacemos una aclaración que LOS JUEGOS LÓGICOS no es un libro, ni pretende reemplazar a ningún libro y mucho menos no contiene tipos específicos que mejoran la atención de los niños, tampoco se quiere interferir en las metodologías que pueden aplicar los maestros según las particularidades de los estudiantes para mejorar su atención de estos últimos, más a lo contrario se pretende que sea una herramienta de apoyo al docente, estudiante y/o padres de familia.

Los Juegos Lógicos es un conjunto de actividades y juegos originalmente diseñada para mejorar los niveles de atención de los estudiantes, que actualmente es un tema de estudio de los psicopedagogos.

Permite trabajar diferentes áreas de la Educación Básica Regular; con propósitos de mejorar la atención dispersa, atención sostenida y la atención concentrada. Los Juegos Lógicos contiene diferentes tipos de actividades que permiten visualizar las diferencias, concentración para construir figuras y pensar para resolver las actividades numéricas.

Mediante la realización de los ejercicios propuestos a lo largo de estos juegos de atención los niños mejoran su capacidad

de concentración y desarrollan la capacidad de elaborar decisiones lógicas. Trabajar en el análisis de los retos y los problemas que plantean estos juegos de concentración y atención para niños de primaria, y poder llegar a solucionarlos es, además de divertido, un estímulo externo que beneficia su capacidad de aprendizaje, su memoria visual y la motricidad fina.

d) Objetivos de los Juegos Lógicos

El presente programa tiene como objetivo determinar el nivel de efectividad de los Juegos Lógicos para mejorar los niveles de atención en los niños de cuarto grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco – 2016.

e) Características del programa Juegos Lógicos

- **Flexible:** Se puede hacer modificaciones o cambios tanto en los materiales como en la ejecución de los diferentes juegos (nivel de complejidad) en función al grado en el que se quiere aplicar.
- **Significativo:** Se puede aplicar en cualquier área de la Educación Básica Regular. Permite aprender cualquier tipo de conocimiento que se convertirá en duraderos de una forma duradera en el aprendizaje de los niños y niñas.

- **Motivador:** Tanto los juegos como los materiales empleados en el módulo son interesantes y despiertan la atención del niño.
- **Sistemático:** El módulo está debidamente estructurado y ordenado, sigue un orden lógico.
- **Aplicable en cualquier nivel de la EBR:** La variedad de materiales empleados en nuestro programa permitirá su aplicación en cualquier contexto sociocultural y grado de estudios.

f) Recursos de los Juegos Lógicos

- Fichas impresas de los Juegos Lógicos para cada estudiante.
- Plan de trabajo de cada sesión debidamente enumerada.
- Hojas de trabajo no enumeradas.
- Materiales elaborados (juegos de construcción): tangram y pentomino.

g) Temporalización de los Juegos Lógicos

El tiempo no es rígido, sin embargo, se recomienda 45 minutos promedio por cada sesión. Asimismo, se recomienda que la aplicación de los juegos puede ser diario o interdiario, de manera que se puede clasificar los juegos dependiendo a las áreas en la que se quiere trabajar.

h) Evaluación de los Juegos Lógicos

La evaluación del programa se recomienda efectuar mediante listas de cotejo previamente elaboradas particularizando las áreas en la que se pretende trabajar.

i) Estructura del Programa Juegos Lógicos

El programa consta de 13 sesiones experimentales debidamente estructuradas y planificadas, con una duración de 45 minutos cada una de ellas, como también las construcciones se ejecutó con materiales estructurados y no estructurados y las fichas de aplicación, que a continuación se detalla:

- 1º. Pupiletras o sopa de letras, con grado de complejidad.
- 2º. El crucigrama, con grado de complejidad.
- 3º. Encuentra la diferencia en un conjunto de imágenes, con grado de libertad.
- 4º. Jugamos armando objetos con tangram, con grado de complejidad.
- 5º. Jugamos armando nuestros iniciales a través del pentominoes, con grado de libertad.
- 6º. Creamos diferentes figuras a través del origami, con grado de complejidad.
- 7º. Unimos números para encontrar la figura establecida, con grado de complejidad.
- 8º. Completamos el cuadrado mágico, con grado de complejidad.
- 9º. Resolvemos el SUDOKU, de lo simple a lo complejo.

2.2.1.2. JUEGOS VISUALES

a) Definición

Decroly, O. (1920) sostiene: los juegos visuales están destinados a desarrollar en el niño las aptitudes sensoriales. El significado de una imagen puede alterarse según desde donde se mira, también muestra que las imágenes son polisémicas: su interpretación es múltiple y depende de la mirada de cada uno de sus espectadores.

Los juegos visuales permiten mejorar particularmente la atención dispersa, donde el niño debe concentrarse para encontrar las diferencias de orden, color y forma de los objetos o imágenes.

b) Importancia de los juegos visuales

Según Domínguez, J. (2014), los juegos visuales son importante desde temprana edad, por lo que se debe evaluar la salud visual de los niños, para evitar complicaciones y problemas de salud en un futuro.

La tarea principal de los juegos visuales se centra principalmente en la estimulación de la atención, la discriminación visual, la percepción de diferencias y la orientación espacial. El fin es ayudar al niño en su desarrollo cognitivo, lo que supondrá una mayor capacidad de interacción con el entorno y de conocimiento del mismo.

c) Clasificación de los juegos visuales – motoras

Al clasificar el material el niño forma grupos de objetos y los separa de otros de acuerdo con el criterio que haya elegido: forma, color, tamaño, grosor, entre otros. Cuando el material presenta superficies diferenciadas el niño no se limita en agrupar por un solo criterio, sino que a medida que observa y explora los objetos, va descubriendo otras características. En tal sentido, los juegos visuales se clasifican según su estructura, complejidad y algunos aspectos básicos de este juego:

- **Los cubos:** Consisten en clasificar los cubos en una pequeña caja que contiene número exactos. Estos cubos, de diversos colores en sus seis caras, se colocan al principio sin distinción de colores; luego gradualmente, se induce al niño a formar con los colores pequeños dibujos de mosaicos.
- **El encaje:** Consiste en encajar, una en otra, cajas cúbicas de tamaños decrecientes y a las que le falta una cara, es decir para meter dentro de otro.
- **El cosido:** Constituyen un excelente medio para desarrollar las coordinaciones visuales, manuales y sensomotrices, aparte de la lógica, la atención y otras funciones mentales. Generalmente se practican con papel resistente o con cartón. Estos juegos se componen de una serie de tablillas, que llevan un

dibujo y están perforadas, permitiéndoles al niño seguir mediante un cordón o un hilo los contornos de los dibujos representados.

2.2.1.3. JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

a) Definición

De acuerdo a Sarlé, P. (2008, p. 53), jugar a construir puede significar tanto a amontonar objetos como disponerlos de tal forma que el resultado sea un producto armonioso y ordenado conforme a una meta anticipada a una mente.

Según esta autora el juego de construcción no solamente consiste en amontonar objetos, sino más bien consiste en hacer procedimientos para obtener un resultado, como el armado del tangram, el pentominó, el doblado del origami y otros.

Como tipo de juego, la encontramos, en los bebés cuando inician sus exploraciones con los objetos y los presuponen armando sus torres; en los niños pequeños, casi desafiando las leyes de estabilidad y equilibrio en los más grandes cuando construyen aviones, barcos y torres a partir de patrones, ya sea con material concreto o empleando un programa virtual. Al respecto, Piaget, citado por (Labinowicz, Ed.1980) dice: "(...) el juego de construcción no se ubica en una edad en particular, sino que cubre un amplio espectro de posibilidades" (p. 211).

Complementando la definición anterior, Labinowicz, Ed. (1987, p. 69) continúa diciendo que los juegos de construcción se inician después de los 4 años, el juego infantil con objetos refleja más organización y aproximación a la realidad. Las casas, castillos, cocheras y otros que los niños construyen, reflejan mayor atención hacia los detalles. La idea implícita puede permanecer simbólica, pero los detalles son reales. Esta clase de construcción requiere una reconstrucción o acomodación para llenar las necesidades de la realidad, puede ser una oportunidad de crear inteligentemente y resolver problemas.

El autor menciona algo muy importante, que los juegos de construcción ayudan a mantener la mayor atención para obtener un buen resultado, también permite al niño en la resolución del problema.

Al respecto Orti, J. (2004, p. 60) sostiene que los juegos de construcción desarrollan la atención y concentración favoreciendo el aprendizaje de las relaciones espaciales. Asimismo, posibilita la construcción de objetos, guiándose de modelos o dando paso a la creatividad personal.

Según el planteamiento de la autora, los juegos de construcción son excelentes recursos para desarrollar y mejorar la atención en los niños, favoreciendo el aprendizaje significativo, mientras éste juega a construir algo copiado o libre criterio.

El juego de construcción no solo entretiene al niño, sino también fomenta su actividad creadora e imaginativa, desarrolla su atención y la satisfacción luego de haber logrado su objetivo.

Los juegos de construcción son de los que mayor éxito tienen entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo. Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras o formas adaptando a la realidad.

b) Importancia de los juegos de construcción

“La importancia de los juegos de construcción comienza en edades tempranas, depende del desarrollo de cada niño, pero aproximadamente a los dos años comienzan a sentir curiosidad por los bloques y por apilarlos. Según van creciendo, los niños sienten curiosidad al ver a los adultos encajar piezas e intentarán ir encajándolas ellos. La siguiente etapa continua por la construcción de torres encajando las piezas de construcción, los niños se divierten haciéndolas hasta que estas se caen y vuelven a repetir la operación una y otra vez” Labinowicz, Ed. (1987, p. 72). Incluso los adolescentes utilizan este juego a través de formas más complejas como puzzles tridimensionales,

mecanos, montajes de estructuras o de robots, pentominó y tangram.

La siguiente etapa de los juegos de construcción se basa en construcciones variadas, son abstractas y no claras, pero con intencionalidad clara de fabricar un objeto. En esta etapa ocurre algo semejante a los dibujos, los niños hacen garabatos a nuestros ojos, pero para ellos son personas, animales o cosas. La etapa “final” es aquella en la que logran hacer construcciones muy parecidas a los objetos que representan, se debe al desarrollo de la motricidad fina y al desarrollo de la inteligencia.

c) Beneficios de los juegos de construcción

Según Sarlé, P. (2008, p. 54 – 55), los juegos de construcción son beneficiosos no solamente en el desarrollo del niño, sino también es una fuente de aprendizaje y mejora los niveles de atención a continuación, mencionamos consideramos algunos de los beneficios de este importante juego:

- Desarrollan la coordinación óculo-manual, una habilidad de la que depende la destreza manual indispensable para el aprendizaje de muchas tareas escolares y un sin número de prácticas necesarias en la vida corriente, gracias a la cual aprendemos a ajustar los movimientos que relacionan la mano con un objeto.

- Favorecen la psicomotricidad fina de manos y dedos, fortaleciendo los músculos y mejorando la precisión y la coordinación de los movimientos que realizan los niños con las manos y dedos, una habilidad imprescindible para la correcta adquisición de la escritura cuando llegue el momento.
- Desarrollan habilidades viso espaciales y viso perceptivas. Capacidades que necesitamos para ubicarnos en el espacio, utilizar las referencias del entorno y desenvolvemos en él dando significado al mundo que nos rodea.
- Estimulan las funciones cerebrales ejecutivas de organización, planificación o flexibilidad.
- Permiten el aprendizaje de conceptos matemáticos básicos y de formas geométricas sencillas.
- Fomentan la atención y la concentración, ya que para construir y sacar un buen resultado se necesita la máxima atención.
- Desarrollan la imaginación y creatividad.
- Pueden utilizarse para el aprendizaje de las clasificaciones por colores, formas o tamaños a la vez que también para hacer series lógicas. Lo que promueve el razonamiento cognitivo.
- Son también un excelente material para los juegos de simulación, donde los niños y niñas adoptan diferentes

roles o papeles, utilizándolo como mecanismo de sustitución y representación de la realidad.

- Permite mejorar el nivel de atención; ya que para construir y para sacar un buen resultado se necesita de la máxima atención.

2.2.1.4. JUEGOS NÚMERICOS

a) Definición

Según el Grupo Alquerque (2002, p. 107-109), la cantidad de pasatiempos de este tipo que pueden usarse en clase es muy amplia. Este grupo de estudiosos, los clasifican en dos grandes bloques: por un lado, los de ordenación, en los que hay que colocar los números en determinados lugares según unas exigencias previas, y por otro lado los de cálculo, en los que se puede ir desde los más simples, hasta las operaciones más complejas.

Según Contreras, M. (2004, p. 22), los juegos matemáticos constituyen una herramienta de ayuda para el tratamiento de diversos contenidos del currículum de matemática, tanto en primaria y secundaria, como los juegos en el tratamiento de la diversidad, como recurso motivador para los alumnos con mayores dificultades y también como origen de posibles investigaciones para alumnos destacados. También hemos apreciado la relación intrínseca de muchos juegos con los procesos típicamente matemáticos y con las estrategias de resolución de problemas. En particular los juegos permiten potenciar el uso de diversas estrategias como:

- Ensayo y error, empezar por lo fácil, resolviendo un problema más sencillo, manipular y experimentar, descomponer el problema en subproblemas, experimentar y extraer pautas (inducir), resolver

problemas análogos, seguir un método, hacer esquemas, tablas, dibujos, hacer un recuento, utilizar un método de expresión adecuado, analizar cambios de estado, deducir y sacar conclusiones.

De esta manera podemos aplicar las posibilidades de los juegos como herramienta para tratar de forma motivador en lo referente al estudio de diversos tipos de números. Concretamente, analizados algunos bloques de contenidos, como: Juegos de Sudoku, Cuadrado Mágico, juegos de calculadora; juegos que ayuda al estudiante mantener su atención y concentración.

b) Importancia de las matemáticas

Según, Douglas, Q., (1982), es un hecho notorio que las matemáticas y los números ocupan, en casi todos los países, un lugar central en los programas escolares; es decir, las matemáticas de la vida corriente son un reflejo de nuestro estilo de vida personal. Sin embargo, tienen ciertos rasgos comunes para todos nosotros, en primer lugar tenemos casi siempre que utilizarlas en una situación que requiere una respuesta inmediata: pagar un billete de autobús, calcular el ángulo de caída de un árbol, calcular la fecha de expiración de un contrato, dar a cada plato en el horno el tiempo apropiado. En segundo lugar, rara vez necesitan papel y

lápiz (o ni siquiera una calculadora de bolsillo). En tercer lugar, uno apenas se da cuenta de que las está utilizando, lo cual significa que las matemáticas son como el pan del día que usas en todo momento.

Mediante los juegos numéricos que son propicios para utilizar los números, para mejorar el manejo de las serie numérica oral y, el conocimiento y utilización de la serie escrita, es primordial dar actividades que impliquen acciones para reflexionar sobre las mismas para ello es muy valioso el juego, es necesario tener en cuenta esto, al buscar los métodos más adecuados para transmitir a los alumnos el interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar proponiendo los juegos de maneara divertida, usando materiales educativos y para comenzar a familiarizarlos con los procesos comunes de la actividad matemática.

c) Clasificación de los juegos numéricos

Cuadrado mágico: Un cuadrado mágico es un conjunto de números dispuestos en un cuadrado de forma tal que la suma de cada fila, columna y diagonal es el mismo número, también llamado “constante mágica”.

Puntos numéricos: Consiste en unir números crecientes, decrecientes o haciendo operaciones básicas y formar la imagen que contenga. Este

recurso tiene diferentes dibujos para unir con puntos con operaciones de resta de hasta dos cifras empezando desde el cero. La idea es unir los puntos sin despegar el lápiz del papel. Este juego ayuda al alumno a tener una concentración adecuada durante las actividades desarrolladas en el aula, en casa y en cualquier actividad que desarrolla.

Sudoku: El sudoku es un juego lógico muy popular que entretiene y divierte. Es importante destacar que este rompecabezas numérico, además de entretener, desarrolla las habilidades lógicas de quien lo juega. Se trata de un pasatiempo numérico en el que se ofrece un tablero dividido en casillas y a su vez en cuadrados formados por nueve casillas (3x3), (4x4) y hasta más.

2.2.2. NIVELES DE ATENCIÓN

a) Definición de la atención

La atención es el proceso a través del cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas de entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno (Ballesteros, 2002).

ADUNI (2001) define: “La atención no constituye por sí misma una forma de actividad psíquica, sino que interviene en la organización de los procesos psicológicos y es una condición necesaria para la adquisición del conocimiento y la ejecución afectiva de nuestras actividades. Un concepto vinculado íntimamente con la atención es la concentración (p. 146).

Asimismo, Reátegui, (1999), señala: “La atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo, además es el responsable de filtrar información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas externas (...)” (p. 46).

Abalándonos a los planteamientos de los investigadores, definimos que la atención es la capacidad de concentración espontánea o voluntaria de la conciencia en un objeto externo o interno, que la mente percibe porque motiva o interesa.

Es la capacidad para filtrar las distracciones y concentrarse en la información verdaderamente relevante. También podemos dar una definición más específica y amplia, por tanto, es la capacidad de aplicar voluntariamente el entendimiento a un objetivo, tenerlo en cuenta o en consideración.

b) Teorías de la atención

Según, Rubinstein, J. (1967, p. 494) existen diferentes teorías que describen el desarrollo y fundamento de la atención:

A. Teoría de la asociación: Los representantes de la psicología empírica inglesa, no incluyeron para nada en su sistema de psicología a la atención. Para ellos no existían ni la atención personalidad ni el objeto, sino únicamente las representaciones y las asociaciones.

B. Teoría Idealista: Hacia finales del siglo XIX y principios del siglo XX, el concepto de la atención fue pasando cada vez más a primer plano. Esta teoría distinguía la actividad de la conciencia, en donde preponderaba una fuerza externa con respecto a su contenido total, formando desde fuera los datos que se transmitían a la conciencia.

C. Teoría Motriz de Ribot: Fue el primer intento mecanicista de eliminar la atención, siendo desarrollado por los behavioristas y los reflexólogos, reduciendo la atención a posturas reflejas. Por ejemplo, si un estímulo luminoso incide sobre la parte periférica de la retina, el ojo se vuelve

generalmente hacia este estímulo, de modo que puede caer dentro del campo de la máxima visión. De esta manera las reacciones reflejas del organismo crean determinadas condiciones para hacer destacar determinados estímulos.

D. Teoría de abstracción: La atención está relacionada con la abstracción y con la posibilidad de analizar la estructura de la percepción, de abstraer algo de ella y dirigir la mirada conscientemente hacia una determinada dirección.

Querer reducir todo el problema de la atención a la estructura del campo sensorio como mencionan los reflexólogos sería finalmente negar la existencia del sujeto, que se contrapone a los objetos influyéndolos activamente.

E. Teoría voluntarista: El carácter de la atención está exclusivamente en la voluntad, aunque la atención involuntaria contradice claramente tal interpretación.

c) Características de la atención

Según López, C. (1997, p. 19-20) las características más importantes de la atención son dos:

A. Amplitud: Hace referencia a la cantidad de información que el organismo puede asimilar a un mismo tiempo. En el caso de la atención visual se suele considerar que la capacidad que tiene el organismo para procesar simultáneamente varios estímulos es de 6 a 8 ítems. Sin embargo, en otros tipos de atención este ámbito es

menor. Por ejemplo, es difícil atender 2 conversaciones al mismo tiempo, a no ser que es un superdotado en atención.

B. Intensidad: Hace referencia a un fenómeno conocido con el nombre de fluctuaciones de la atención. El tiempo que puede durar dichas fluctuaciones puede ser variado, pueden ser cortos y transitorios (un despiste que puede tener un estudiante cuando escucha un leve ruido) o relativamente permanentes (es lo que nos ocurre esos días que por más queramos no podemos centrarnos bien en lo hacemos).

d) Tipos de atención

Según Rubinstein (1967, p. 491-505), existen dos tipos de atención:

1º. Atención involuntaria

Se caracteriza por que no se halla un propósito consciente y deliberado por entender algún objeto o actividad. El sujeto atiende influenciado por factores externos.

Se presentan dos modalidades:

- **Atención refleja:** Se produce cuando aparece un estímulo nuevo y de profunda intensidad que necesariamente lleva a prestarle atención. Pero dicha atención decrece significativamente cuando el estímulo que lo origino se hace receptivo o monótono.

- **Atención espontánea:** Se produce ante la aparición súbita e inesperada de un determinado estímulo que atrae nuestro interés y lleva a atenderlo.

2º. Atención voluntaria

Ocurre cuando la conciencia del sujeto se concentra de un modo deliberado y sostenido sobre alguna actividad u objeto. Se caracteriza por ser activa y consciente, además este tipo de atención se desarrolla sobre la base de la atención refleja y de las exigencias sociales (escolares, laborales, etc.) las cuales activamente procesa e interioriza el sujeto.

2.2.2.1. ATENCIÓN DISPERSA

Según el Test de Toulouse, el niño no cuenta con la capacidad de centrar su atención, demostrando por lo general una inhibición, es decir su capacidad de atención es nula.

Al respecto (Chokler, M., 2007), dice: “Los niños que se encuentran en el nivel dispersa se distraen fácilmente por estimulaciones que se dan en el entorno de forma simultánea. Es como tratar de estar pendientes de todo cuanto pasa alrededor de ellos sin perder detalle” (p. 4).

Los niños que presentan estos inconvenientes, cambian frecuentemente de actividad y no logran terminar sus tareas. Se distraen con facilidad y casi siempre distraen al grupo generando

indisciplina. Generalmente presentan bajo rendimiento académico sin que eso signifique que no son inteligentes, lo malo es que eso afecta su autoestima. Además, altera negativamente la convivencia con su familia, que tiene que atender las quejas permanentemente

Dentro del ámbito escolar es importante tener en cuenta 3 factores que nos ayudarán a detectar y solicitar una posterior observación clínica:

- **Hiperactividad.** No permanece quieto cuando debería hacerlo.
- **Impulsividad.** Corre o salta en momentos no permitidos. Olvida o pierde objetos.
- **Falta de atención:** es distraído, comete errores y no se encuentra atento a los detalles. Evita las actividades en las que se precisa un esfuerzo continuo.

2.2.2.2. ATENCIÓN SOSTENIDA

Chokler, M. (2007, p. 4), define de la siguiente manera:

“El niño se encuentra activo, aunque su atención no está tan concentrada, pero presta especial atención cuando encuentra algo interesante para él o para ella, su acción se mantiene estable y perfecciona las actividades que realiza (...).”

La atención sostenida se define como la capacidad para mantener el foco atencional en una actividad o estímulo durante un largo periodo de tiempo. Es decir, la atención sostenida es lo

que nos permite centrarnos en una actividad durante el tiempo necesario para llevarla a cabo, incluso a pesar de la presencia de distracciones. Suele dividirse en vigilancia (detectar la aparición de un estímulo) y en concentración (fijar la atención en un estímulo o actividad). Esta habilidad cognitiva es muy importante puesto que nos permite ser eficientes en nuestro día a día. Afortunadamente, la práctica y el entrenamiento cognitivo puede mejorar nuestra atención sostenida, y como consecuencia, la capacidad para centrarnos en un estímulo o actividad durante un periodo extenso de tiempo.

Los términos de atención sostenida, alerta y vigilancia se han utilizado durante muchos años como sinónimos. Rosselló, (1997), considera la atención sostenida sinónima de vigilancia. En general, la atención sostenida se caracteriza por la aparición de una disminución del rendimiento a lo largo del tiempo, que experimentalmente se ve representada en la llamada función de decremento.

Mantener la atención no tiene por qué ser difícil. Existe un fenómeno atencional llamado “inercia atencional” que dice que, si la atención se ha mantenido durante más de 15 segundos inicialmente, es más fácil que se mantenga de forma continua. Sostener la atención puede ser fácil para aquellas actividades interesantes o para aquellas que se realizan en un ambiente agradable.

Aproximación a los problemas de atención en la edad escolar a partir de la evaluación neuropsicológica y su relación con el trastorno de aprendizaje del cálculo. Orientación de programas de intervención educativa.

José, S. (2006, p. 35 – 46), hace planteamientos importantes en base al estudio de la neurociencia, ya que los niveles de atención tienen una relación directa con las funciones del cerebro.

Atención sostenida, es la que permite al sujeto mantener la atención focalizada en un estímulo o en una tarea durante periodos prolongados. Parece que depende anatómicamente del sistema de conexiones frontoparietal derecho.

Mantener esta atención supone un esfuerzo por parte del sujeto y, en la práctica totalidad de las ocasiones, se produce un deterioro en la ejecución. Dicho deterioro puede venir expresado por:

- a.** El declive progresivo de la actuación de la tarea a lo largo del tiempo; es lo que se denomina decremento de la vigilancia o función de decremento.
- b.** El declive que sufre el nivel de ejecución de la tarea considerada en su conjunto y no a lo largo del tiempo; es lo que se conoce con el nombre de nivel de vigilancia.
- c.** Los términos vigilancia, atención sostenida y arousal (eficiencia fisiológica) guardan una estrecha relación, si bien existen diferencias significativas:

- El arousal es un estado general del organismo que afecta a diversas funciones de la atención, incluido la de permanecer vigilantes, si bien ésta no es la única función.
- El concepto de vigilancia, a pesar de poder ser entendido como “eficiencia fisiológica”, es, en la actualidad, utilizado para describir un tipo específico de tareas de atención sostenida, constituyendo la línea más importante de investigación de esta atención.

En términos generales, para que la persistencia de la atención sostenida sea eficaz es necesario que el organismo tenga una disposición general para procesar la información; en otras palabras, ha de mantener unos niveles mínimos de activación.

2.2.2.3. ATENCIÓN CONCENTRADA

a) Definición

Chokler (2007), sostiene lo siguiente:

El niño está totalmente, profundamente captado, atrapado por algo que le resulta interesante. No se deja distraer por nada. Aparece poco movimiento y gran concentración. En su rostro, en su mirada particularmente, pero también en todo su cuerpo, se perciben la focalización de la atención y la

actitud de cuestionamiento, de sorpresa y/o de pregunta, propias de una actividad epistémica intensa. Hay alerta, atención, acción, variación de movimientos sutiles para encontrar o reencontrar un efecto. Tal como se realiza en una investigación adulta. Estos momentos pueden verse interrumpidos, por breves instantes, con grandes movimientos y/o miradas que vagan por la periferia como una autorregulación tónico-emocional y cierta distensión, y, de inmediato, nuevamente se percibe la progresiva focalización en su centro de investigación” (p. 5).

Según esta autora, en el nivel concentrada el niño mantiene su concentración en algo que está haciendo; es decir, no se deja distraer fácilmente. Claro está que para que niño llega a desarrollar este último nivel tiene que haber un estímulo previo.

Este nivel es conocido también como atención selectiva, porque el niño mantiene su concentración por un largo periodo donde seleccionar cosas, objetos e incluso informaciones al mismo tiempo. Al respecto Solier (1997) dice lo siguiente:

Muchas situaciones de la vida diaria nos exigen a responder a determinados estímulos y en cambio ignorar otros. Es el caso típico en un niño, por ejemplo, debe atender a lo que el profesor le está diciendo e ignorar los que hacen otros

compañeros en ese momento en el patio a la hora del recreo (P. 38).

Normalmente se habla de atención selectiva o concentrada para hacer referencia a la capacidad del organismo concentrarse bien en una sola fuente de información, bien en la realización de una única tarea, y excluir aquella otra fuente que pueden inferir en dicho proceso de focalización.

b) Ciclo de la atención concentrada

El ciclo de la atención concentrada está formada por tres fases las cuales son guiadas por la motivación y las expectativas de la persona hacia algo (llamativo), por lo cual la persona de forma voluntaria selecciona el objeto o la acción a la que desea poner atención, estas fases son las siguientes:

- **Primera fase:** Selección de atención: si es del interés del niño, el objeto o la acción a la que se le está prestando atención, la persona se enfoca en tratar de mantener el mayor grado de atención posible.
- **Segunda fase:** Mantenimiento de la atención: una vez que en la persona se disminuye o pierde el interés en el objeto o la acción en la cual enfoca su atención, el niño pasa a prestar atención a otro objeto o acción.
- **Tercera fase:** paso a otra actividad: comenzando de nuevo el ciclo de atención.

La duración y calidad del ciclo de atención concentrada varían dependiendo del estímulo interno y externo.

c) Redes atencionales que intervienen en la atención concentrada

“(…) la atención no constituye un proceso cerebral único, sino que existen diferentes redes atencionales que hacen intervenir circuitos neuronales y regiones cerebrales concretas. Según el modelo de Posner, existen tres redes neurales o sistemas de regiones cerebrales que están interconectadas” (Santos, 2006, p. 44):

- Una red que nos permite alcanzar y mantener un estado de alerta. Por ejemplo, cuando el alumno se queda sorprendido ante el desenlace de un experimento de laboratorio.
- Una red que permite orientar la atención y seleccionar la fuente del estímulo sensorial. Por ejemplo, cuando el alumno está buscando en clase al compañero con el que tiene que realizar la práctica de laboratorio.
- Una red ejecutiva relacionada con los procesos de control que suministra la base del comportamiento voluntario y que permite regular pensamientos, emociones o acciones. Por ejemplo, cuando el alumno está intentando resolver el problema planteado en el informe de las prácticas de laboratorio.

Finalmente, el aprendizaje significativo depende de la especial atención que ponen los estudiantes en las actividades que se desarrolla dentro de los salones de clases. Para que realmente el aprendizaje tome el rumbo correspondiente y permita ser interiorizado y enfocado hacia la organización de los nuevos conocimientos, no es importante memorizarlos y obtenerlos de modo superficial.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- a) **El juego:** Es acción y efecto de jugar, ejercicio recreativo sometido a reglas o sin ella. Además, es un modo de expresión importantísimo en la infancia, una forma de expresión, una especie de lenguaje por medio de la cual el niño exterioriza de una manera desenfadada su personalidad.
- b) **Juegos lógicos:** Se orienta al aprendizaje del niño o niña, pero de manera divertida, de tal manera que esa adquisición no sea una frustración más. Los juegos lógicos no dependen del azar sino su dependencia se basa en la inteligencia, habilidad y capacidad, su uso puede ser para el desarrollo de habilidades o simplemente para un entretenimiento.
- c) **Juegos de construcción:** Se basa en la actividad lúdica, es un aliado en la edad preescolar una de las ventajas es el desarrollo integral del niño además de entretenerlos.
- d) **Juegos visuales:** Atraen la atención visual de los niños y permiten el desarrollo de la capacidad de creatividad, percepción y concentración;

fomenta la capacidad de poder establecer una conexión entre la persona y el ejercicio a resolver.

- e) **Juegos numéricos:** Es la capacidad para utilizar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente, las personas que tienen un tipo de inteligencia alto en este aspecto, tienen mayor sensibilidad a la manera de desarrollar, comprender y plantear un ejercicio.
- f) **Atención:** La atención es un estado de concentración de la actividad consiente sobre un determinado conjunto de objetos o actividades.
- g) **Atención dispersa:** Llamado también atención flotante, porque el niño está activo o atento, pero pierde continuamente la correlación de las actividades que realiza, por factores externos.
- h) **Atención sostenida:** Es la actividad que pone en marcha los procesos y/o mecanismos por los cuales el organismo es capaz de mantener el foco atencional y permanecer alerta ante la presencia de determinados estímulos durante períodos de tiempo relativamente largos.
- i) **Atención concentrada:** Es la capacidad para responder a estímulos visuales, auditivos o táctiles específicos. Es donde el niño se encuentra profundamente focalizado o concentrado por algo que le resulta interesante; no se deja distraer fácilmente por los estímulos externos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. MÉTODOS Y TÉCNICAS

3.1.1. Método

Según Sánchez, H. (1996), el método utilizado es Experimental, que nos direccionó a tratar las variables experimentales para poder determinar la causa – efecto que se produce en la muestra de estudio.

3.1.2. Técnicas

Las técnicas utilizadas en nuestro trabajo de investigación son las siguientes:

A. Fichaje: Es el proceso de recopilación y extracción de datos importantes en nuestro proceso de investigación, de las fuentes bibliográficas como: libros, revistas, periódicos, páginas webs del internet, fuentes no bibliográficas, que son objetos de estudio.

- **Ficha bibliográfica:** nos permitió recoger y almacenar los datos generales de los textos consultados como: autor (apellidos y nombres), título, edición, fecha y número de páginas.

B. Recolección de datos: Es una técnica que consiste en recoger los datos sobre una situación existente para desarrollar los sistemas de información, los cuales pueden ser la entrevista, la encuesta, el cuestionario, la observación, el diagrama de flujo y el diccionario de datos.

- **Observación:** Es otra técnica útil para el analista en su proceso de investigación, consiste en observar a las personas cuando efectúan su trabajo.

El propósito de la observación es múltiple, permite al analista determinar que se está haciendo, como se está haciendo, quien lo hace, cuando se lleva a cabo, cuánto tiempo toma, donde se hace y porque se hace.

C. Procesamiento de datos: la técnica estadística descriptiva e inferencial.

D. Redacción del Informe: la técnica APA (Asociación de Psicólogos Americanos).

E. Instrumentos:

- **Variable Independiente:** Se utilizó como instrumento las 13 sesiones de los Juegos Lógicos.
- **Variable Dependiente:** Se utilizó el instrumento medir los niveles de atención.

3.2. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

3.2.1. Tipo de Investigación

Según Hernández, R. (2014, p. 124), el tipo de investigación que se realizó es experimental, porque los experimentos manipulan tratamientos, estímulos, influencias e intervenciones (denominados variables independientes) para observar sus efectos sobre otras variables (las dependientes) en una situación de control.

3.2.2. Nivel de Investigación

Según la propuesta de Hernández R. (2016) en su libro denominado “Metodología de Investigación”, la presente investigación corresponde al nivel experimental en su variable pre experimental.

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Según Hernández R. (2016), esta investigación pertenece al diseño Pre experimental (pre prueba y post prueba en un solo grupo). Ya que este diseño administra paralelamente una prueba al grupo que será de control y a la vez experimental, también simultáneamente, una post prueba.

El siguiente esquema representa a este tipo de diseño:

G O₁ X O₂

Donde:

G: Grupo experimental (alumnos de 4° grado de primaria de la I.E. San Pedro).

O₁: Pre prueba (Cuestionario y lista de cotejo para medir los niveles de atención).

X: Tratamiento o estímulo (Sesiones experimentales del Módulo Juegos Lógicos)

O₂: Pos prueba (Cuestionario y lista de cotejo para medir los niveles de atención).

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

La población está constituida por 24 alumnos de ellos 8 son mujeres y 16 varones del grado “D” de la I.E. N° 32004 San Pedro, Huánuco – 2016.

CUADRO N° 1
POBLACIÓN DE ALUMNOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO
– 2016.

POBLACIÓN				
NIVEL	GRADO Y SECCIÓN	SEXO		TOTAL
		M	F	
Primaria	4° “D”	16	8	24

FUENTE: *Nómina de Matrícula 2016.*

ELABORACIÓN: *Los investigadores*

3.4.2. Muestra

El criterio muestral para la selección de la muestra es el muestreo no probabilista (Alarcón, R. 2008, p. 245) en su variante Muestreo Intencionado porque nuestra muestra ha sido integrada con individuos que los investigadores, hemos estimado típicos o representativos de la población en que está interesado para ello se ha seleccionado a 3 niñas y 11 niños, teniendo en cuenta el criterio muestral de inclusión y exclusión y control de la variable interviniente: género, edad y la asistencia al pretes, tratamiento y postest.

CUADRO N° 2

MUESTRA DE ALUMNOS DE 4° “D” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO – 2016.

NIVEL	GRADO Y SECCIÓN	SEXO		GRUPO	N° DE ALUMNOS
		M	F		
PRIMARIA	4° “D”	11	3	PRETEST	14
				POSTETS	14

FUENTE: *Nómina de Matrícula 2016.*

ELABORACIÓN: *Los investigadores.*

3.5. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La validez implica examinar si el instrumento de recolección de datos es apropiado para lo cual está destinado; según Hernández, Fernández y Baptista (1998) se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir.

La validación de los instrumentos de recolección de los datos se ha realizado a través de la validación por juicio de expertos. Para ello se ha requerido tres profesionales en ciencias de la Educación y puedan emitir su juicio de experto al siguiente instrumento.

El instrumento que se utilizó para la recopilación de los datos de pretest y postest se denomina: “PRUEBA PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN”. Cuyos autores son los tesisistas Jhonatan Majino Victorio y Tonio Limas Silva. Tiene una duración de aproximadamente 45 minutos, aplicación en cuarto grado de Educación Primaria. La prueba consta de 20 ítems, cada ítem vale un punto; la cual se maneja con tres escalas de Niveles de Atención: Nivel dispersa (0 – 10), nivel sostenida (11 – 15) y nivel concentrada (16 – 20).

Niveles de Logro (escala de valoración)

- Para calcular el puntaje total obtenido por cada niño o niña en esta prueba, sumamos los puntos asignados a la respuesta dada por cada pregunta. Es importante tener en cuenta que el puntaje máximo posible de ser alcanzado en esta prueba es de 20 puntos.
- Una vez que conocemos el puntaje total, nos remitimos al siguiente cuadro para conocer el nivel de logro que corresponde a dicho puntaje.

ESCALA DE VALORACIÓN

PUNTAJE TOTAL	NIVELES DE ATENCIÓN	ESCALA DE CALIFICACIÓN
[00 – 10]	Atención dispersa	Bajo
[11 – 15]	Atención sostenida	Regular
[16 – 20]	Atención Concentrada	alto

3.5.1. VALIDEZ

El instrumento fue validado por tres expertos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Primer Experto: Dr. Wilfredo A. Sotíl Cortavarría, especialista en psicología del niño. Calificó de manera óptima y consistente con la valoración de 20 puntos.

Segundo Experto: Dr. Manuel Blanco Aliaga, especialista en Investigación y psicología. Calificó de manera óptima y consistente con la valoración de 20 puntos.

Tercer Experto: Mg. Fidel García Yale, especialista en investigación. Calificó de manera óptima y consistente con la valoración de 20 puntos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. TRATAMIENTO ESTADÍSTICO Y ANÁLISIS DE DATOS

A continuación, presentamos los resultados obtenidos respecto a los niveles de atención en los niños de 4º de primaria de la institución educativa nº 32004 “San Pedro”, Huánuco – 2016., para lo cual se tomó como referencia la siguiente escala de calificación:

NIVELES DE ATENCIÓN	ESCALA
ATENCIÓN DISPERSA	[00 – 10]
ATENCIÓN SOSTENIDA	[11 – 15]
ATENCIÓN CONCENTRADA	[16 – 20]
TOTAL	

Elaboración: Los investigadores

TABLA N° 01

RESULTADOS DEL PRETEST Y POSTEST RESPECTO A LOS NIVELES DE ATENCIÓN DE LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO – 2016

CÓDIGO	NOTAS	
	PRETEST	POSTEST
1	07	17
2	12	18
3	13	20
4	04	14
5	10	15
6	10	16
7	09	18
8	13	19
9	10	15
10	13	20
11	06	15
12	11	18
13	11	17
14	07	14
Sumatoria	136	236
Promedio	9,71	16,86
Muestra	N₁= 14	N₂=14

Fuente: Registro de campo

Elaboración: Los investigadores

TABLA N° 02

RESULTADOS DEL PRETEST RESPECTO A LOS NIVELES DE ATENCIÓN DE LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO – 2016.

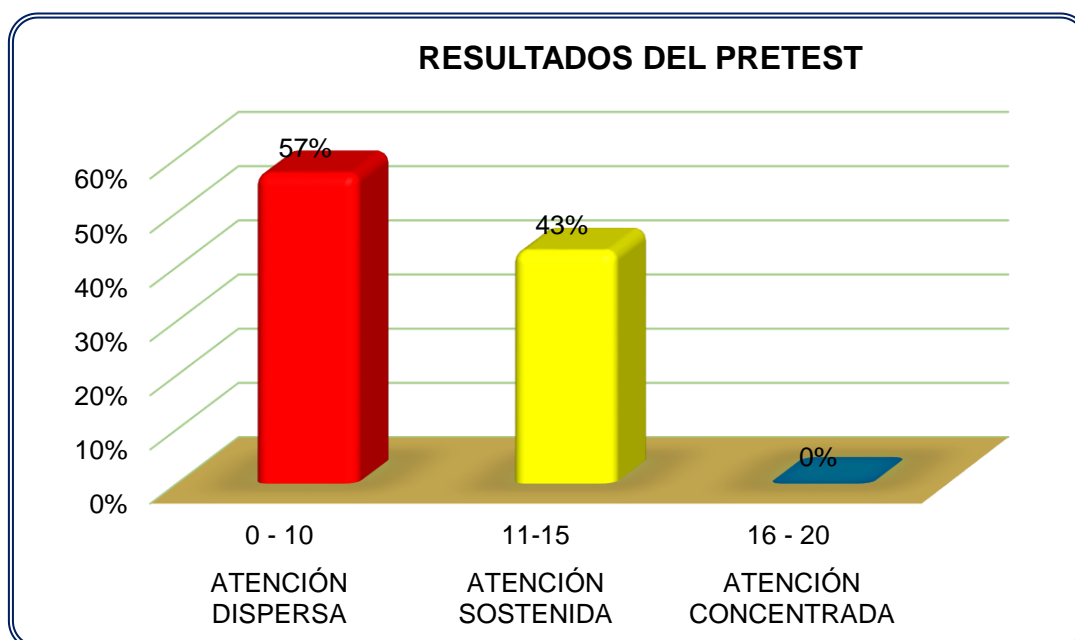
NIVELES DE ATENCIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN	fi	%
ATENCIÓN DISPERSA	[00 – 10]	8	57%
ATENCIÓN SOSTENIDA	[11 – 15]	6	43%
ATENCIÓN CONCENTRADA	[16 – 20]	0	0%
TOTAL		14	100%

Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Los investigadores

GRAFICO N° 01

RESULTADOS DEL PRETEST RESPECTO A LOS NIVELES DE ATENCIÓN DE LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO – 2016



Fuente: Tabla N° 02

Elaboración: Los investigadores

INTERPRETACIÓN:

La tabla y gráfico respectivo muestran los resultados de los niveles de atención de los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N° 32004 “san pedro”, respecto al pretest, de los cuales se resalta los siguientes:

Antes de aplicar los juegos lógicos, 8 alumnos que representan el 57% del total de las unidades de análisis mostraron una atención dispersa, mientras que el 43% mostraron atención sostenida y ninguno mostró atención concentrada, lo que indica que existía la necesidad de la aplicación de una metodología activa para mejorar los niveles de atención de los alumnos.

TABLA N° 03

RESULTADOS DEL POSTEST RESPECTO A LOS NIVELES DE ATENCIÓN DE LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO – 2016

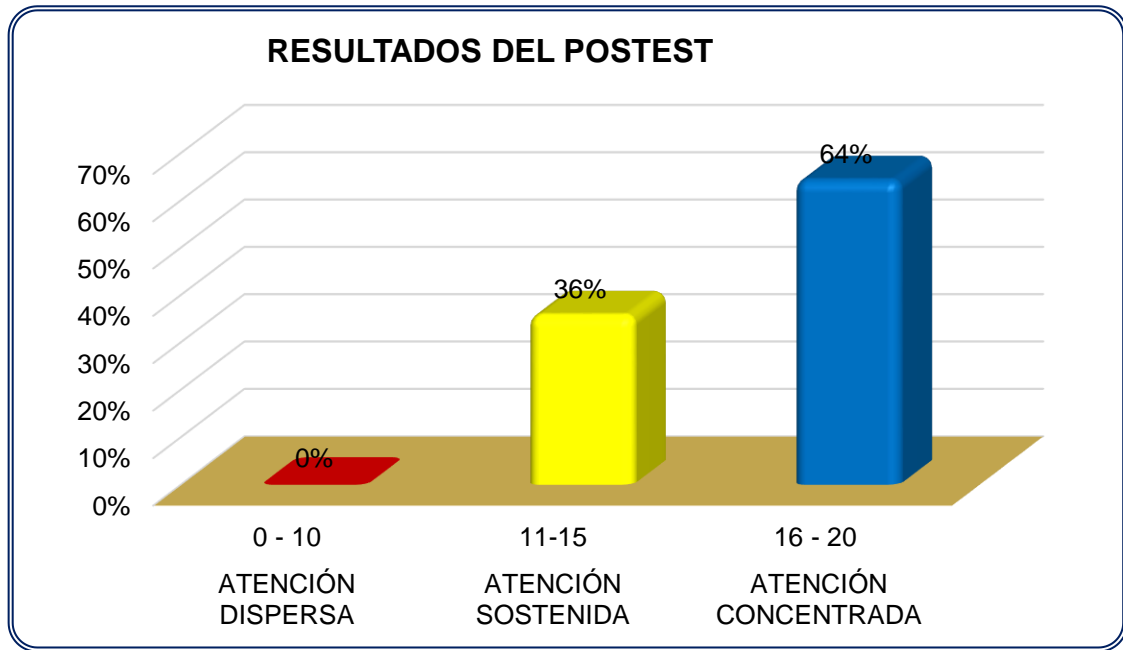
NIVELES DE ATENCIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN	fi	%
ATENCIÓN DISPERSA	[00 – 10]	0	0%
ATENCIÓN SOSTENIDA	[11 – 15]	5	36%
ATENCIÓN CONCENTRADA	[16 – 20]	9	64%
TOTAL		14	100%

Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Los investigadores

GRAFICO N° 02

RESULTADOS DEL POSTEST RESPECTO A LOS NIVELES DE ATENCIÓN DE LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO – 2016



Fuente: Tabla N° 03

Elaboración: Los investigadores

INTERPRETACIÓN:

La tabla y gráfico respectivo muestran los resultados de los niveles de atención de los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro”, respecto al posttest, de los cuales se resalta los siguientes:

Después de aplicar los juegos lógicos, 9 alumnos que representan el 64% del total de las unidades de análisis mostraron una atención concentrada, mientras que 5 alumnos que representan el 36% mostraron atención sostenida y ninguno mostró atención dispersa, lo que indica que los alumnos mostraron grandes avances en los niveles de atención, de esta manera se comprueba efectividad que tuvo la aplicación de los juegos lógicos de los alumnos.

TABLA N° 04
RESULTADOS COMPARATIVOS DEL PRETEST Y POSTEST RESPECTO A
LOS NIVELES DE ATENCIÓN DE LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO
– 2016

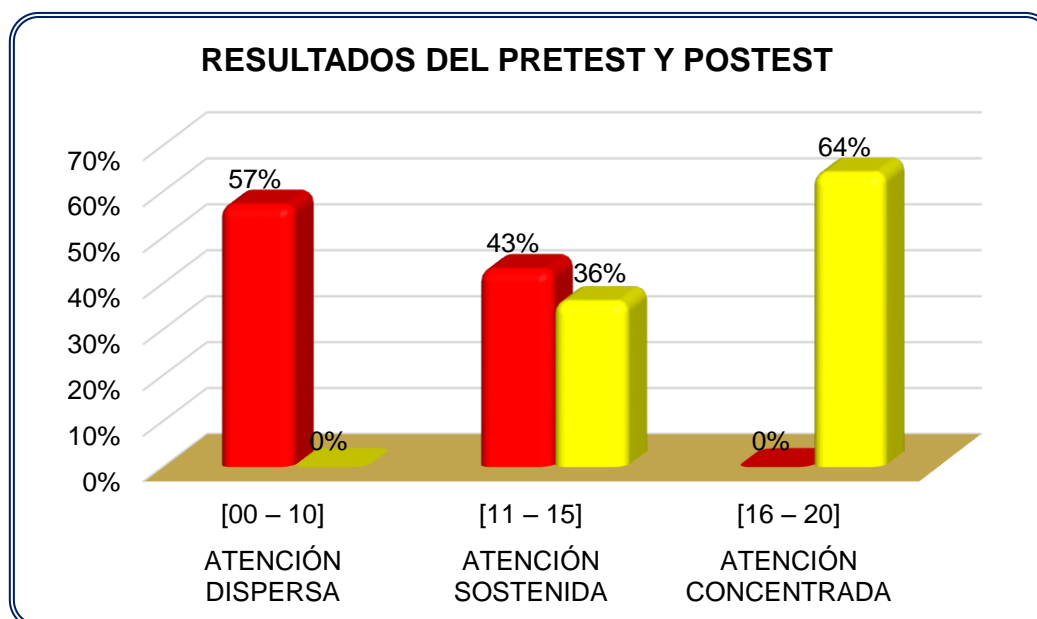
NIVELES DE ATENCIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN	PRETEST		POSTEST	
		fi	%	fi	%
ATENCIÓN DISPERSA	[00 – 10]	8	57%	0	0%
ATENCIÓN SOSTENIDA	[11 – 15]	6	43%	5	36%
ATENCIÓN CONCENTRADA	[16 – 20]	0	0%	9	64%
TOTAL		14	100%	14	100%

Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Los investigadores

GRAFICO N° 03

RESULTADOS COMPARATIVOS DEL PRETEST Y POSTEST RESPECTO A
LOS NIVELES DE ATENCIÓN DE LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO
– 2016



Fuente: Tabla N° 03

Elaboración: Los investigadores

INTERPRETACIÓN:

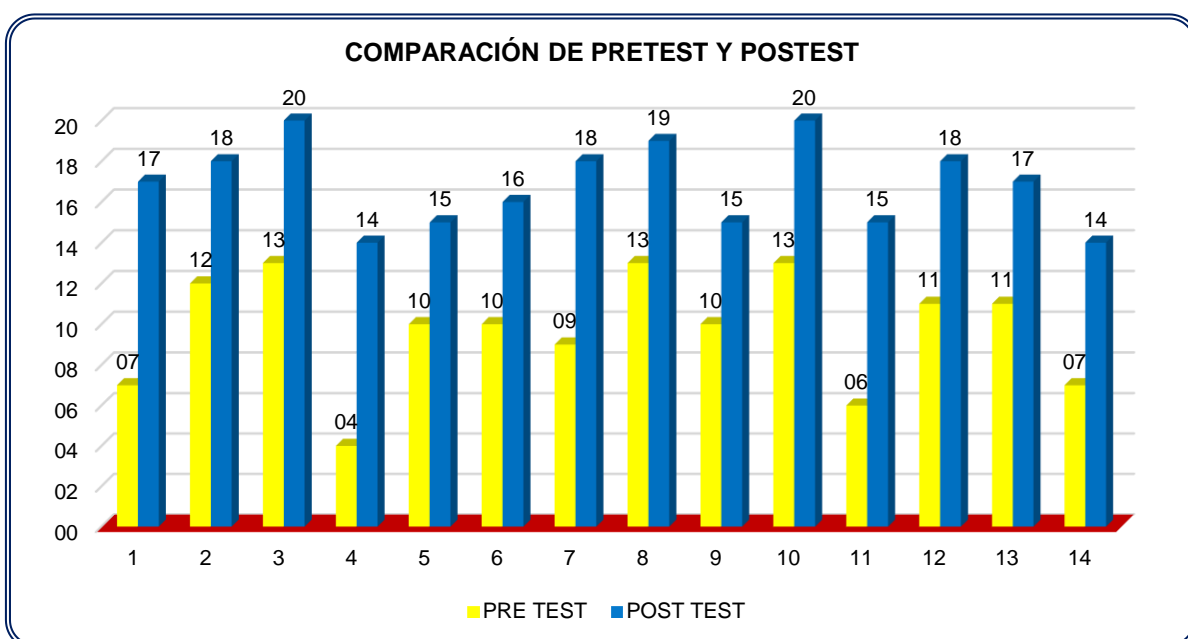
La tabla y gráfico respectivo muestran los resultados comparativos del pretest y postest de los niveles de atención de los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro”, de los cuales se resalta los siguientes: Antes de la aplicación de los juegos lógicos los resultados se concentraron en su mayoría en el nivel de **atención dispersa** con 57% de las unidades de análisis, mientras que en el postest no se registran resultados en este nivel.

Asimismo, en el postest los resultados se acumularon en el nivel de **atención concentrada** con el 64% de las unidades, mientras que en el pretest no se registraron datos en este nivel.

Se observa una diferencia sustancial de los resultados obtenidos de las dos pruebas, en el pretest los resultados se acumularon en los niveles bajos de **atención**, mientras que en el postest estos resultados se acumularon en los **niveles altos de atención**; demostrando la efectividad de los juegos lógicos como estrategia.

GRÁFICO N° 04

RESULTADOS COMPARATIVOS DEL PRETEST Y POSTEST RESPECTO A LOS NIVELES DE ATENCIÓN DE TODOS LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO – 2016



Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Los investigadores

INTERPRETACIÓN:

La gráfica muestra los resultados por alumno notándose la diferencia positiva del posttest respecto al pretest, como se puede observar el punto más alto logrado del pretest es de 13 y el mínimo de 4 puntos, mientras que en el posttest el puntaje más alto es de 20 y el mínimo de 14 puntos, demostrando el efecto positivo de la aplicación de los juegos lógicos para mejorar la atención en los alumnos del cuarto grado de primaria.

TABLA N° 05

ESTADÍGRAFOS DEL PRETEST Y POSTEST RESPECTO A LA ATENCIÓN DE TODOS LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO – 2016

ESTADÍGRAFOS	PRE TEST	POST TEST
Media	9.71	16.86
Mediana	10	17
Moda	13	18
Desviación estándar	2.81	2.07
Coeficiente de asimetría	-0.63	0.10
Mínimo	4	14
Máximo	13	20
Muestra	14	14

FUENTE : Tabla N° 01.

ELABORACIÓN: Los investigadores

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a la tabla, se resultan los siguientes:

Con las medidas de tendencia central:

- ✓ Las medidas de tendencia central **media, mediana y moda**; en el Pretest y Posttest se observa diferencias significativas entre los resultados al inicio de

la aplicación de los juegos lógicos y los resultados a la finalización del mismo, donde la media de 9,71 se desplaza a 16,86; con lo cual los alumnos beneficiados de esta estrategia se ubican en el nivel de **atención concentrada**, es decir entre el intervalo de notas de 16 a 20.

Con las medidas de dispersión:

- ✓ La **desviación estándar** en el Pretest y Postest son 2,81 y 2,07 respectivamente; lo cual indica que las notas de los niveles de atención son dispersos con tendencia a menor dispersión, es decir mejora la atención por influencia de los juegos lógicos cuyas notas son más homogéneas.

Con el coeficiente de asimetría:

- ✓ El coeficiente de asimetría del Pretest al Postest, se ha desplazado de -0,63 a 0,10; de negativo a positivo, de izquierda a derecha, lo cual indica que la mayoría están ubicados en el nivel de **atención concentrado**.

Con los valores mínimos y máximos

- ✓ **Los** valores mínimo y máximo en el Pretest varían de 04 a 13 y en el Postest varían de 14 a 20 respectivamente, cuya variación positiva es significativa.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

A continuación, se realiza la prueba de hipótesis planteada para así darle carácter científico a la presente investigación.

Para tal efecto se ha considerado los siguientes pasos:

a) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral con cola a la derecha, porque se trata de verificar solo una probabilidad:

$$\mu_{\text{postest}} > \mu_{\text{pretest}} \quad \text{ó} \quad \mu_{\text{postest}} - \mu_{\text{pretest}} > 0$$

b) Determinación del nivel de significancia de la prueba

Por recomendación de los investigadores asumimos un nivel de significación de **5%**, con lo que estamos aceptando un **0,05** de posibilidad que puede ocurrir que se rechace **H₀** a pesar de ser verdadera; cometiendo por lo tanto el error de tipo I, mientras que la posibilidad de no rechazar **H₀** es de **0,95**.

c) Determinación de la distribución muestral de la prueba.

Teniendo en cuenta el texto de “*Estadística descriptiva e inferencial*” de Manuel Córdova Zamora; la distribución de probabilidad adecuada para la presente investigación es la prueba **t de Student** con (n-1) grados de libertad, el mismo que se ajusta a la diferencia entre dos medias independientes con observaciones aparejadas; teniendo en cuenta que la hipótesis formulada pretende que la media del postest sea mayor que la media del pretest.

d) Esquema de la Prueba.

En la distribución t de Student, para el nivel de significación de **5%**, el nivel de confianza es del **95%**; entonces el coeficiente crítico o coeficiente de confianza para la prueba unilateral de cola derecha con $[n - 1 = 14 - 1 = 13]$ grados de libertad es:

$$t = 1,77$$

$$\Rightarrow RC = \{t > 1,77\}$$

Donde:

t: coeficiente crítico

RC: Región Crítica

e) Cálculo del Estadístico de la Prueba

Calculamos el estadístico de la prueba con los datos que se tiene mediante

la siguiente fórmula: $t = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$, que se distribuye según una t-student con

$n-1 = 13$ grados de libertad.

Donde:

d_i : Diferencia de promedios, respecto a la observación final y observación de inicio.

d_i^2 : Cuadrado de las diferencias

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{\sum d^2 - n(\bar{d})^2}{n-1}}$$

f) Formulación de la Hipótesis

H₁: Si las estrategias de los Juegos Lógicos son efectivas, entonces mejorará los niveles de atención en los niños de 4º de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco, 2016.

$$\mathbf{H_1:} \quad \mu_{postest} > \mu_{pretest} \rightarrow \mathbf{NA} \text{ (postest)} > \mathbf{NA} \text{ (pretest)}$$

H₀: Si las estrategias de los Juegos Lógicos no son efectivas, entonces no mejorará los niveles de atención en los niños de 4º de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco, 2016.

$$\mathbf{H_1:} \quad \mu_{postest} \leq \mu_{pretest} \rightarrow \mathbf{NA} \text{ (postest)} \leq \mathbf{NA} \text{ (pretest)}$$

Donde:

H₀ : Hipótesis Nula

H₁ : Hipótesis Alterna

NA (postest): Niveles de atención respecto al postest.

NA (pretest): Niveles de atención respecto al pretest.

$\mu_{postest}$: Media poblacional respecto al postest.

$\mu_{pretest}$: Media poblacional respecto al pretest.

g) Cálculo del Estadístico de la Prueba

código	PRETEST	POSTEST	d_i	d_i^2
1	07	17	10	100
2	12	18	6	36
3	13	20	7	49
4	04	14	10	100
5	10	15	5	25
6	10	16	6	36
7	09	18	9	81
8	13	19	6	36
9	10	15	5	25
10	13	20	7	49
11	06	15	9	81
12	11	18	7	49
13	11	17	6	36
14	07	14	7	49
SUMA	136	236	100	752
PROMEDIO	9,71	16,86	7,14	54

Fuente: Tabla 01

Elaboración: Los investigadores

$$t = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$$

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{\sum d^2 - n(\bar{d})^2}{n-1}}$$

$$\bar{d} = 16,86 - 9,71 = 7,14$$

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{752 - 14(7,14)^2}{14-1}}$$

$$\hat{S}_d = 1,7$$

$$\frac{\hat{S}_d}{\sqrt{n}} = \frac{1,7}{\sqrt{14}} = \frac{1,7}{3,741657} = 0,455216$$

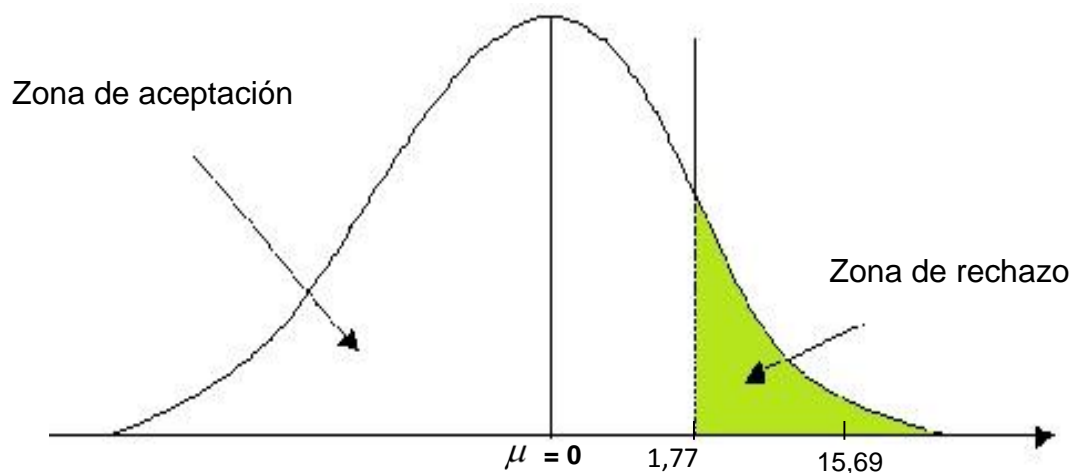
Entonces: $t = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$

$$t = \frac{7,14}{0,455216}$$

luego:

$$t = 15,69$$

El valor de la t calculada 15,69 es mayor que la t crítica 1,77 en consecuencia se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), demostrando que, si las estrategias de los Juegos Lógicos son efectivas, entonces se mejorará los niveles de atención en los niños de 4º de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco, 2016.



Toma de decisiones

En la representación gráfica de la campana de Gauss, se observa que, con 13 grados de libertad, a un nivel de significancia de 0,05 le corresponde el valor crítico de “t” igual a 1,77 la misma que es menor que el valor de “t” calculado (15,69), es decir ($1,77 < 15,69$) observándose que el valor de la “t” calculada se encuentra dentro de la zona de rechazo. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula (H_0) y aceptamos la hipótesis general (H_i).

4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a los resultados parciales de la investigación que contrastan las hipótesis planteadas, respecto a los niveles de atención se tiene que el 64.29% de total de los alumnos de cuarto grado de la I.E. San Pedro Huánuco se ubican en el nivel concentrada, según los niveles de atención. Esto demuestra que se mejoró los niveles de atención de manera significativa, como sostiene Ballesteros (2002): “La atención es el proceso a través del cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas de entre las

posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno”.

Asimismo, Chokler M. (2007), clasifica en tres niveles de atención y detalla la complejidad de cada nivel:

La atención Dispersa: llamado también atención flotante, porque el niño está activo, pero pierde continuamente la correlación de las actividades que realiza durante la clase, básicamente por factores externos.

Atención sostenida: el niño se encuentra activo, aunque su atención no está tan concentrada, pero presta especial atención cuando encuentra algo interesante para él o para ella, su acción se mantiene estable y perfecciona las actividades que realiza.

Atención concentrada: el niño está profundamente captado, atrapado por algo que le resulta interesante. No se deja distraer por nada. En su rostro, en su mirada particularmente, pero también en todo su cuerpo, se perciben la focalización de la atención y la actitud de cuestionamiento, de sorpresa y/o de pregunta, propias de una actividad epistémica intensa. Hay alertas, atención, acción, variación de movimientos sutiles para encontrar o reencontrar un efecto. Tal como se realiza en una investigación adulta.

Respecto al programa JUEGOS LÓGICOS se tiene que 64% del total de niños del cuarto grado de la I.E. San Pedro Huánuco, se ubican en el nivel concentrada. Esto demuestra que el programa fue adecuado para mejorar los niveles de atención, como sostiene Caneo (1966, pág. 98): “La utilización de estas técnicas como el módulo que contiene juegos de visualización, razonamiento y entretenimiento dentro del aula de clases,

desarrolla ciertas ventajas en los niños y niñas que están en proceso de formación”.

Imprescindiblemente el juego ayuda el desarrollo de habilidades múltiples, donde el estudiante crea, razona y aprende en base a juegos.

Asimismo, los resultados obtenidos concuerdan con las investigaciones de Minerva y Torres (2007), Benigno Justo y Otros (2008), Barrantes Ponce (2010), quienes sostienen que la capacidad de atención es indispensable para el proceso de enseñanza-aprendizaje; como también, afirman que el juego cumple un rol muy importante en la educación preescolar y escolar si es aplicado adecuadamente, a la luz del enfoque teórico el autor A. Smirnov (1978) quien afirma que para el desarrollo de la atención de los preescolares y escolares son muy importantes los juegos; puesto que ellos son la actividad fundamental en esta edad”.

En los resultados finales de la muestra tomada a los niños del cuarto grado de la I.E. San Pedro – Huánuco – 2016, se utilizó una prueba unilateral a la derecha con un nivel de significatividad de 5% y 95% de confiabilidad y 13 grados de libertad, al cual corresponde el valor de la “t” crítica 1,77 siendo este valor menor que la “t” calculada que tiene el valor de 15,69 por lo tanto rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, por lo que, se afirma que se ha determinado la efectividad de las estrategias de Los Juegos Lógicos en la Mejora de los Niveles de Atención de los niños de 4^o de primaria de la I.E. N° 32004 “san pedro” - Huánuco.

CONCLUSIONES

Después de haber aplicado el módulo juegos lógicos, llegamos a las siguientes conclusiones:

- a) Se estableció las estrategias más adecuadas de Los Juegos Lógicos que consistió en 13 sesiones experimentales, con sus respectivas fichas de aplicación que fueron preciosos y concisos para alcanzar los objetivos propuestos en los alumnos del 4to grado de primaria de la I.E. N° 32044 San Pedro – Huánuco.
- b) Se determinó las estrategias más adecuadas de los Juegos Lógicos con juegos de construcción para mejorar la atención de los alumnos de 4to grado de primaria de la I.E. N° 32044 San Pedro – Huánuco, quienes mostraron antes de la aplicación de los Juegos Lógicos que se encontraban en el nivel dispersa o bajo según los niveles de atención; el promedio aritmético de notas fue 9,71 (pretest) y después de la aplicación de Los Juegos Lógicos el promedio aritmético fue 15, 63 (postest), la cual nos indica que se ha mejorado significativamente los niveles de atención.
- c) Se precisó que las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos Numéricos para mejorar el nivel de atención de los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, son efectivas, según los resultados estadísticos de la “t” de Student con el nivel de significatividad de 0,05% y el grado de libertad 13, donde la “t” calculada = 15,69 es mayor a la “t” crítica = 1,77. Por lo tanto se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

SUGERENCIAS

- a)** Al Director Regional de Educación como ente representante del Servicio Educativo de Huánuco, que difunda las experiencias obtenidas en la aplicación de los Juegos Lógicos y que sugiera a las UGELES para adaptar los juegos lógicos como estrategia metodológica para mejorar los niveles de atención de los niños y niñas que tienen problemas en la atención en sus diferentes niveles.
- b)** A los docentes de la EBR y a otras instituciones Educativas públicas y privadas insertar en su programación curricular los juegos lógicos como un recurso de aprendizaje significativo. Este módulo está diseñado para ser utilizado en diferentes áreas curriculares como: Matemática, Comunicación, Ciencia y Ambiente, Personal Social y Arte.
- c)** A los docentes de la Institución Educativa N° 32004 “San Pedro”, incluir en sus unidades y sesiones de aprendizaje los juegos lógicos para mejorar el nivel de atención de los educandos.
- d)** A los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera Profesional de Educación Primaria de la Facultad Ciencias de la Educación de la UNHEVAL, en sus prácticas pre profesionales incluir los Juegos Lógicos como estrategia para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de educación primaria de la EBR.

BIBLIOGRAFÍA

- ADUNI. (2001). *Psicología General*. Lima.
- Alarcón, R. (1991). *Métodos y Diseños de Investigación del Comportamiento*. Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Arias, J. (2003). *Problemas de Aprendizaje*. Bogotá: Unidad Pedagógica del Perú.
- Ávila, A. (2000). *Diccionario de Terminología e Indicadores Socioeducativos*. Lima: Editorial Mantaro.
- Ballesteros, S. (2002). *Psicología General-Atención y Percepción*. 1° Edición: Editorial UNED.
- Benigno, J. (2008). *Aplicación de técnicas de relajación para mejorar los niveles de atención en alumnos del 4º grado de la I.E.I. Mariscal Cáceres Amarilis – 2008*. Huánuco.
- Bohorquez, I. (1994). *Didáctica General*. Lima: Editorial Abedul.
- Branda, M. (2006). *El Juego y la Creatividad en el Desarrollo del Niño*. Perú: Nobuco.
- Campos, M. (2006). *El juego como estrategia Pedagógica: Una Situación Pedagógica*. Santiago de Chile.
- Campos, M. y. (2006). *El Juego como Estrategia Pedagógica: una situación de interacción educativa*. Santiago de Chile.
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los Juegos Infantiles*. Buenos Aires: Editorial kapelusz S.A. .
- Chokler, M. (2007). Obtenido de <https://es.scribd.com/document/359675878/Niveles-de-Atencion-Myrtha-Chokler>
- Contreras, M. (Octubre - Noviembre de 2004). *Los Juegos Matemáticos como Recurso para el Tratamiento de la diversidad y las Operaciones*. Obtenido de Las Matemáticas de eso y Bachillerato a través de los Juegos: <http://www.mauriciocontreras.es/JUEGOS3.pdf>
- Enciclopedia. (2000). *Diccionario Enciclopédico Ilustrado*. Barcelona: Lexus.
- Gratch, L. (2009). *El trastorno por Déficit de Atención (ADD-ADHD)*. Buenos Aires: Panamericana S.A.
- Guerrero, L. J. (1963). *Psicología Manual Adaptados a los Programas Vigentes en los Establecimientos*. Losada S.A.
- Guillazo, G., Redolar, D., Soriano, C., Torras, M., & Vale, A. (2007). *Fundamentos de Neurociencia*. Barcelona: Editorial UOC.

- Hernández, R. (2016). *Metodología de la Investigación*. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Hill, W. (1976). *Teoría Contemporáneas del Aprendizaje*. Buenos Aires: Paidós.
- Labinowicz, E. (1980). *Introducción a Piaget: Pensamiento, Aprendizaje y Enseñanza*. Massachusetts: Printed in USA.
- López, C. (1997). *Problemas de Atención en los Niños*. Madrid: Ediciones Pirámide S.A.
- Marvassion, M. (2014). *Dificultades de Atención en el Aula: aportes de la psicopedagogía*. Buenos Aires.
- Milian, C. (2002). *Los Juegos Lógicos una alternativa para la enseñanza de la matemática*. Guatemala.
- Minerva, C., & Torres, M. (2007). *El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el Aula*. Venezuela.
- Orti, J. (2004). *La animación Deportiva, el Juego y los Deportes Alternativos*. España: Editorial INDE PUBLICACIONES.
- Romero, E. (s.f.). *La función de la atención y su Incidencia en el Mejoramiento del Rendimiento Escolar en el Centro Educativo de Aplicación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco*. Huánuco.
- Rubinstein, J. (1967). *Principios de Psicología General*. México: Grijalbo S.A.
- Sánchez Rodríguez, J. y. (2004). *Juegos Motores para Primaria*. México: Paidotribo.
- Sánchez, H. (1996). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima: Editorial Mantaro.
- Santos, J. (2006). *Aproximación a los problemas de atención en la edad escolar a partir de la evaluación neuropsicológica y su relación con el trastorno de aprendizaje del cálculo. Orientación de programas de intervención educativa*. España.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el Juego y Jugar la Enseñanza* (Vol. Primera Edición). Buenos Aires, Argentina: Paidós. Obtenido de https://educaciondiferencialpucv.files.wordpress.com/2016/07/ensenar_el_juego_y_jugar_la_ensenanza.pdf
- Smirnov, A. y. (1978). *Psicología*. México: Editorial Grijalbo.
- Sotil, W. y. (2010). *Juegos, Teatro y Poesía*. Huánuco: Amauta.
- Torres, M. (2007). *El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el Aula*. Trujillo-Perú.

ANEXO

**** ANEXO N° 01 ****

***MATRIZ DE
CONSISTENCIA***

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LOS JUEGOS LÓGICOS PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4º DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 SAN PEDRO, HUÁNUCO – 2016.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Qué nivel de efectividad tiene la aplicación de Los Juegos Lógicos para mejorar los Niveles de Atención en los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS a) ¿Cuáles son las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos Visuales para mejorar el nivel de atención de los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016? b) ¿Cuáles son las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos de Construcción para mejorar el nivel de atención de los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016? c) ¿Cuáles son las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos numéricos para mejorar el nivel de atención de los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar el nivel de efectividad que tiene la aplicación de Los Juegos Lógicos para mejorar los niveles de atención en los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco – 2016.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS a) Establecer las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos Visuales para mejorar el nivel de atención de los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016. b) Determinar las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos de Construcción para mejorar el nivel de atención de los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016. c) Precisar las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos Numéricos para mejorar el nivel de atención de los niños de 4º grado de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco, 2016.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Si se demuestra el nivel de efectividad de Los Juegos Lógicos, entonces se mejorará los niveles de atención en los niños de 4º de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco, 2016.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS a) Si se establece adecuadamente las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos Visuales, entonces se mejorará el nivel de atención de los niños de 4º de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco, 2016. b) Si se determina adecuadamente las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos de Construcción, entonces se mejorará el nivel de atención de los niños de 4º de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco, 2016. c) Si se precisa las estrategias de los Juegos Lógicos con Juegos Numéricos, entonces se mejorará el nivel de atención de los niños de 4º de primaria de la institución educativa N° 32004 San Pedro, Huánuco, 2016.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE "Juegos Lógicos"</p>	a) Juegos visuales	<ul style="list-style-type: none"> • Centran su atención al buscar sus iniciales en el pentomino. • Logran distribuir su atención al construir diferentes figuras a través del tangram. • Logran distribuir su atención formando diferentes figuras con origami de lo simple a lo complejo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de aprendizaje 	<p>Tipo de investigación Aplicativo</p> <p>Nivel de investigación: Experimental</p> <p>Diseño de la investigación. Pre prueba y post prueba en un solo grupo. G 01 X 02</p> <p>Población Todos los estudiantes del cuarto grado "D".</p> <p>Muestra 14 estudiantes del 4to grado, incluidos varones y mujeres. Único Grupo.</p>
				b) Juegos de Construcción	<ul style="list-style-type: none"> • Centran su atención resolviendo el crucigrama. • Centran su atención buscando palabras secretas en el pupiletras. • Centran su atención para buscar la diferencia de imágenes. 		
				c) Juegos Numéricos	<ul style="list-style-type: none"> • Logran distribuir su atención al relacionar los números para encontrar la figura establecida. • Centran su atención para completar el cuadrado mágico. • Logran distribuir su atención resolviendo ejercicios del SUDOKU. 		
			<p>VARIABLE DEPENDIENTE Niveles de atención</p>	a) Atención dispersa	<ul style="list-style-type: none"> • Concentra su atención en el desarrollo de las actividades con juegos. • Dirige su atención con interés al realizar una determinada actividad. 	<p>Instrumento de pre prueba y post prueba.</p>	
		b) Atención sostenida		<ul style="list-style-type: none"> • Se concentra en las actividades más importantes a realizar. • Mantiene su atención permanente cuando realiza una actividad. 			
		c) Atención concentrada		<ul style="list-style-type: none"> • Presta atención al ejecutar dos o más actividades. • Mantiene su atención desde el inicio al término de una actividad. 			

**** ANEXO N° 02 ****

***INSTRUMENTO
DE
EVALUACIÓN***



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela Profesional de Educación Primaria

PRUEBA

PARA MEDIR

LOS NIVELES DE ATENCIÓN



AUTORES:

Jhonatan Majino Victorio
Tonio Limas Silva



PRUEBA

PARA MEDIR LOS NIVELES DE ATENCIÓN

DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres:

Institución Educativa:

Grado y Sección:

Fecha: / /

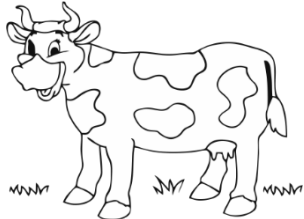
INDICACIONES

- Lee bien cada una de las preguntas.
- Luego, marca con una aspa, encierra con un círculo, clasifica, descubre, relaciona y colorea.
- Has uso de lápices y/o colores según las indicaciones de cada ítem.

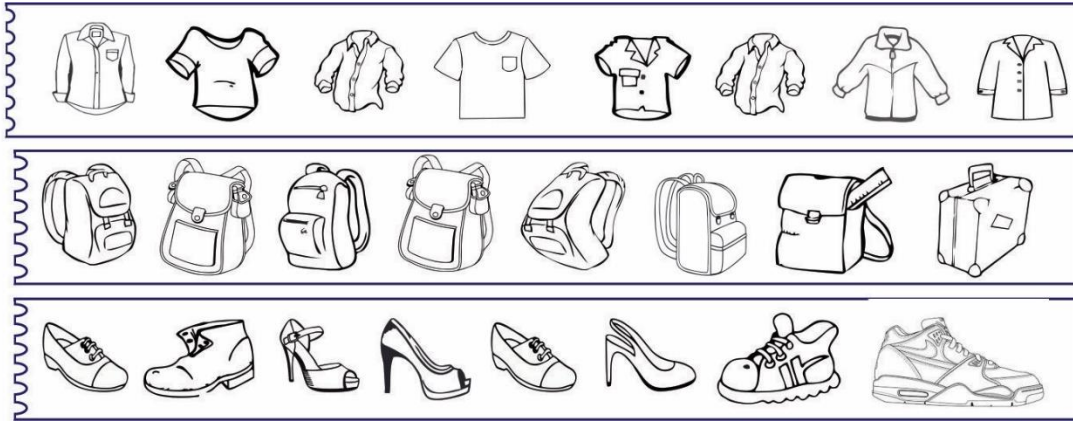


ÍTEM 1

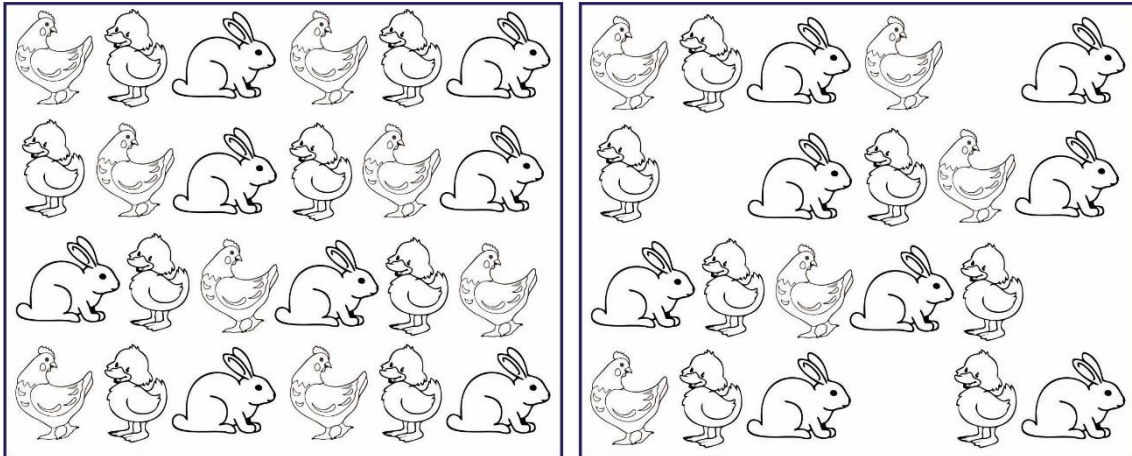
Encuentra el nombre de los animales en el siguiente pupiletras. Tenga en cuenta que las palabras pueden aparecer en horizontal, vertical y/o diagonal.

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

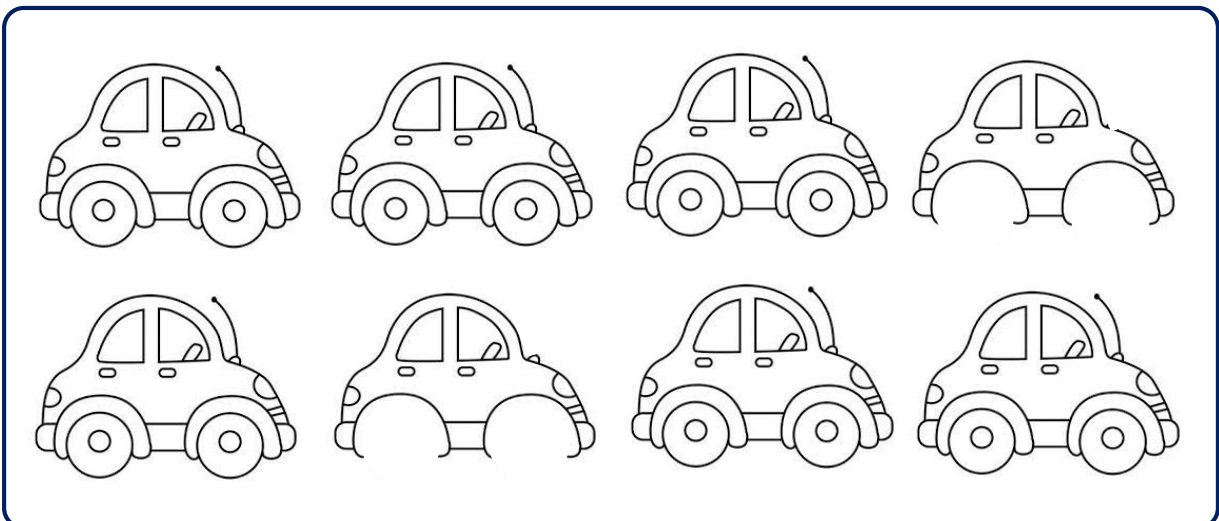
ÍTEM 4 Colorea del mismo color los objetos que son pares.



ÍTEM 5 Encierra con un círculo de colores los animales del cuadro izquierdo que no están en el cuadro del lado derecho.



ÍTEM 6 Encierra con un círculo dos autos diferentes a los demás.



ÍTEM 7 Encierra con un círculo una naranja diferente.

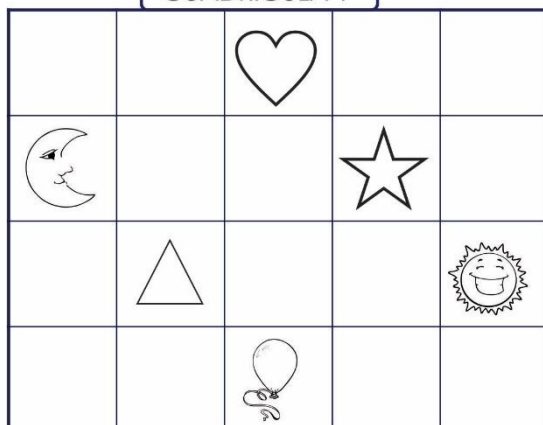


ÍTEM 8 Completa las siguientes cuadrículas. Lee atentamente y haz según las indicaciones.

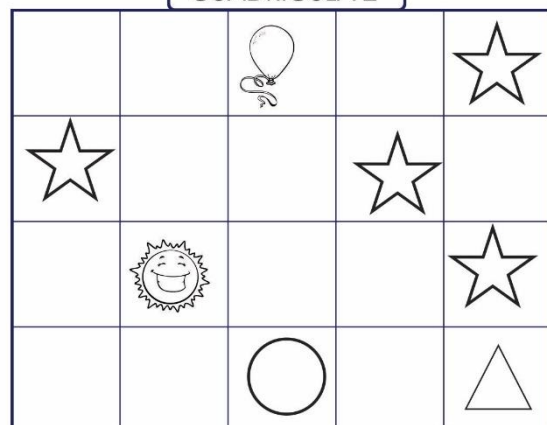
INDICACIONES

- a) En la cuadrícula 1 colorea de amarillo el sol.
- b) En la cuadrícula 2 colorea de azul las estrellas.
- d) En la cuadrícula 1 escribe tu edad debajo del sol.
- e) En la cuadrícula 2 dibuja un círculo a cada lado del globo.
- f) En la cuadrícula 1 pinta de verde el triángulo.
- g) En la cuadrícula 2 dibuja un cuadrado a la izquierda del triángulo y un círculo a la izquierda del sol.
- h) En la cuadrícula 1 dibuja 2 estrellas a la derecha del globo.

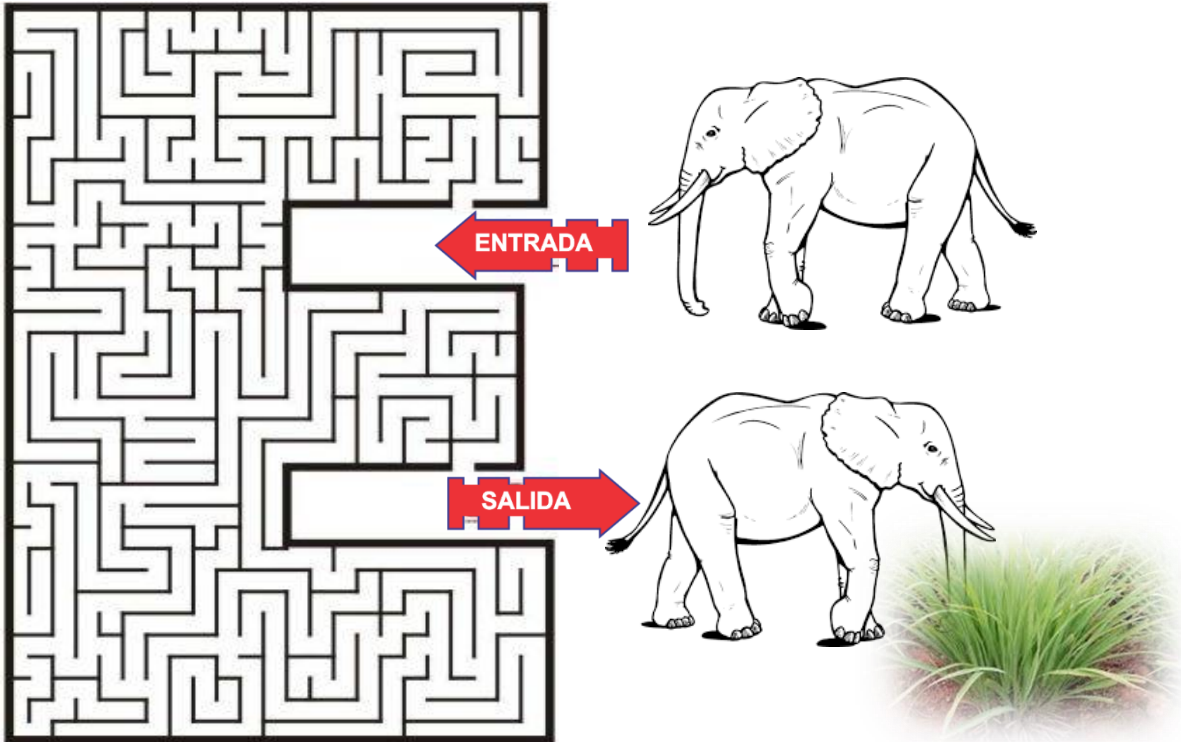
CUADRÍCULA 1



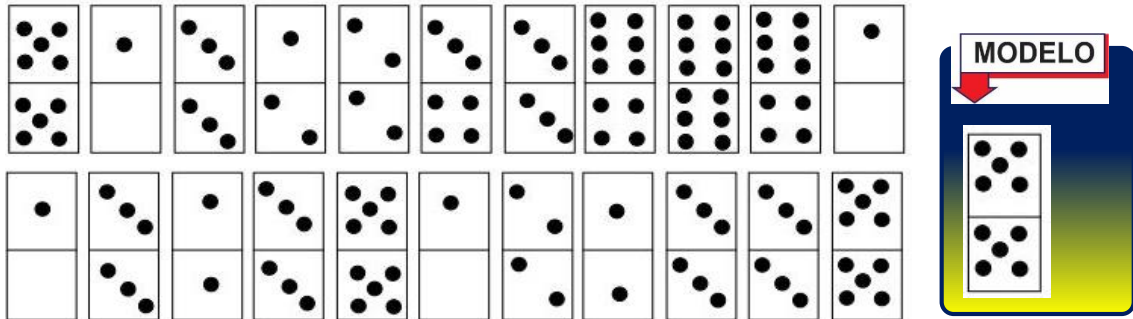
CUADRÍCULA 2



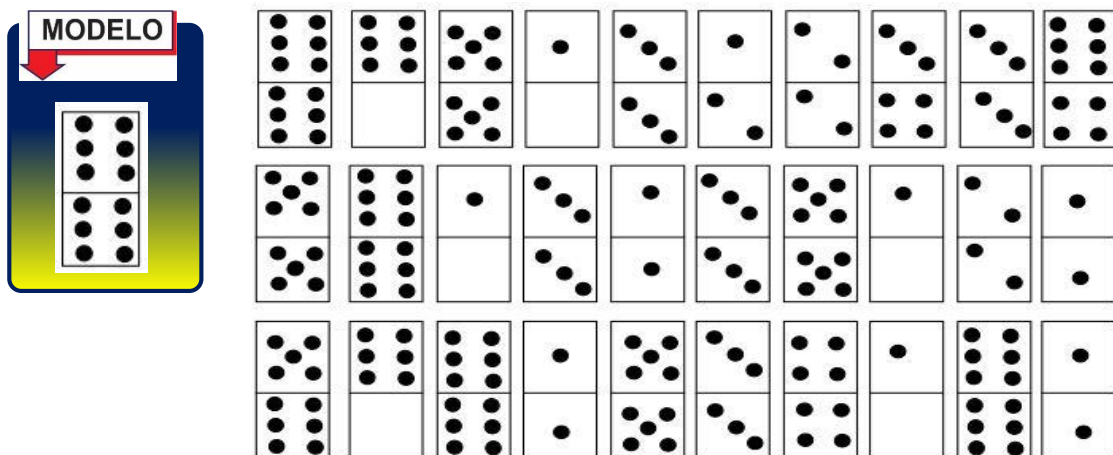
ÍTEM 9 Traza una línea el camino que debe seguir el elefante para llegar a su destino.












ÍTEM 10 Encuentra y colorea 3 fichas según el siguiente modelo.



ÍTEM 11 Encuentra y colorea 4 fichas según el siguiente modelo.



ÍTEM 12 Señala la fila y la columna donde está ubicado la siguiente imagen.

CRUZADOS	C1	C2	C3
F1			
F2			
F3			


Fila:

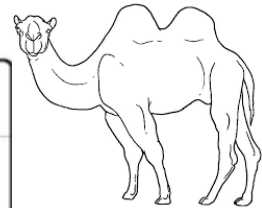


Columna:

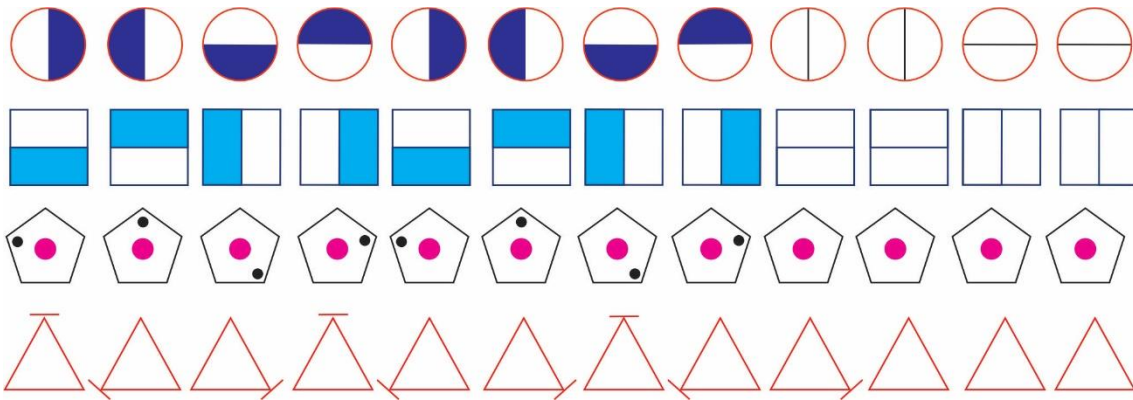
ÍTEM 13 Ayuda al camello a encontrar su palmera, siguiendo solo las consonantes.

ENTRADA

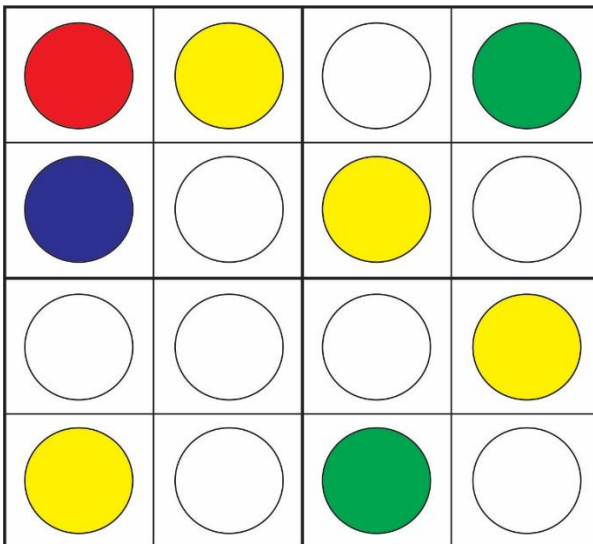
E	A	O	I	D	E	A	E	O
W	N	R	N	L	U	A	I	I
Y	E	U	U	U	A	U	E	U
W	I	I				I	I	O
Y	U	A				A	E	U
R	U	I				A	I	U
Y	L	O				R	G	R
I	X	A	A	O	A	U	A	R
I	K	U	K	C	V	Q	T	R
E	N	M	X	U	E	E	E	O



ÍTEM 14 Completa las siguientes secuencias.



ÍTEM 15 Colorea los círculos vacíos con colores rojo, amarillo, azul y verde. No se debe repetir ningún color en una misma fila, columna o región.



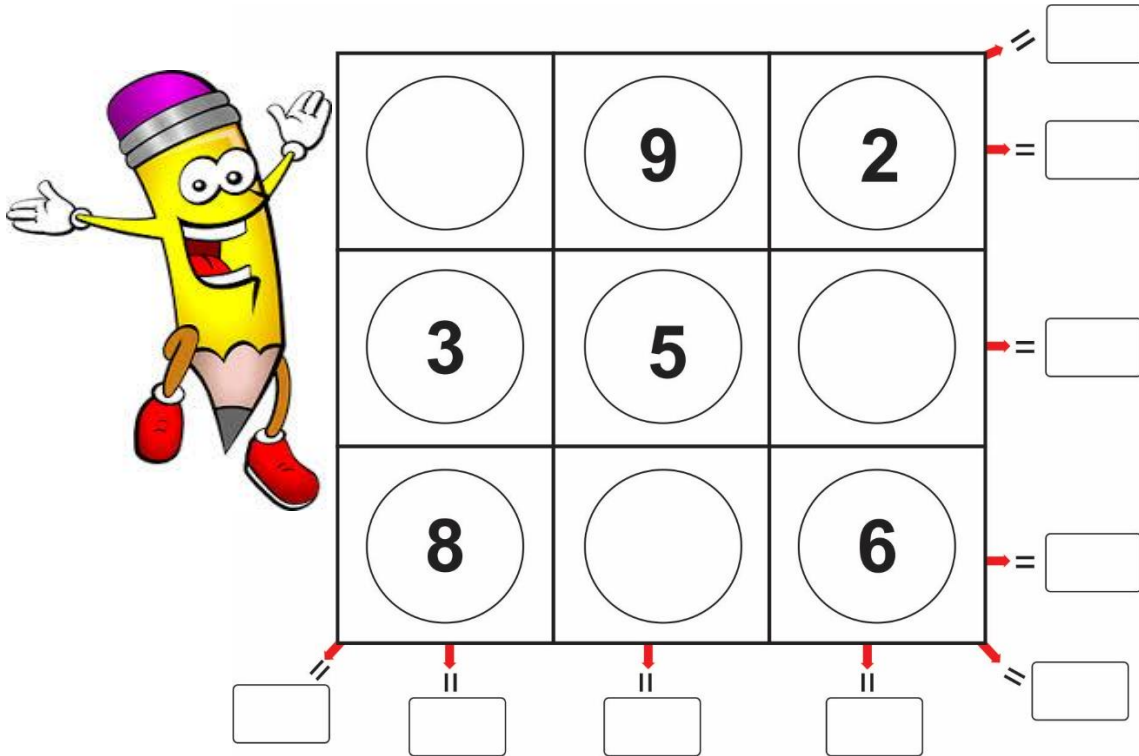
ÍTEM 16 Escribe los números naturales en cada casillero de 1 al 4. No se deben repetir ningún número en una misma fila, columna o región.



4	1		
3		4	1
	3		4
2		1	

ÍTEM 17

En el cuadrado mágico de orden tres coloca los números de 1 al 9 de forma que la suma de los vertical, horizontales y diagonales sea 15.




	9	2	=	
3	5		=	
8		6	=	
=	=	=	=	=


ÍTEM 18

Completa las siguientes secuencias escribiendo los números que faltan.


1 2 3 5 8 

 2 4 8 10 16

 9 18 24

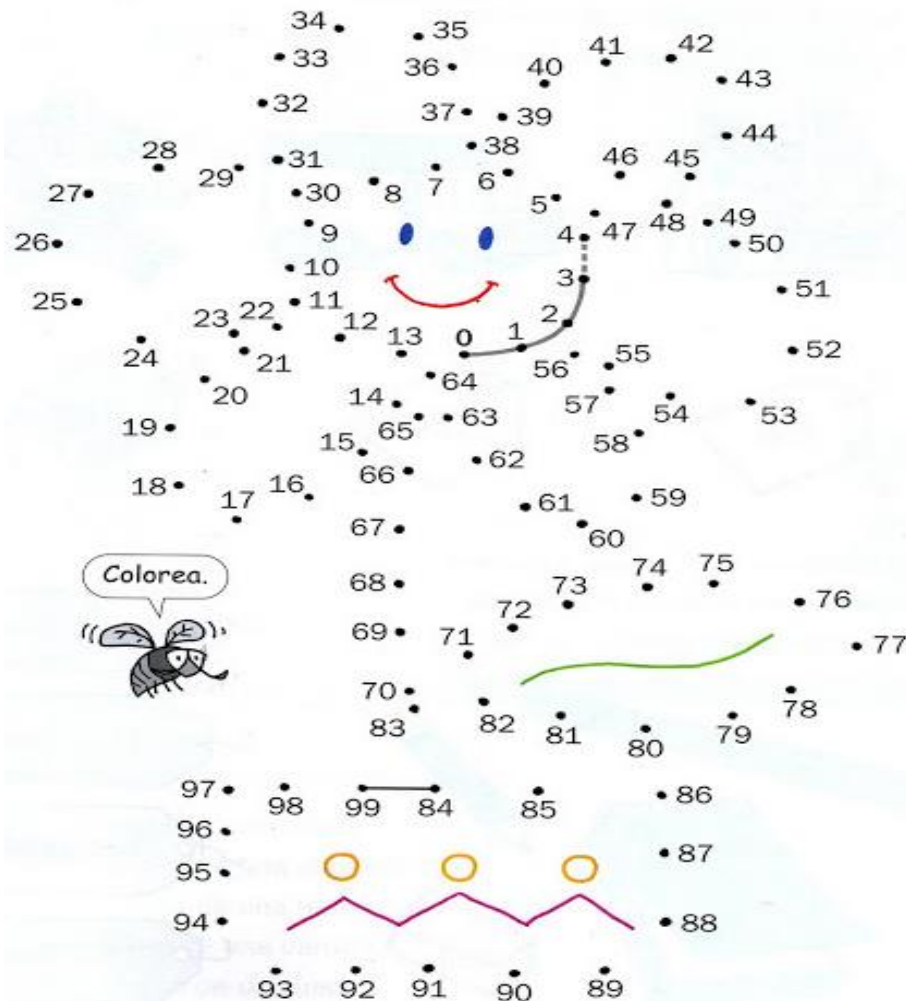
19 16 

ÍTEM 19 Completa el crucigrama escribiendo los nombres de los números.



60
 90
 50 C I N C U E N T A
 70
 20
 30
 40 C
 80
 10 D I E Z

ÍTEM 20 Forma una imagen uniendo los números de 1 al 100. Recuerda que los números deben estar unidos en orden ascendente.



Colorea.

**** ANEXO N° 03 ****

***FICHA DE
VALIDACIÓN DEL
INSTRUMENTO***



Huánuco, 02 de agosto de 2016

OF. MULTIPLE N° 01-2016-CPEP-UNHEVAL

Dr. Wilfredo A. Sotíl Cortavarría

Docente de la facultad de Ciencias de la Educación la Unheval.

ASUNTO: Validación del Instrumento

Nos es sumamente grato dirigirnos a Ud. Para hacer de su conocimiento que venimos instrumentalizando nuestra investigación científica: **LOS JUEGOS LÓGICOS PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO – 2016.Huánuco, 2016”**, trabajo que nos permitirá obtener nuestro Título profesional de Licenciado en Educación Primaria, en tal sentido con la finalidad de darle el rigor científico necesario se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de juicio de expertos. Es por ello que nos permitimos solicitarle su colaboración como especialista en este tema investigación apelando a su trayectoria reconocida como docente de la UNHEVAL, a fin de solicitarle emita su juicio como experto; para tal efecto adjunto a la presente:

- **FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS.**
- **INTRUMENTO QUE SE DESEA VALIDAR.**
- **MATRIZ DE CONSISTENCIA DEL PROYECTO.**

Agradecemos por anticipado su gentil colaboración que redundará en la culminación de la indicada investigación, aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de nuestra especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Tonio Limas Silva

Majino Victorio Jhonatan



FICHA DE VALIDACION DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto	Cargo e Institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autores del Instrumento
Sotil Contreras, Wilfredo A.	DOCENTE - UNIVERSAL	Cuestionario para Medir los Niveles de Atención.	Jhonatan Majino Limas Silva Tonio

II. ÍTEMS (CRITERIOS DE VALIDACIÓN: Claridad, Objetividad y Consistencia)

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	CLARO		OBJETIVO		CONSISTENTE		OBSERVACIONES
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ATENCIÓN DISPERSA	Dirige su atención con interés al realizar una determinada actividad.	1	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		2	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		3	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		4	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		5	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		6	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		7	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
ATENCIÓN SOSTENIDA	Concentra su atención en el desarrollo de las actividades con juegos.	8	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		9	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		10	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		11	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		12	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		13	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		14	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
ATENCIÓN CONCENTRADA	Presta atención al ejecutar dos o más actividades.	15	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		16	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		17	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		18	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		19	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		20	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Mantiene su atención desde el inicio al término de una actividad.	15	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		16	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	No se distrae fácilmente por factores externos.	17	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		18	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

Nota: Los ítems, son en total 20.

III. JUICIO DE EXPERTOS, RESPECTO A LA PRUEBA: (X) VÁLIDO

() MEJORAR

() NO VÁLIDO

LUGAR Y FECHA: 05/05/16

FIRMA DEL EXPERTO:



Huánuco, 02 de agosto de 2016

OF. MULTIPLE N° 01-2016-CPEP-UNHEVAL

Mg. Fidel García Yale

Docente de la facultad de Ciencias de la Educación la Unheval.

ASUNTO: Validación del Instrumento

Nos es sumamente grato dirigirnos a Ud. Para hacer de su conocimiento que venimos instrumentalizando nuestra investigación científica: **LOS JUEGOS LÓGICOS PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 "SAN PEDRO", HUÁNUCO – 2016.Huánuco, 2016"**, trabajo que nos permitirá obtener nuestro Título profesional de Licenciado en Educación Primaria, en tal sentido con la finalidad de darle el rigor científico necesario se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de juicio de expertos. Es por ello que nos permitimos solicitarle su colaboración como especialista en este tema investigación apelando a su trayectoria reconocida como docente de la UNHEVAL, a fin de solicitarle emita su juicio como experto; para tal efecto adjunto a la presente:

- **FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS.**
- **INTRUMENTO QUE SE DESEA VALIDAR.**
- **MATRIZ DE CONSISTENCIA DEL PROYECTO.**

Agradecemos por anticipado su gentil colaboración que redundará en la culminación de la indicada investigación, aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de nuestra especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Tonio Limas Silva

Majino Victorio Jhonatan

FICHA DE VALIDACION DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto	Cargo e Institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autores del Instrumento
		Cuestionario para Medir los Niveles de Atención.	<input checked="" type="checkbox"/> Jhonatan Majino <input checked="" type="checkbox"/> Limas Silva Tonio

II. ÍTEMS (CRITERIOS DE VALIDACIÓN: Claridad, Objetividad y Consistencia)

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	CLARO		OBJETIVO		CONSISTENTE		OBSERVACIONES
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ATENCIÓN DISPERSA	Dirige su atención con interés al realizar una determinada actividad. Se concentra en las actividades más importantes a realizar.	1	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		2	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		3	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		4	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		5	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		6	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		7	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
ATENCIÓN SOSTENIDA	Concentra su atención en el desarrollo de las actividades con juegos. Presta atención al ejecutar dos o más actividades.	8	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		9	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		10	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		11	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		12	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		13	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		14	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
ATENCIÓN CONCENTRADA	Mantiene su atención desde el inicio al término de una actividad. No se distrae fácilmente por factores externos.	15	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		16	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		17	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		18	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		19	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		20	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

Nota: Los ítems, son en total 20.

III. JUICIO DE EXPERTOS, RESPECTO A LA PRUEBA: VÁLIDO

MEJORAR

NO VÁLIDO

LUGAR Y FECHA: 05/05/16

FIRMA DEL EXPERTO:



Huánuco, 02 de agosto de 2016

OF. MULTIPLE N° 01-2016-CPEP-UNHEVAL

Dr. Manuel Blanco Aliaga

Docente de la facultad de Ciencias de la Educación la Unheval.

ASUNTO: Validación del Instrumento

Nos es sumamente grato dirigirnos a Ud. Para hacer de su conocimiento que venimos instrumentalizando nuestra investigación científica: **LOS JUEGOS LÓGICOS PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 "SAN PEDRO", HUÁNUCO – 2016.Huánuco, 2016"**, trabajo que nos permitirá obtener nuestro Título profesional de Licenciado en Educación Primaria, en tal sentido con la finalidad de darle el rigor científico necesario se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de juicio de expertos. Es por ello que nos permitimos solicitarle su colaboración como especialista en este tema investigación apelando a su trayectoria reconocida como docente de la UNHEVAL, a fin de solicitarle emita su juicio como experto; para tal efecto adjunto a la presente:

- **FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS.**
- **INTRUMENTO QUE SE DESEA VALIDAR.**
- **MATRIZ DE CONSISTENCIA DEL PROYECTO.**

Agradecemos por anticipado su gentil colaboración que redundará en la culminación de la indicada investigación, aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de nuestra especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Tonio Limas Silva

Majino Victorio Jhonatan

FICHA DE VALIDACION DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto	Cargo e Institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autores del Instrumento
Blanco Aliaga, Manuel Roberto	Docente - UNHUAL	Cuestionario para Medir los Niveles de Atención.	Jhonatan Majino Limas Silva Tonio

II. ÍTEMS (CRITERIOS DE VALIDACIÓN: Claridad, Objetividad y Consistencia)

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	CLARO		OBJETIVO		CONSISTENTE		OBSERVACIONES
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ATENCIÓN DISPERSA	Dirige su atención con interés al realizar una determinada actividad.	1	X		X		X		
		2	X		X		X		
		3	X		X		X		
		4	X		X		X		
		5	X		X		X		
		6	X		X		X		
		7	X		X		X		
ATENCIÓN SOSTENIDA	Concentra su atención en el desarrollo de las actividades con juegos.	8	X		X		X		
		9	X		X		X		
		10	X		X		X		
		11	X		X		X		
		12	X		X		X		
		13	X		X		X		
		14	X		X		X		
ATENCIÓN CONCENTRADA	Mantiene su atención desde el inicio al término de una actividad.	15	X		X		X		
		16	X		X		X		
		17	X		X		X		
		18	X		X		X		
		19	X		X		X		
		20	X		X		X		
			No se distrae fácilmente por factores externos.						

Nota: Los ítems, son en total 20.

III. JUICIO DE EXPERTOS, RESPECTO A LA PRUEBA: (X) VÁLIDO

() MEJORAR

() NO VÁLIDO



LUGAR Y FECHA: 05/05/16

FIRMA DEL EXPERTO:

**** ANEXO N° 04 ****

***DOCUMENTOS
ADMINISTRATIVOS***



RESOLUCIÓN N° 0539-2016-UNHEVAL/FCE-DI

Cayhuayna, 27 de julio de 2016

Visto la solicitud presentado por los alumnos **Kiara Esperanza HUAMÁN CARHUAS, Tonio LIMAS SILVA y Jhonatan MAJINO VICTORIO**, de la Escuela Profesional de **Educación Primaria**, mediante el cual solicita la revisión y aprobación del Proyecto de Tesis Titulado: **"LOS "JUEGOS LÓGICOS" PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32004 "SAN PEDRO", HUÁNUCO - 2016"**.

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 0003-2016-UNHEVAL-RI recibido el 21.JUL.2016 se Encarga interinamente el cargo de Decano al Dr. AGUSTÍN RUFINO ROJAS FLORES, aprobado mediante Resolución N°007-2016-UNHEVAL-AE, a partir del 18.JUL.2016; Resolución N°005-2016-UNHEVAL-AE y Resolución hasta la elección del Decano, de acuerdo a lo establecido en la Ley Universitaria N° 30220 y la Guía de Adecuación de Gobierno de las Universidades Públicas aprobado con Resolución del Consejo Directivo N° 002-2015-SUNEDU/CDdel 20.JUL.2015.

Que, con Oficio N° 026-2016-D/IE-UNHEVAL, recibido con fecha 27.JUL.2016; presentado por el Director del Instituto de Investigación, informa que de acuerdo a las funciones asignadas, se ha procedido a la revisión del proyecto mencionado por los docentes de la Especialidad, quienes emiten opinión favorable para la aprobación;

Que, de acuerdo al Art. 16° del Reglamento Interno de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria 30220;

SE RESUELVE:

- 1° **APROBAR** el Proyecto de Tesis Titulado **"LOS "JUEGOS LÓGICOS" PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32004 "SAN PEDRO", HUÁNUCO - 2016"**, Presentado por los alumnos **Kiara Esperanza HUAMÁN CARHUAS, Tonio LIMAS SILVA y Jhonatan MAJINO VICTORIO**, de la Escuela Profesional de **Educación Primaria**, de acuerdo a lo expuesto en los considerandos de la presente resolución.
- 2° **REMITIR** la presente Resolución a los interesados para los fines que estimen conveniente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. AGUSTÍN RUFINO ROJAS FLORES
Decano interino
Facultad de Ciencias de la Educación

Distribución:
Interesados
Archivo



RESOLUCIÓN N° 0645-2016-UNHEVAL/FCE-DI

Cayhuayna, 31 de agosto de 2016

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 0003-2016-UNHEVAL-RI recibido el 21.JUL.2016 se Encarga interinamente el cargo de Decano al Dr. AGUSTÍN RUFINO ROJAS FLORES, aprobado mediante Resolución N°007-2016-UNHEVAL-AE, a partir del 18.JUL.2016; Resolución N°005-2016-UNHEVAL-AE y Resolución hasta la elección del Decano, de acuerdo a lo establecido en la Ley Universitaria N° 30220 y la Guía de Adecuación de Gobierno de las Universidades Públicas aprobado con Resolución del Consejo Directivo N° 002-2015-SUNEDU/CDdel 20.JUL.2015;

Que, con la solicitud presentado por el (la) (los) alumno(a) (s) **Kiara Esperanza HUÁMAN CARHUAS** de la Escuela Profesional de **Educación Primaria**, mediante el cual solicita la modificación de la Resolución N°0539-2016-UNHEVAL/FCE-DI, solicitando su **RENUNCIA** al proyecto de tesis aprobado Titulado: **"Los JUEGOS LÓGICOS" PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32004 "SAN PEDRO", HUÁNUCO - 2016"**, quedando los alumnos **Tonio LIMAS SILVA y Jhonatan MAJINO VICTORIO** a continuar con el Proyecto Aprobado

Que, de acuerdo al Art. 16° del Reglamento Interno de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación; y,

Que, estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220;

SE RESUELVE:

- 1° **MODIFICAR** la Resolución N°0539-2016-UNHEVAL/FCE-DI, donde la alumna **Kiara Esperanza HUÁMAN CARHUAS** de la Escuela Profesional de **Educación Primaria**, solicita **RENUNCIAR** al proyecto de tesis aprobado Titulado: **"Los JUEGOS LÓGICOS" PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32004 "SAN PEDRO", HUÁNUCO - 2016"**, quedando las alumnas **Tonio LIMAS SILVA y Jhonatan MAJINO VICTORIO**, a continuar con el Proyecto Aprobado, de acuerdo a lo expuesto en los considerandos de la presente resolución.
- 3° **REMITIR** la presente Resolución a los interesados para los fines que estimen conveniente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. AGUSTÍN RUFINO ROJAS FLORES
Decano interino
Facultad de Ciencias de la Educación

Distribución: /II-FCE, /Interesados, Archivo



RESOLUCIÓN N° 0390-2016-UNHEVAL-FCE/DI

Cayhuayna, 14 de junio de 2016

Visto la solicitud N° 0304189 recibida con fecha 10.JUN.2016 (Registro N° 1227), presentado por los alumnos: **Kiara Esperanza HUAMAN CARHUAS, Tonio LIMAS SILVA, Jhonatan MAJINO VICTORIO**, solicitando designación de asesor de tesis, al docente **Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA**.

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 0002-2016-UNHEVAL-RI recibido el 09.MAR.2016 se Encarga interinamente el cargo de Decano al Dr. Melecio PARAGUA MORALES, a partir del 07.MAR.2016 hasta la elección del Decano, de acuerdo a lo establecido en la Ley Universitaria N° 30220 y la Guía de Adecuación de Gobierno de las Universidades Públicas aprobado con Resolución del Consejo Directivo N° 002-2015-SUNEDU/CD del 20.JUL.2015

Que de acuerdo al Art. 15° del Reglamento Interno de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, aprobado con Resolución N° 0862-2007-UNHEVAL-R, es pertinente atender lo solicitado por el (los) interesado (s), con lo cual inician su trámite para optar el Título Profesional y contando con la autorización del docente **Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA**.

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria 30220

SE RESUELVE:

- 1° **DESIGNAR** al Profesor **Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA**, como Asesor de Tesis, para la elaboración del Proyecto de Tesis titulado: "**EL MÓDULO "JUEGOS LÓGICOS" PARA MEJORAR EL DÉFICIT DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32004 SAN PEDRO, HUÁNUCO, 2016**", de los alumnos **Kiara Esperanza HUAMAN CARHUAS, Tonio LIMAS SILVA, Jhonatan MAJINO VICTORIO**.
- 2° **REMITIR** la presente resolución a las instancias correspondiente para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. MELECIO PARAGUA MORALES
Decano interino
Facultad de Ciencias de la Educación

Distribución:

- Asesor
- Interesado
- Archivo



RESOLUCIÓN N° 1199-2017-UNHEVAL/FCE-D

Cayhuayna, 08 de noviembre de 2017

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRES AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que con Resolución N° 0645-2016-UNHEVAL/FCE-DI, de fecha 31/08/16, se aprueba el proyecto de tesis colectiva titulada: "LOS JUEGOS LÓGICOS" PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 "SAN PEDRO", HUÁNUCO-2016, presentada por los alumnos **Tonio LIMAS SILVA y Jhonatan MAJINO VICTORIO** de la Escuela Profesional de Educación Primaria;

Que mediante Informe N° 012-WASC-FCE-HCO-17, de fecha 03/11/17, el Asesor Dr. Wilfredo Antonio Sotil Cortavarría, solicita modificación del título del Proyecto de Tesis colectiva aprobada titulada por: LOS JUEGOS LÓGICOS PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 SAN PEDRO, HUÁNUCO-2016, a los alumnos **Tonio LIMAS SILVA y Jhonatan MAJINO VICTORIO**, por lo que justifica en su informe;

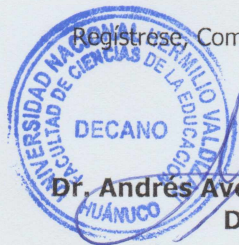
Que mediante FUT N° 0379648, de fecha 03/11/17, los alumnos **Tonio LIMAS SILVA y Jhonatan MAJINO VICTORIO** de la Escuela Profesional de Educación Primaria; mediante el cual solicita la Modificación del título del proyecto debiendo ser: LOS JUEGOS LÓGICOS PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 SAN PEDRO, HUÁNUCO-2016;

Estando a las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto Reformado de la UNHEVAL;

SE RESUELVE:

- 1° **MODIFICAR** la Resolución N° 0645-2016-UNHEVAL/FCE-DI, del 31/08/16, respecto al título del Proyecto aprobado que dice "LOS JUEGOS LÓGICOS" PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 "SAN PEDRO", HUÁNUCO-2016, **debe ser lo correcto: LOS JUEGOS LÓGICOS PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4° DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 SAN PEDRO, HUÁNUCO-2016**, de los alumnos: **Tonio LIMAS SILVA y Jhonatan MAJINO VICTORIO** de la Escuela Profesional de **Educación Primaria**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente Resolución a los interesados para los fines que estimen conveniente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
Decano

Distribución:
Interesados/Archivo

Huánuco, 01 De setiembre Del 2016

OFICIO N° 0001-2014-CPEP-EAPEB-UNHEVAL

Señor : Gilberth Alcides Mallqui Naupay
Director de la IE. N° 32004 "San Pedro"

Presente:

ASUNTO: *Solicitamos autorización para la aplicación del proyecto de investigación titulada: **Módulo "juegos lógicos" para mejorar los niveles de atención en los niños del 4º grado de primaria.***

De nuestra mayor consideración:

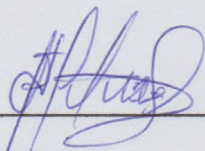
Nos es sumamente grato dirigirnos a usted, para expresarle nuestro saludo a nombre de quienes conformamos la Facultad de Ciencias de la Educación y a la vez solicitarle mediante el presente, tenga a bien de autorizar el desarrollo del Proyecto de Investigación titulado: **Módulo "juegos lógicos" para mejorar los niveles de atención en los niños del 4º grado de primaria.** De la Carrera Profesional de Educación Primaria de la EAPEB, de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán", por lo que solicitamos brindarnos las facilidades del caso a los siguientes alumnos:

Tonio Limas Silva

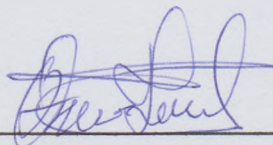
Jhonatan Majino Victorio

Sin otro particular nos suscribimos de usted, agradeciéndole por anticipado su atención.


Atentamente,



Responsable 1



Responsable 2

DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION - HUANUCO	
E.P.M. N°	32004 "San Pedro"
MESA DE PARTES	
Fecha Ingreso	02-09-2016
N° de Reg.	() Folios
Responsable	



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E.P. N° 32004 "SAN PEDRO"
HUÁNUCO



ESTUDIO, TRABAJO Y ACCIÓN
1944 - 2016

"LIDERANDO LA REVOLUCIÓN DE UNA EDUCACIÓN ORIENTADA EN VALORES CRISTIANOS, AL MUNDO LABORAL; CON SERVICIO MODERNO Y COMPETITIVO"

Prolongación Ayancocha N° 245 - Huánuco - Teléfono N° 962572880
E-MAIL: IEPI_N_32004_SAN_PEDRO_HUANUCO_@hotmail.com

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 32004
"SAN PEDRO" DE LA CIUDAD DE HUÁNUCO, QUE SUSCRIBE;

HACE CONSTAR :

Que los jóvenes MAJINO VICTORIO Jhonatan y LIMAS SILVA Tonio, alumnos del X CICLO de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán", Facultad de Ciencias de la Educación, de la Escuela Académico Profesional Educación Básica, Especialidad Educación Primaria, han realizado la Aplicación de su proyecto titulado MÓDULO "JUEGOS LÓGICOS" PARA MEJORAR LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE CUARTO GRADO DE LA I.E. N° 32004 SAN PEDRO HUÁNUCO 2016 teniendo como grupo de Control y Experimental al 4° "D" .

FECHA DE INICIO: 06 de setiembre del 2016

FECHA DE TÉRMINO: 30 de setiembre del 2016

Se le expide el presente documento, a petición de los interesados y en honor a la verdad para los fines que crea conveniente.

Huánuco, 30 de setiembre del 2016.

GAMN / D
DRR /SD



**** ANEXO N° 05 ****

***NÓMINA DE
MATRÍCULA***

**** ANEXO N° 06 ****

***SESIONES
EXPERIMENTALES***

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 01

NOMBRE DE LA SESIÓN: Nos divertimos desarrollando PUPILETRAS.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Mejorar la **atención Dispersa** a través del desarrollo de PUPILETRAS.

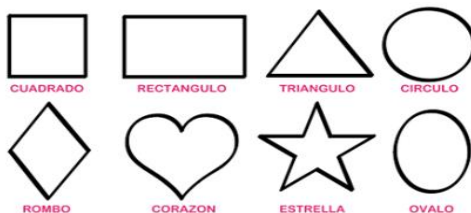
SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acuerdan normas para el desarrollo de las diversas actividades dentro del aula. ▪ Escuchan atentamente las indicaciones del investigador para desarrollar la actividad del día. ▪ observan la maqueta de pupiletras. ▪ Responden a las siguientes interrogantes para el inicio de las actividades: ¿alguna vez habían visto este tipo de actividades? ¿Cómo se llama este juego? ¿les gustaría resolver? ¿tienen idea como se puede resolver a las pupiletras? ▪ Eligen un representante de cada fila para encerrar un término de la pupiletras. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bond ▪ Papel A1 ▪ Plumones 	15'
DESARROLLO CENTRAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Para poder realizar el juego se les facilita el material elaborado denominado el PUPILETRAS. ▪ Se les da indicaciones correctas; la forma como debe ser desarrollado. ▪ Encierran con círculos las palabras que corresponde con el apoyo de los investigadores. ▪ A medida que el estudiante va desarrollando se les va consolidando las dudas que tienen. ▪ Explican de manera individual el procedimiento que siguió para desarrollar la ficha. ▪ Aclaran los investigadores de algunos errores cometidos por los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lápiz. ▪ Borrador. ▪ Tajador. ▪ Colores. 	25'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Responden las siguientes preguntas: ▪ ¿les gustó la clase?, ¿qué parte de la clase les gustó más? ¿por qué?, ¿para qué les servirá lo aprendido? 		10'

FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRES:

1. Ubica en el siguiente pupiletras el nombre de las siguientes figuras:

NIVEL 1



2. Encuentra y colorea las siguientes palabras en el pupiletras:

NIVEL 2.



3. Colorea en el siguiente pupiletras el nombre de los animales:

NIVEL 3



FICHA DE APLICACIÓN

1. Colorea el nombre de las frutas en el siguiente pupiletras:

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

CARNE
FRUTA
HORTALIZAS
HUEVOS
LECHE
PESCADO
VERDURAS



2. Encierre con un círculo el nombre de los animales salvajes en el siguiente pupiletras:

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

CEBRA
ELEFANTE
JIRAFÁ
LEON
LEOPARDO
MONO

3. Completa el siguiente pupiletras con nombre de los meses del año:

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

DICIEMBRE
NOVIEMBRE
FEBRERO
OCTUBRE
SEPTIEMBRE
AGOSTO
JUNIO
ABRIL
ENERO
JULIO
MAYO
MARZO

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 02

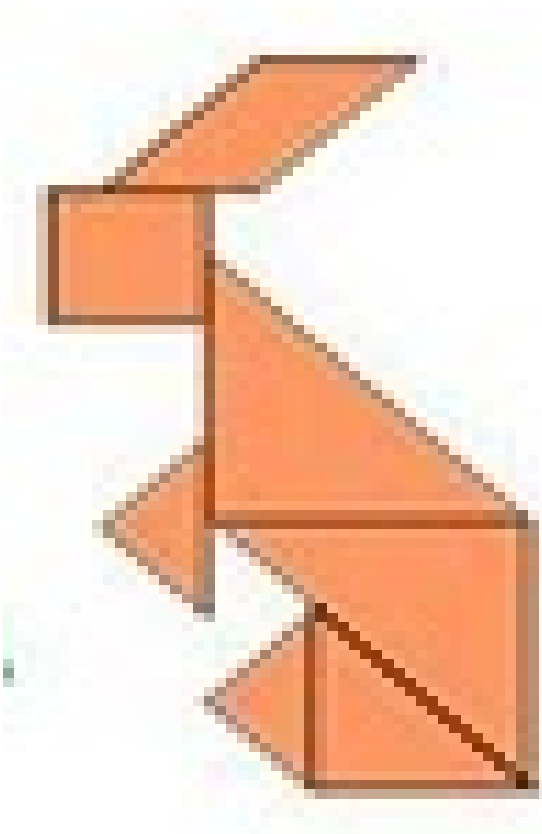
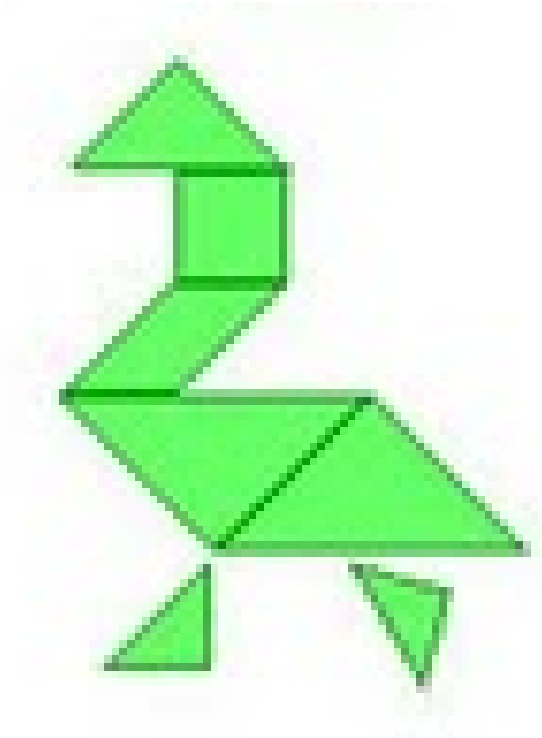
NOMBRE DE LA SESIÓN: Construyendo figuras con TANGRAM – NIVEL I

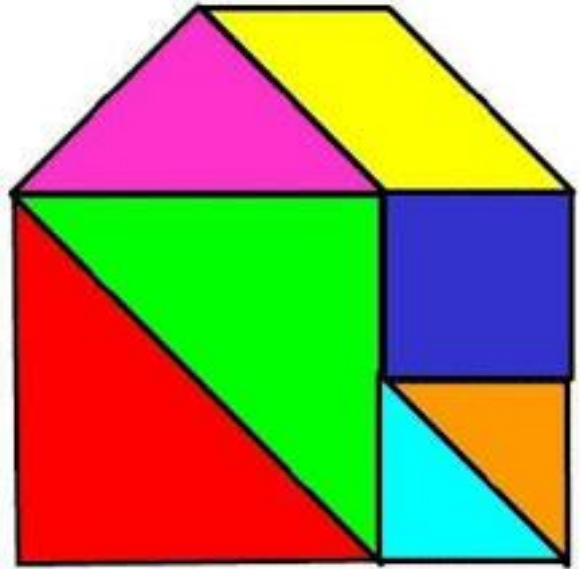
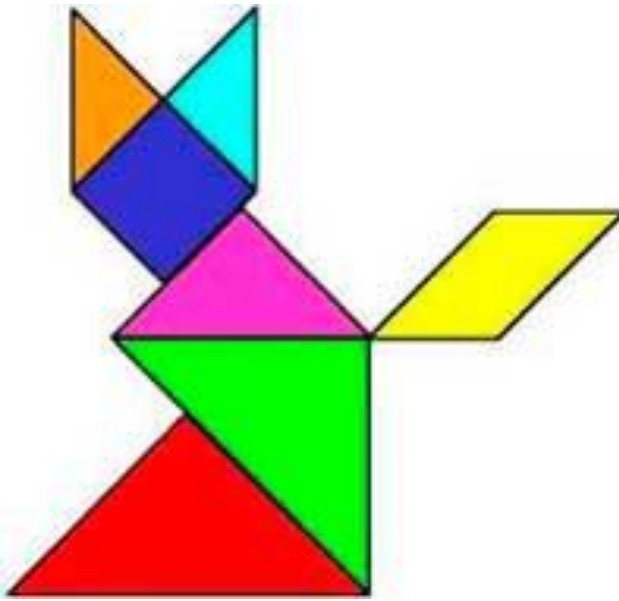
OBJETIVO ESPECÍFICO: Mejorar la **atención Dispersa** construyendo figuras con piezas de TANGRAM.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acuerdan normas para el desarrollo de las diversas actividades dentro del aula. ▪ Escuchan atentamente las indicaciones del investigador para desarrollar la actividad del día. ▪ Se muestra a los niños el tangrama, luego se formulan preguntas: ¿Conocen ustedes el tangrama?, ¿alguna vez abran visto este tipo de juego? ▪ Se les entrega el tangrama a cada. ▪ Observan y manipulan, comparan sus formas y tamaños del material recortado prediciendo la imagen. ▪ Responden preguntas en forma oral: ¿Cuántas piezas tiene el tangrama? ¿Qué formas geométricas se pueden observar? ¿Cuántos triángulos existen? ¿Cuántas piezas no son triángulos? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cartón prensado ▪ tangram ▪ Cartulina ▪ Plumones. 	10´
DESARROLLO CENTRAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los investigadores explican a los alumnos sobre el Tangram y sus elementos. ▪ ordenan y completan el cuadro en forma grupal, observando cada figura que ubican en el cuadro y luego representan. ▪ Reciben la ficha con imágenes construidos con tangram. ▪ Construyen imágenes establecidas en la ficha. ▪ Explican de manera individual el procedimiento que ha seguido para construir figuras con Tangram. ▪ Aclaran las dudas los investigadores. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cartulina ▪ Cinta embalaje ▪ Fichas impresas 	35´
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionan sobre el trabajo realizado a través de las siguientes interrogantes: ▪ - ¿Qué aprendimos hoy? ▪ - ¿Qué dificultades tuvimos? ▪ - ¿Cómo las superamos? ▪ - ¿Qué nos falta aprender? 		5´

FICHA DE APLICACIÓN – Nivel I

Construya las siguientes imágenes utilizando las piezas del tangram.





SESIÓN EXPERIMENTAL N° 03

NOMBRE DE LA SESIÓN: Construyendo figuras con TANGRAM – NIVEL II.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Mejorar la **atención Dispersa** construyendo figuras con piezas de TANGRAM.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acuerdan normas para el desarrollo de las diversas actividades dentro del aula. ▪ Escuchan atentamente las indicaciones del investigador para desarrollar la actividad del día. ▪ Entonan una canción “Como un cristiano baila”. ▪ Responden preguntas en forma oral: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué juego hemos aprendido ayer? ¿Cuántas piezas tiene el tangram? ¿Habrá alguna diferencia entre ellos? 		10´
DESARROLLO CENTRAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sacan sus materiales de trabajo. ▪ Los investigadores explican a los alumnos sobre los pasos que deben seguir para construir su propio tangram. ▪ Reciben una cartulina recortada para construir el tangram. ▪ Reciben una ficha con diferentes figuras. ▪ Construyen diferentes figuras con las piezas del tangram de forma individual. ▪ Crean un texto con las figuras que más les gustó. ▪ Leen su texto de forma individual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cartón prensado. ▪ Tangram ▪ Cartulina ▪ Regla, tijera, lápiz. ▪ Ficha impresa. 	35´
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionan sobre el trabajo realizado a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvimos? - ¿Cómo las superamos? - ¿Qué nos falta aprender? 		5´

FICHA DE APLICACIÓN – Nivel II

Construya las siguientes imágenes utilizando las piezas del tangram.





SESIÓN EXPERIMENTAL N° 04

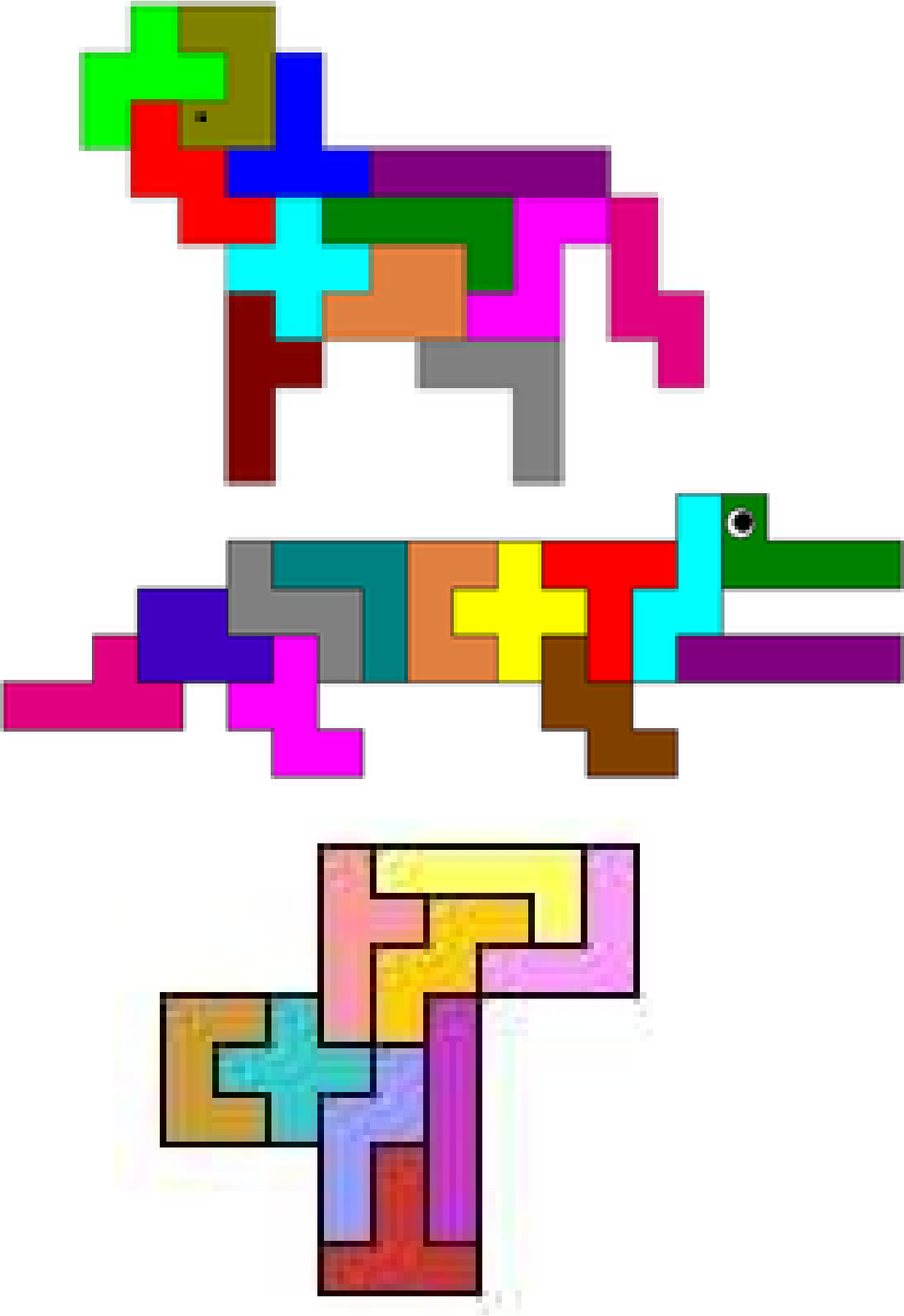
NOMBRE DE LA SESIÓN: Construimos objetos con PENTOMINO – NIVEL I.

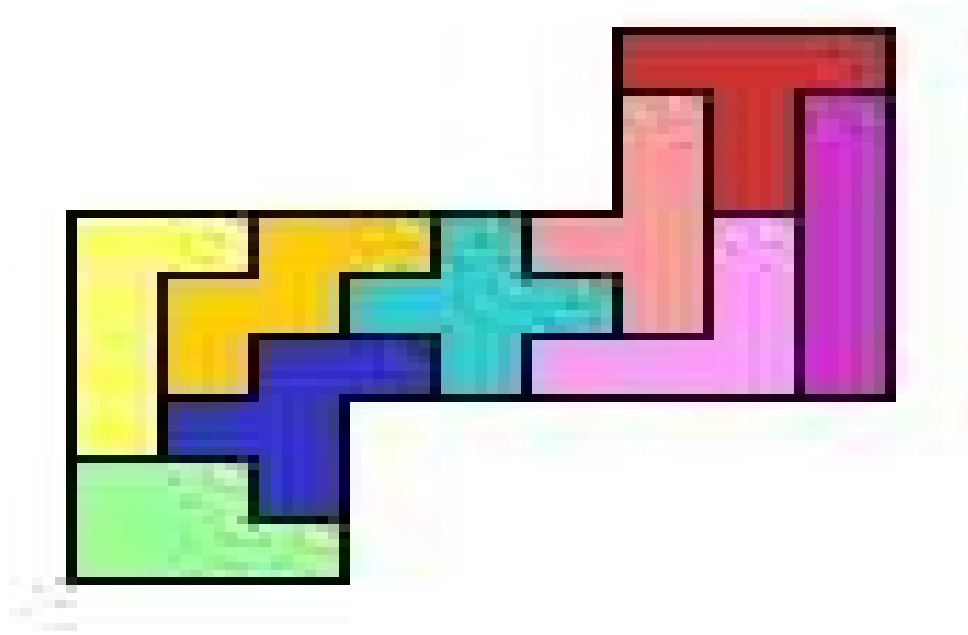
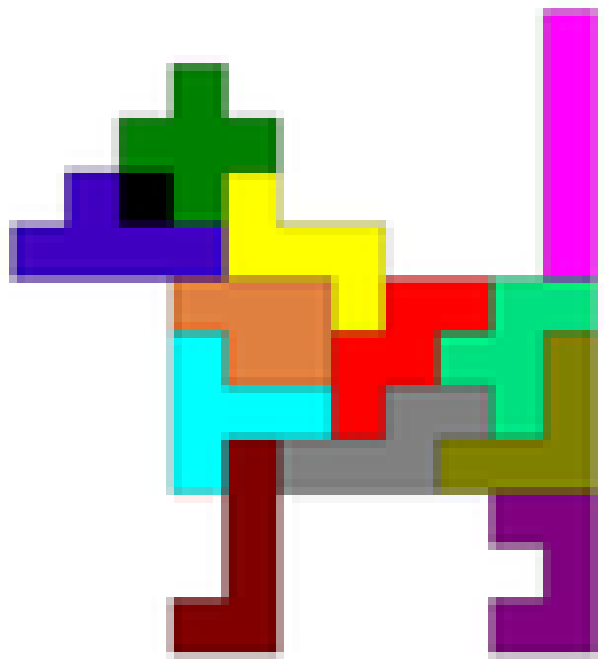
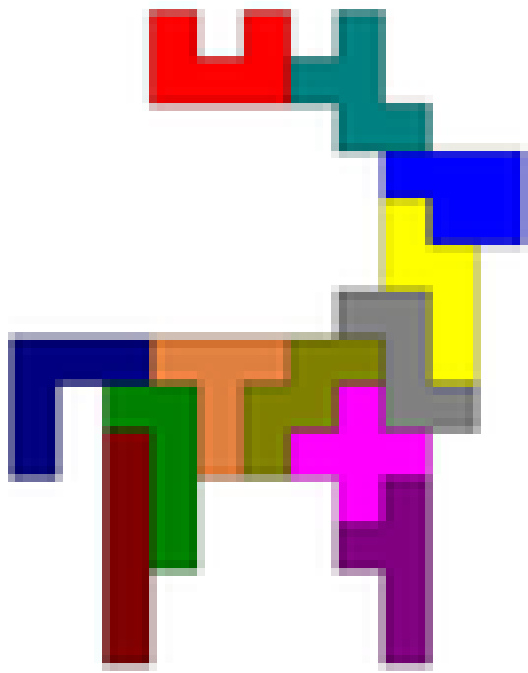
OBJETIVO ESPECÍFICO: Mejorar la **atención Dispersa** construyendo objetos con PENTOMINO.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acuerdan normas para el desarrollo de las diversas actividades dentro del aula. ▪ Escuchan atentamente las indicaciones del investigador para desarrollar la actividad del día. ▪ Observan el material recortado prediciendo el nombre. ▪ Responden preguntas en forma oral. ¿Conocen este material? ¿Cómo se llama? ¿En qué consiste el pentominos? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pentomino. ▪ Cartón. ▪ Papel bond. 	15'
DESARROLLO CENTRAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escuchan a la explicación sobre el pentominos y su importancia. ▪ Reciben el material recortado de cartón para que puedan construir. ▪ Indican los investigadores sobre el orden de las figuras que deben ubicarse en el cuadro. ▪ Arman entre dos compañeros el pentominos. ▪ Explican de manera individual la manera como lo identificó y procesos que ha tomado para poder armar esta actividad. ▪ Los investigadores aclaran para poder consolidar lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pentominos. ▪ Plumón. 	25
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionan sobre el trabajo realizado a través de las siguientes interrogantes: ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Qué dificultades tuvimos? ▪ ¿Qué nos falta mejorar? 		10

FICHA DE APLICACIÓN – Nivel I

Construye las siguientes imágenes utilizando las piezas del Pentominó.





SESIÓN EXPERIMENTAL N° 05

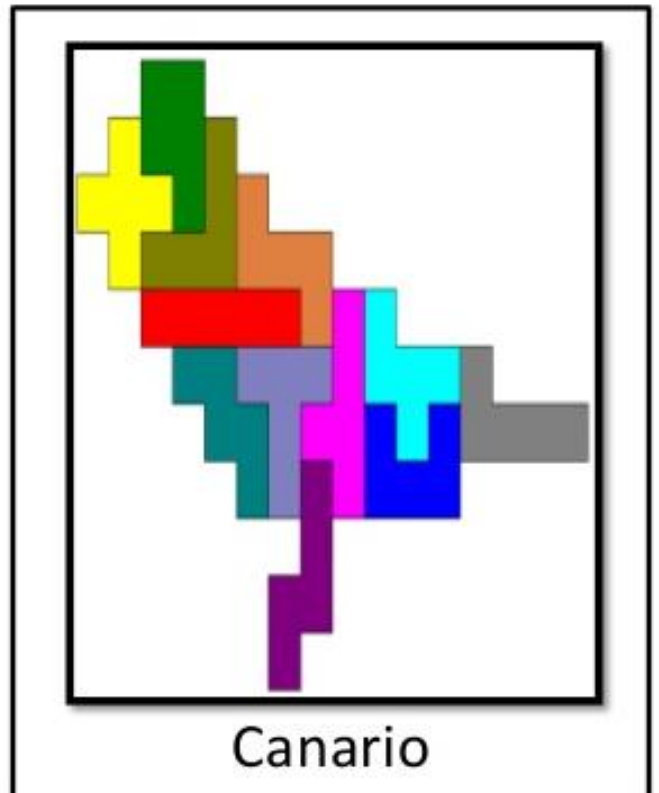
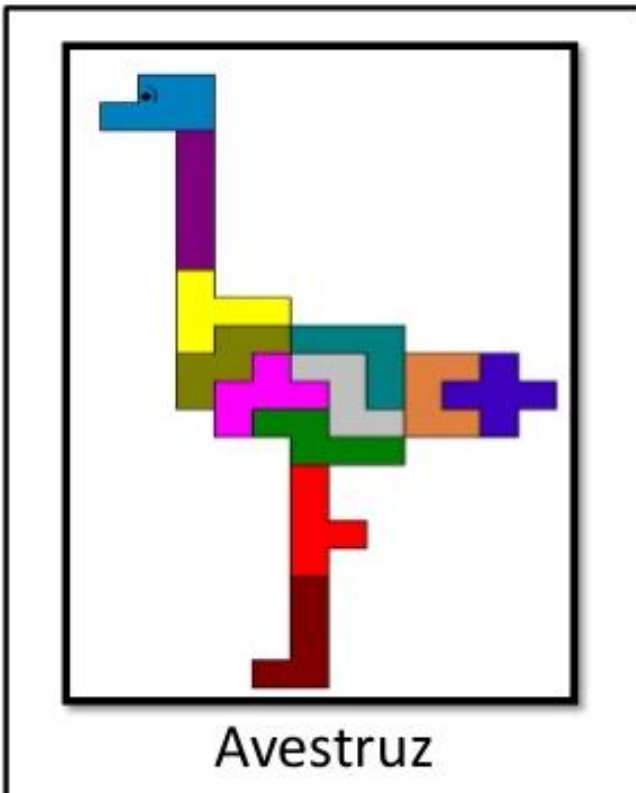
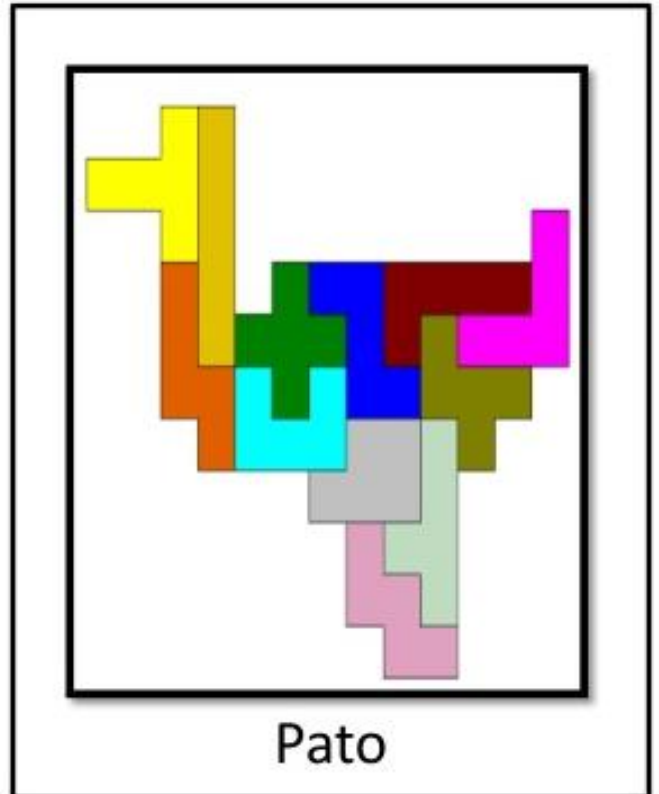
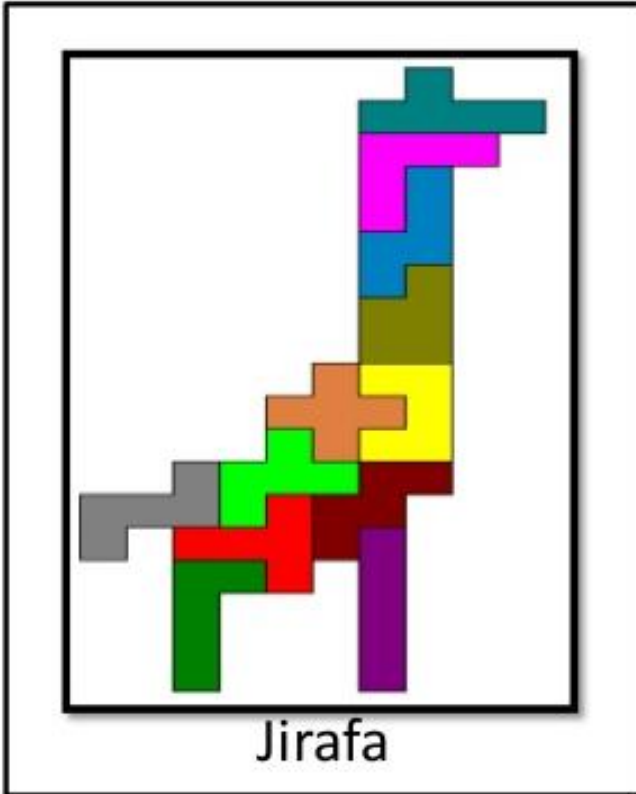
NOMBRE DE LA SESIÓN: Construimos animales con PENTOMINO – NIVEL II.

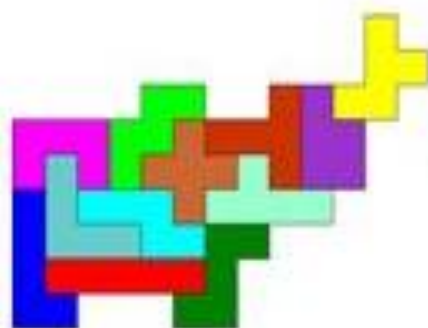
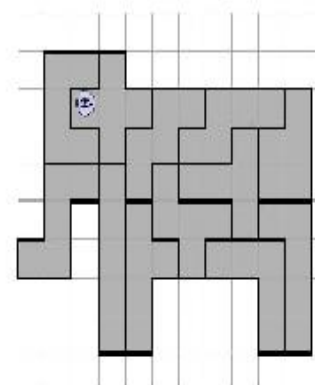
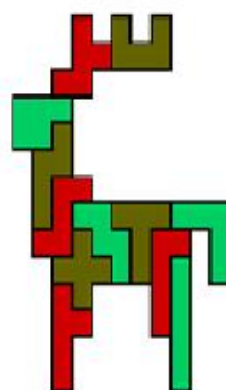
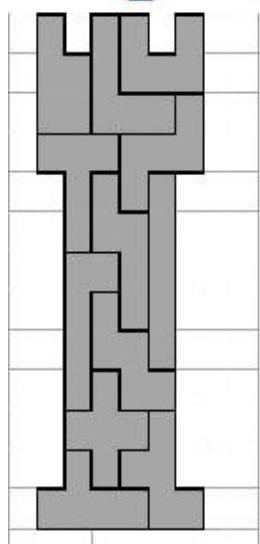
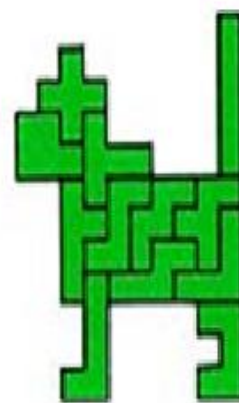
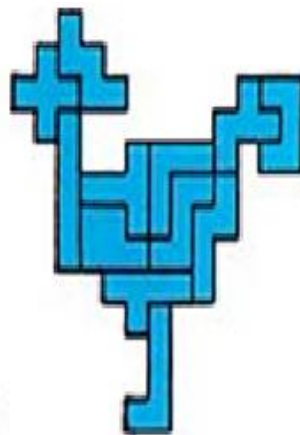
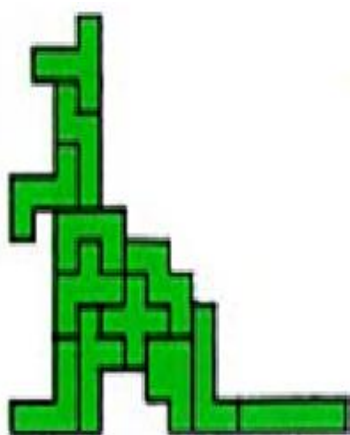
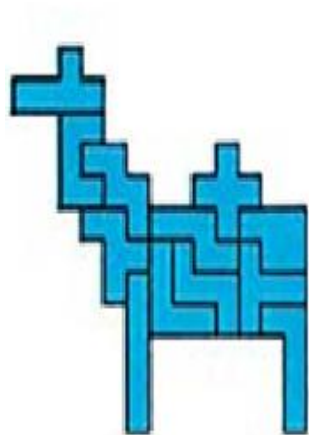
OBJETIVO ESPECÍFICO: Mejorar la **atención Dispersa** construyendo animales con PENTOMINO.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acuerdan normas para el desarrollo de las diversas actividades dentro del aula. ▪ Escuchan atentamente las indicaciones del investigador para desarrollar la actividad del día. ▪ Responden preguntas en forma oral: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué juego hemos aprendido ayer? ¿Cuántas piezas tiene el pentominos? 		10´
DESARROLLO CENTRAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los investigadores explican a los alumnos sobre los pasos que deben seguir para construir su propio pentominos. ▪ Reciben una el pentominos recortada para construir el pentominos. ▪ Reciben una ficha con diferentes figuras. ▪ Construyen diferentes figuras con las piezas de pentominos de forma individual. ▪ Producen texto descriptivo con las figuras que más les gustó. ▪ Leen su texto de forma individual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cartón. ▪ Pentominos. ▪ bond ▪ Ficha impresa. 	35´
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionan sobre el trabajo realizado a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvimos? - ¿Cómo las superamos? - ¿Qué nos falta aprender? 		5´

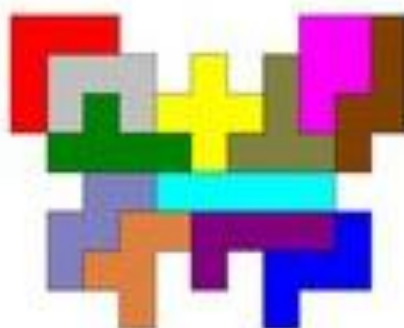
FICHA DE APLICACIÓN – Nivel II

Construye las siguientes imágenes utilizando las piezas del Pentominó.

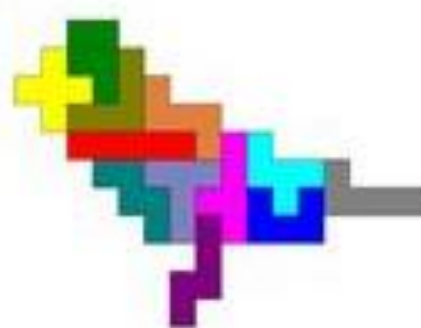




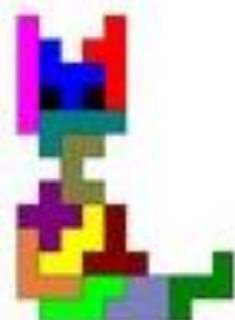
BULL



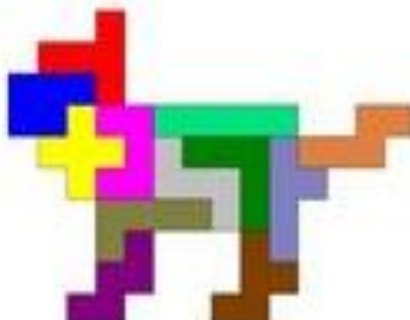
BUTTERFLY



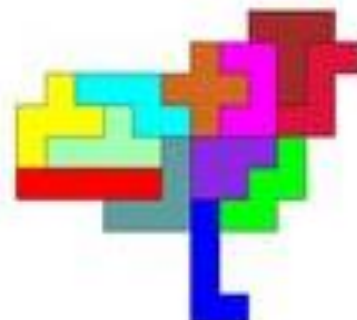
CANARY



CAT



CAT 2



CHICK

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 06

NOMBRE DE LA SESIÓN: Desarrollamos CRUCIGRAMAS

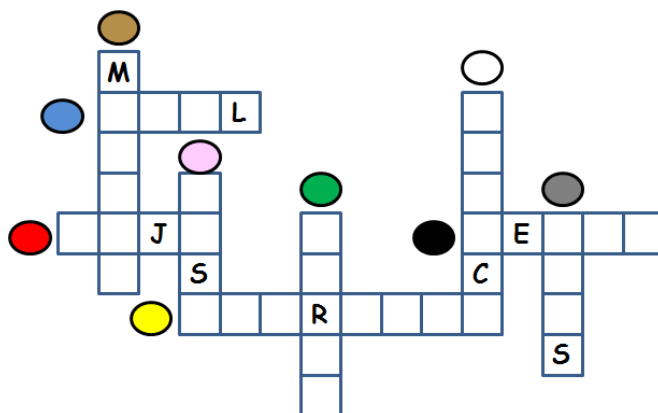
OBJETIVO ESPECÍFICO: Mejorar la **atención Sostenida** a través del desarrollo de CRUCIGRAMAS.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acuerdan normas para el desarrollo de las diversas actividades dentro del aula. ▪ Escuchan atentamente las indicaciones del investigador para desarrollar la actividad del día. ▪ observan una lámina del crucigrama visualizado en la pizarra. ▪ Responden a las siguientes interrogantes: saben ustedes ¿Cómo se llama este juego? ¿les gustaría resolver? ¿cómo se desarrolla? ¿Qué procedimientos tendrá este juego? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bond ▪ Papel A1. ▪ Plumones. 	15'
DESARROLLO CENTRAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reciben una imagen recortado en partes para que puedan armar. ▪ Escuchan las instrucciones de los investigadores para desarrollar la actividad. ▪ Construyen la imagen recortada e identifican el nombre de las imágenes que construyeron. Después de haber desarrollado la actividad: ▪ Eligen un representante de cada grupo para completar el crucigrama. ▪ Escuchan las aclaraciones sobre las formas correctas de desarrollar los crucigramas. Para consolidar lo aprendido: ▪ Reciben la ficha de trabajo y resuelven de manera individual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lápiz. ▪ Borrador. ▪ Tajador. ▪ Colores. 	25'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Responden las siguientes preguntas: ▪ ¿les gustó la clase?, ¿qué parte de la clase les gustó más? ¿por qué?, ¿para qué les servirá lo aprendido? 		10'

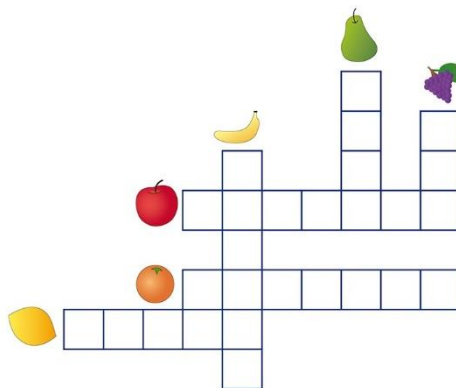
FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRES:

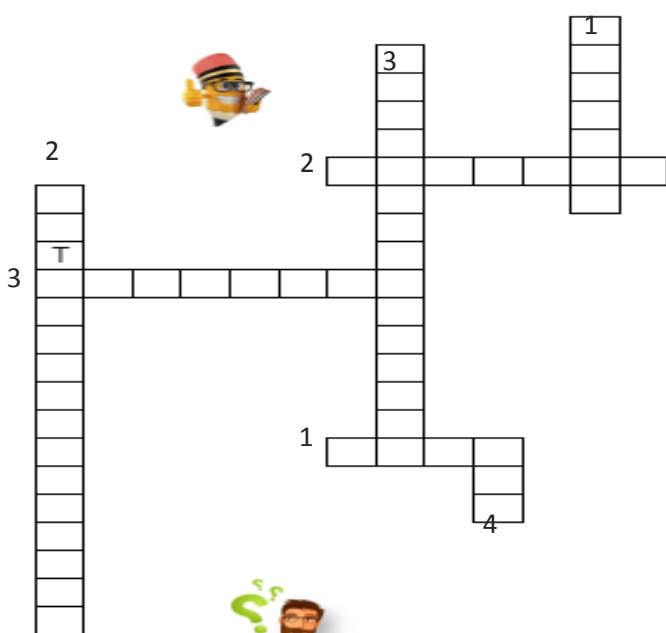
1. Completa en el siguiente crucigrama el nombre de los colores.



2. En cada cuadrito ubicar el nombre correspondiente de las frutas.



3. Rellena en cada cuadrito con palabras exactas sobre el aparato digestivo.



HORIZONTAL

1. Es el órgano que se encarga de la masticación de los alimentos.
2. Es un conducto que empuja los alimentos hacia el estómago.
3. Los alimentos se mezclan con los jugos gástricos y se transforma en quimo.

VERTICAL

1. Es un conducto llamada comúnmente garganta, se encuentra entre la boca y el esófago.
2. Es un conducto de 7 metros de largo, muy enrollado sobre sí mismo.
3. Es un conducto de 1,5 metros.
4. Es el punto final del tubo digestivo.

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 07

NOMBRE DE LA SESIÓN: DIFERENCIA DE IMÁGENES.

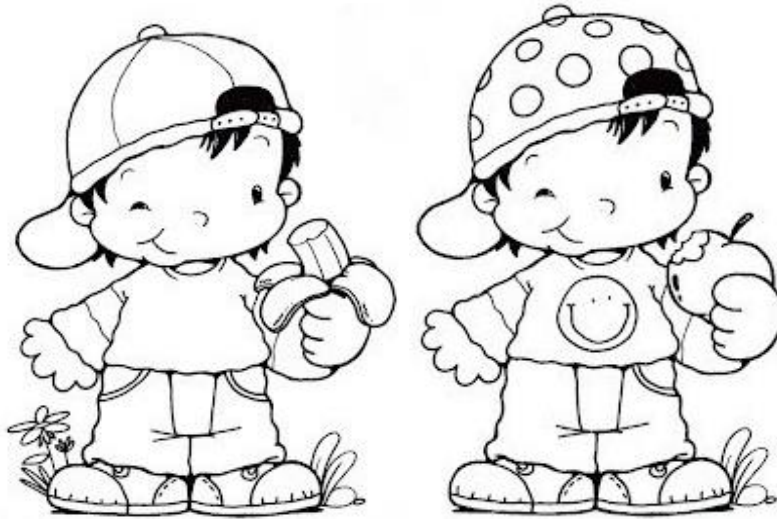
OBJETIVO ESPECÍFICO: Mejorar la **atención Sostenida** a través del desarrollo de diferencia de imágenes.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acuerdan normas para continuar el desarrollo de las diversas actividades dentro del aula. ▪ Escuchan atentamente las indicaciones del investigador para desarrollar la actividad del día. ▪ Reciben por grupos una imagen impreso. ▪ Encuentran la cantidad de diferencias que existe en cada imagen usando su habilidad visual. ▪ Eligen a un representante para explicar sobre la cantidad de diferencias que encontró en las imágenes. ▪ Responden a las siguientes preguntas: ¿En qué consistía la actividad que realizaron? ¿Cómo creen que se llama el juego? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Imágenes impreso en A4. ▪ Plumones. 	10'
DESARROLLO CENTRAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escuchan las aclaraciones del investigador sobre el juego “encuentro la diferencia”. ▪ Reciben una ficha de trabajo para que puedan experimentar su capacidad visual. ▪ Resuelven individualmente marcando con una “X” y coloreando las diferencias. ▪ Explica el procedimiento que siguió para encontrar la diferencia. ▪ Los investigadores explican sobre la importancia de este juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ficha de trabajo. ▪ Lápiz. ▪ Colores. ▪ Borrador. ▪ Tajador. 	30'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Responden a las preguntas. ¿les gustó la clase?, ¿Qué parte de la clase les gustó más? 		10'

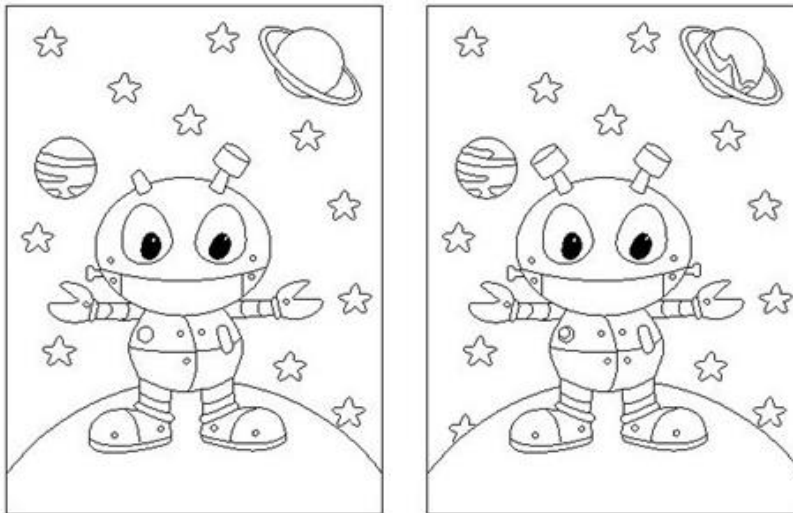
FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRES:

1. Encuentra las cinco diferencias que no son iguales y colorea con un color.



2. Encuentra cinco diferencias y colorea con un color.



3. Identifica y marca con una "x" las cinco diferencias de las siguientes imágenes.



SESIÓN EXPERIMENTAL N° 08

NOMBRE DE LA SESIÓN: Resolvemos el LABERINTO.

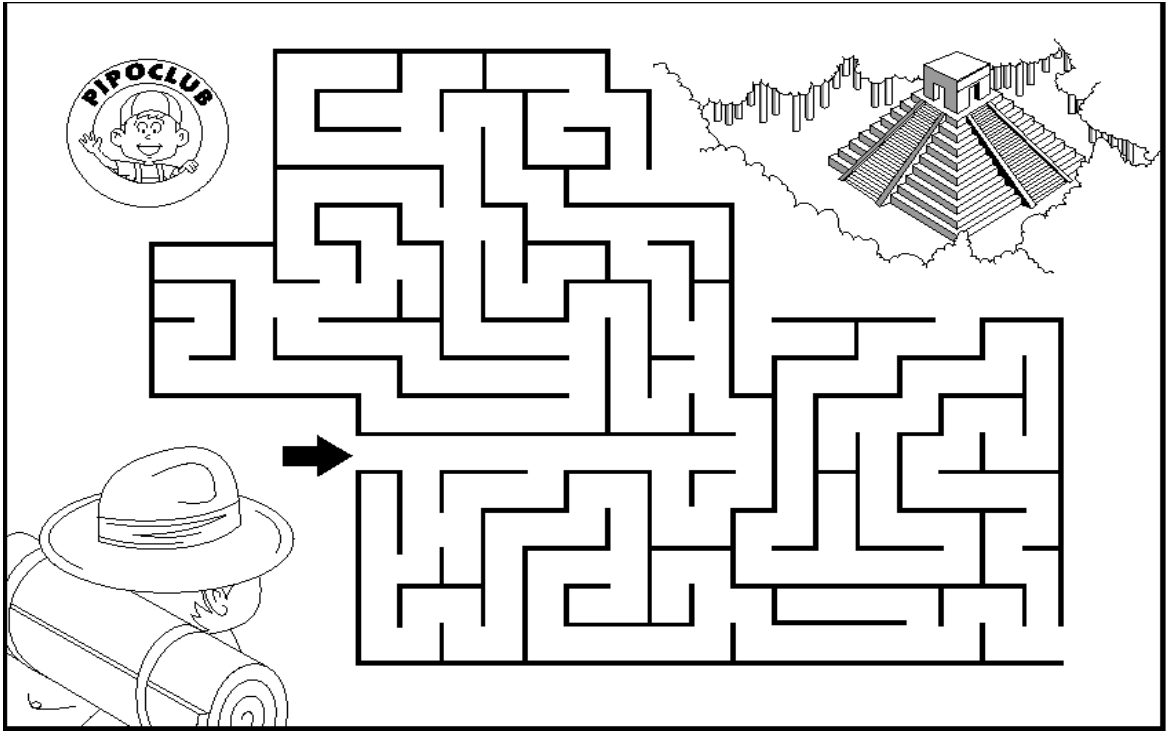
OBJETIVO ESPECÍFICO: Mejorar la **atención Sostenida** resolviendo el LABERINTO.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acuerdan normas para el desarrollo de las diversas actividades dentro del aula. ▪ Escuchan atentamente las indicaciones del investigador para desarrollar la actividad del día. ▪ Observan un video sobre el laberinto. ▪ Responden preguntas en forma oral: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trató el video? ¿Saben qué es un laberinto? ¿Cómo se resuelve? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumón ▪ Mota 	10´
DESARROLLO CENTRAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escuchan a la explicación sobre el laberinto y su importancia. ▪ Reciben la ficha de trabajo N° 8. ▪ Los investigadores indican como deben desarrollar las fichas de manera individual en un tiempo límite de 20 minutos. ▪ Explican de forma individual sobre el trabajo desarrollado, haciendo conocer la importancia de cada juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumón ▪ lápiz. ▪ Ficha impresa. 	25´
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionan sobre el trabajo realizado a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué nos falta mejorar? 		10´

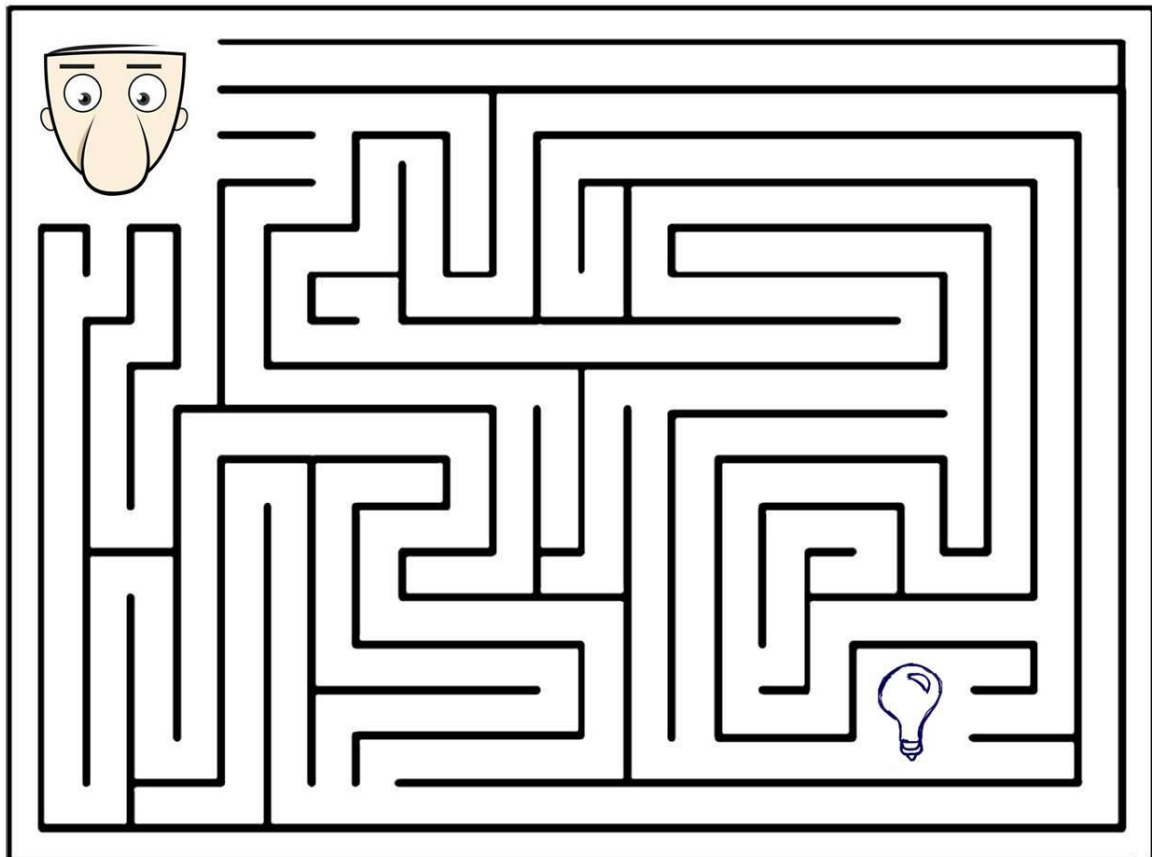
FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRES:

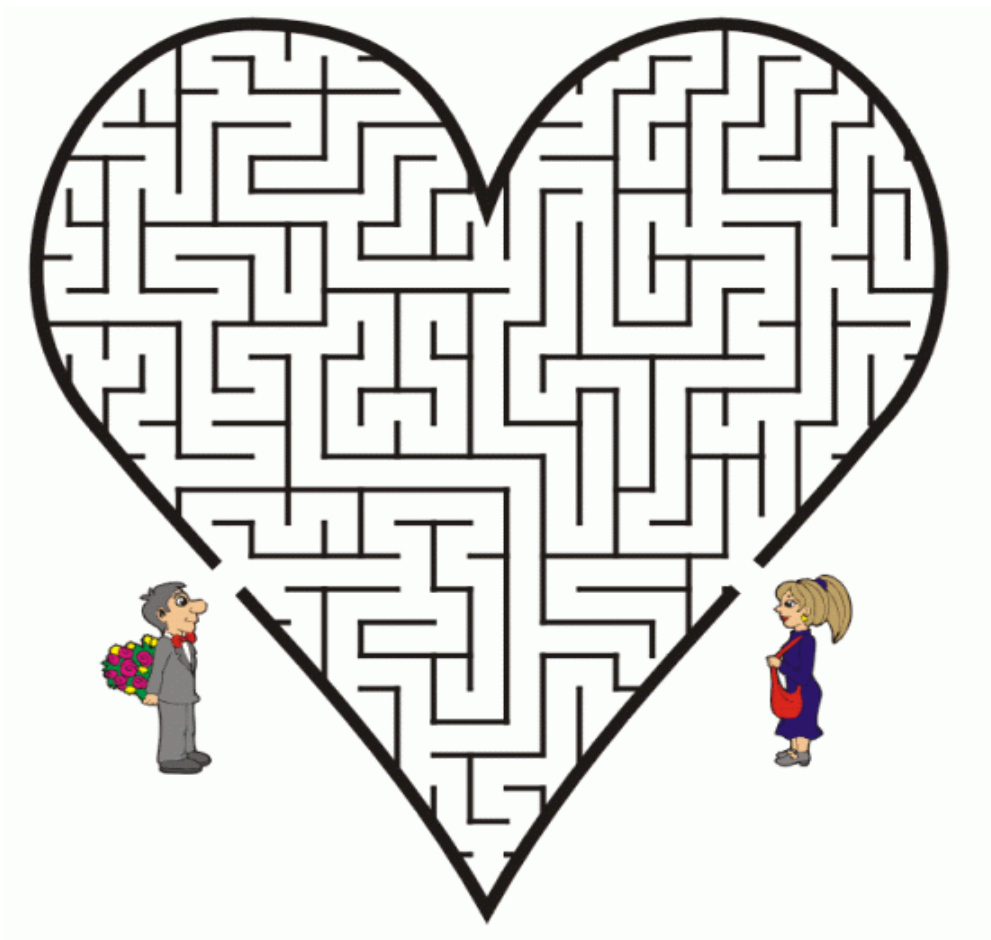
1. Ayúdale a Pedro a llegar hasta la pirámide.



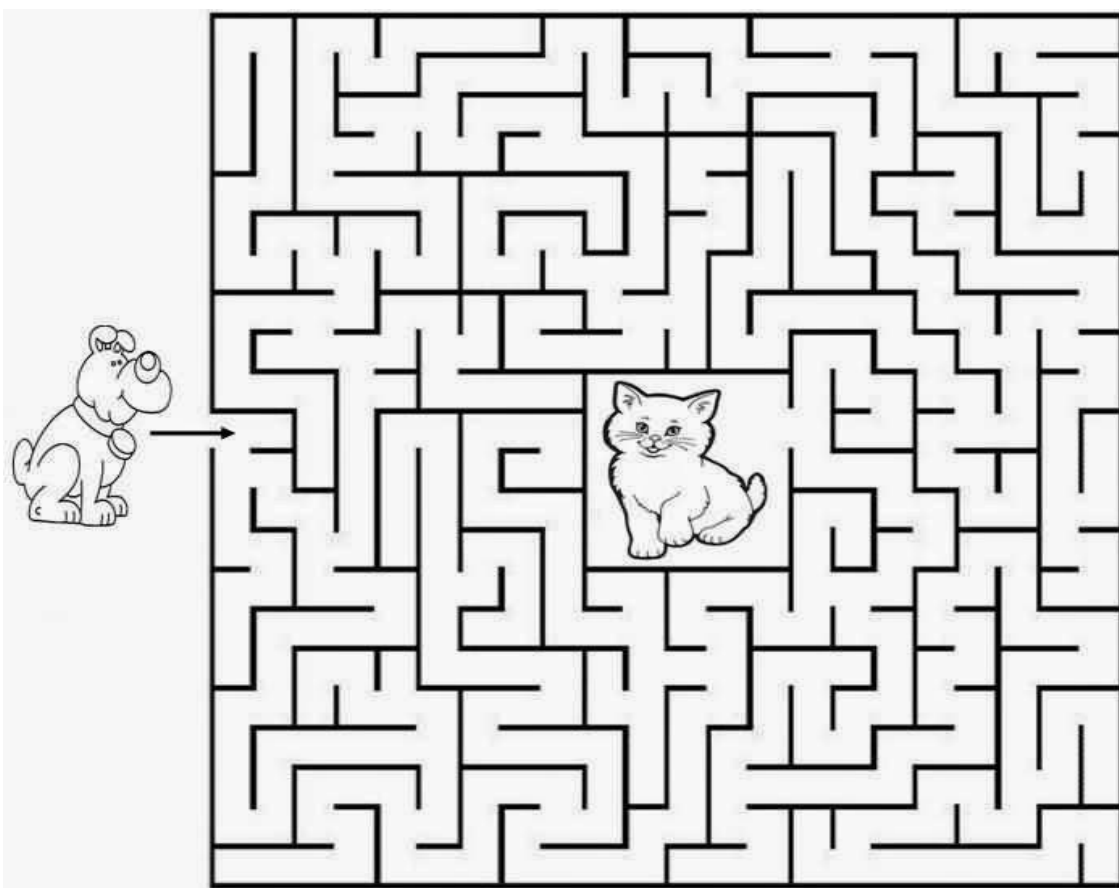
2. Traza una línea hasta llegar al foco.



3. Ayúdale a Juan a llegar hasta Julia su novia.



4. Traza el camino que debe seguir el perrito para llegar hasta el gatito.



SESIÓN EXPERIMENTAL N° 09

NOMBRE DE LA SESIÓN: Relacionamos NÚMEROS DE 1 AL 100.

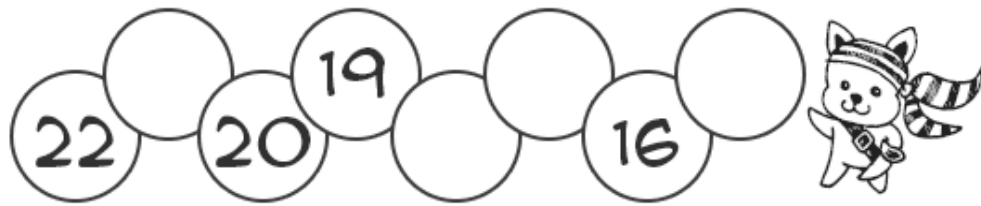
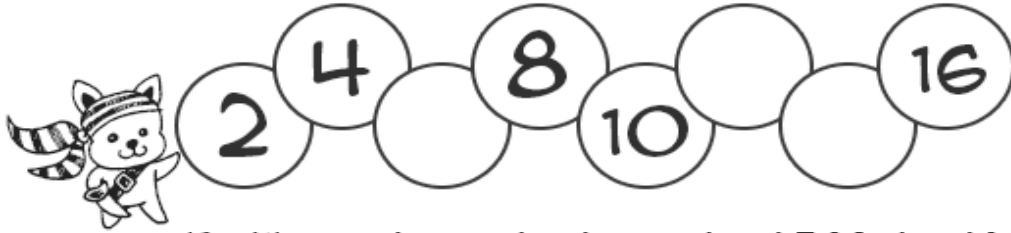
OBJETIVO ESPECÍFICO: Mejorar la **atención Sostenida** siguiendo la secuencia de números de 1 al 100.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acuerdan normas para el desarrollo de las diversas actividades dentro del aula. ▪ Escuchan atentamente las indicaciones del investigador para desarrollar la actividad del día. ▪ Observan una imagen impresa A2. ▪ Relacionan los números dispersos que existe en cada imagen usando su habilidad visual. ▪ Responden preguntas en forma oral. <ul style="list-style-type: none"> ¿Conocen este material? ¿Cómo se llama? ¿En qué consiste Relación de números? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Imágenes impreso en A2. ▪ Plumones. 	10'
DESARROLLO CENTRAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escuchan a la explicación sobre la relación de números. ▪ Reciben las fichas de trabajo N° 11. ▪ Indican los investigadores sobre el orden de números dispersos. ▪ Explican de manera individual la manera como lo identificó y procesos que ha tomado para poder encontrar los números dispersos. ▪ Consolidan los investigadores sobre la manera de resolver y la importancia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ficha de trabajo. ▪ Lápiz. ▪ Colores. ▪ Borrador. 	30'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionan sobre el trabajo realizado a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué nos falta mejorar? 		10'

FICHA DE APLICACIÓN

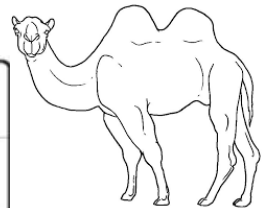
NOMBRES:


1. Completa las siguientes secuencias escribiendo los números que faltan.



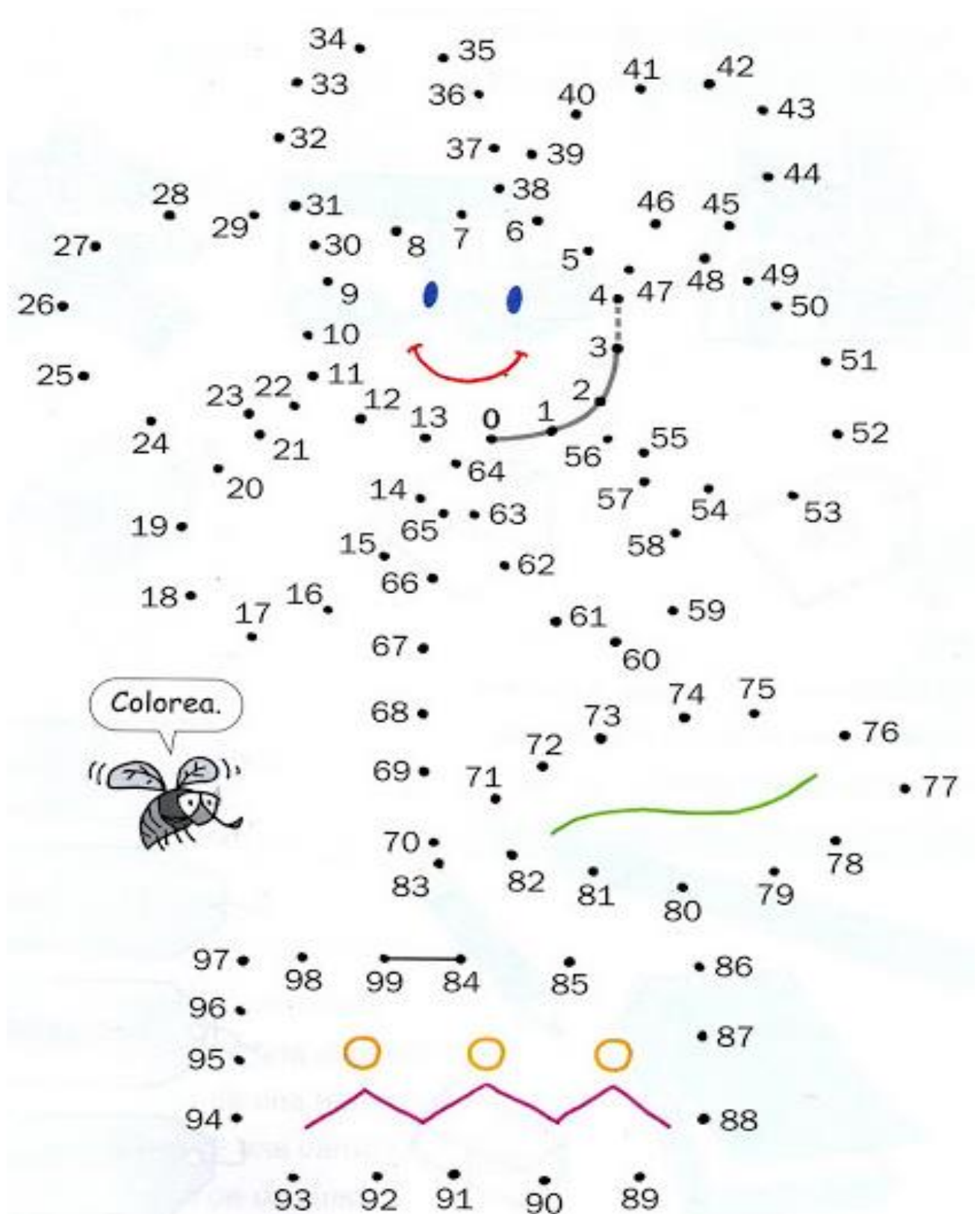
2. Ayuda al camello a encontrar su palmera, siguiendo solo las consonantes.

ENTRADA



E	A	O	I	D	E	A	E	O
W	N	R	N	L	U	A	I	I
Y	E	U	U	U	A	U	E	U
W	I	I				I	I	O
Y	U	A				A	E	U
R	U	I				A	I	U
Y	L	O				R	G	R
I	X	A	A	O	A	U	A	R
I	K	U	K	C	V	Q	T	R
E	N	M	X	U	E	E	E	O

3. Fomra una imagen uniendo los números de 1 al 100 en forma ascendente.



SESIÓN EXPERIMENTAL N° 10

NOMBRE DE LA SESIÓN: Resolvemos el SUDOKU de 3 x 3.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Mejorar la **atención Concentrada** resolviendo el SUDOKU.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acuerdan normas para el desarrollo de las diversas actividades dentro del aula. ▪ Escuchan atentamente las indicaciones del investigador para desarrollar la actividad del día. ▪ Observan un video relacionado a valores. ▪ Observan la lámina del Sudoku pegado en la pizarra ▪ Responden preguntas en forma oral: <ul style="list-style-type: none"> ¿Saben cómo se llama este juego? ¿Qué es el Sudoku? ¿Alguna vez han observado o desarrollado este juego? ¿Cómo se desarrolla? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lámina ▪ Papel A1 	10´
DESARROLLO CENTRAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los investigadores explican a los alumnos sobre la forma del desarrollo del Sudoku. ▪ Eligen un representante de cada grupo para completar la lámina. ▪ Reciben una ficha para desarrollar el Sudoku de manera individual. ▪ Explican las estrategias que han tomado para desarrollar la actividad del Sudoku. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumón ▪ Lámina ▪ lápiz. ▪ Ficha impresa. ▪ Papel bond 	35´
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionan sobre el trabajo realizado a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvimos? - ¿Cómo las superamos? - ¿Qué nos falta aprender? 		5´

FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRES:

1. Completa el Sudoku numérico y alfabético.

FALTAN LOS NÚMEROS

	3	2	
1			4
3			
	1	4	3

5			8	6			1
		2	7		1	6	
	7	1				2	5
9	1			2			7
3			1	4	5		6
	6			9			2
	5	3				4	6
		8	9		3	5	
2			5	1			7

2. Complete el sudoku alfabético.

FALTAN VOCALES

Escriba las vocales que faltan de forma que no haya ninguna vocal repetida ni en la misma columna vertical ni en la misma fila horizontal.

U			E	
O				I
I			A	
	E		I	
E			O	

FALTAN LAS LETRAS

			D	G	H	I	E
	I	E		A			
G	D		F	I	E	A	
H						E	C
D	G	C				B	H
I			B	C			D
A					F	G	H
	H	D	G				
F	B				I	C	

FALTAN LAS LETRAS

	A			B	
		C	D	F	
					F
E					
	D	E	C		
	C			D	

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 11

NOMBRE DE LA SESIÓN: Resolvemos el SUDOKU de 4 x 4.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Mejorar la **atención Concentrada** resolviendo el SUDOKU.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acuerdan normas para continuar con el desarrollo de las diversas actividades dentro del aula. ▪ Escuchan atentamente las indicaciones del investigador para desarrollar la actividad del día. ▪ Responden preguntas en forma oral: ¿Recuerdan ustedes como lo completamos el Sudoku? ¿De qué manera deben ubicarse los números y las letras en el cuadro del Sudoku? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumón ▪ Mota 	10´
DESARROLLO CENTRAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reciben las fichas de trabajo N° 7 ▪ Los investigadores indican como deben desarrollar las fichas de manera individual y que las actividades serán cronometradas por un tiempo de 20´ ▪ Resuelven todos con la ayuda de los investigadores el Sudoku que no hayan sido completados por los alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumón ▪ lápiz. ▪ Ficha impresa. 	35´
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionan sobre el trabajo realizado a través de las siguientes interrogantes: ▪ - ¿Qué aprendimos hoy? ▪ - ¿Qué dificultades tuvimos? ▪ - ¿Cómo las superamos? ▪ - ¿Qué nos falta aprender? 		5´

FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRES:

3. Completa el Sudoku numérico y alfabético.

FALTAN LOS NÚMEROS

1		4	
4			
			4

3			4
4		1	
1			2
		4	1

4. Complete el sudoku alfabético.

FALTAN LAS LETRAS

	C		D
B		A	

FALTAN VOCALES

U			E	
O				I
I			A	
	E		I	
E			O	

Escriba las vocales que faltan de forma que no haya ninguna vocal repetida ni en la misma columna vertical ni en la misma fila horizontal.

5. Complete el Sudoku dibujando las figuras geométricas.

FALTAN LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

		□	
☆	□	△	○
□	☆		△
△	○		□

	□	○	
△			□
□	☆		
		□	☆

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 12

NOMBRE DE LA SESIÓN: Resolvemos el CUADRADO MÁGICO de 3 x 3.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Mejorar la **atención Concentrada** resolviendo el CUADRADO MÁGICO.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acuerdan normas para el desarrollo de las diversas actividades dentro del aula. ▪ Escuchan atentamente las indicaciones del investigador para desarrollar la actividad del día. ▪ Observan un video sobre el cuadrado mágico. ▪ Responden preguntas en forma oral: <ul style="list-style-type: none"> ¿Saben cómo se llama este juego? ¿Alguna vez han observado o desarrollado este juego? ¿Cómo se desarrolla? ¿Tendrá pasos para poder desarrollar? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video. ▪ Laptop. ▪ parlante. ▪ USB. 	10´
DESARROLLO CENTRAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El investigador explica a los alumnos sobre la forma del desarrollo del cuadrado mágico y hacen conocer que existe diversos tipos de cuadro mágico. ▪ Resuelven en la pizarra el cuadrado de 3x3 ▪ Observan al investigador como lo desarrolla aplicando unos métodos para resolver. ▪ Reciben una ficha para desarrollar el cuadrado mágico de manera individual. ▪ Explican los métodos que han tomado para desarrollar el cuadrado mágico. ▪ Consolidan sobre el tema desarrollado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumón ▪ lápiz. ▪ Ficha impresa. ▪ Papel bond 	35´
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionan sobre el trabajo realizado a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvimos? - ¿Cómo las superamos? - ¿Qué nos falta aprender? 		5´

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 13

NOMBRE DE LA SESIÓN: Resolvemos el CUADRADO MÁGICO de 4 x 4.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Mejorar la **atención Concentrada** resolviendo el CUADRADO MÁGICO de 4 x 4

SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acuerdan normas para continuar con el desarrollo de las diversas actividades dentro del aula. ▪ Escuchan atentamente las indicaciones del investigador para desarrollar la actividad del día. ▪ Observan un video sobre el cuadrado mágico. ▪ Responden preguntas en forma oral: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué tipo de cuadrado será? ¿Con cuántos números se trabaja? ¿Se desarrolla con los mismos pasos? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video. ▪ Laptop. ▪ parlante. ▪ USB. 	10´
DESARROLLO CENTRAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los investigadores explican a los alumnos sobre la forma del desarrollo del cuadrado mágico. ▪ Resuelven en la pizarra el cuadrado de 4x4 ▪ Observan al investigador aplicando unos métodos para resolver <ul style="list-style-type: none"> - Ubicar todos los números en el cuadro de manera ordenada 1 al 16. - Trazar con una línea recta de los dos ángulos. - Intercambiar las pasiones de los números claves de manera diagonal - 1 se va en lugar de 16 y el otro de mismo modo. - Solo se mueve al que fue afectado por el aspa. ▪ Reciben una ficha para desarrollar el cuadrado mágico de manera individual. ▪ Explican los métodos que han tomado para desarrollar el cuadrado mágico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumón ▪ lápiz. ▪ Ficha impresa. ▪ Papel bond 	35´
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionan sobre el trabajo realizado a través de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvimos? - ¿Cómo las superamos? - ¿Qué nos falta aprender? 		5´

**** ANEXO N° 07 ****

FOTOGRAFÍAS



EL INVESTIGADOR APLICANDO LA PRUEBA DEL PRE TEST



LOS NIÑOS DESARROLLANDO LA PRUEBA DEL PRE TEST



LOS NIÑOS DESARROLLANDO LA FICHA DEL LABERINTO



EL INVESTIGADOR DANDO INDICACIONES



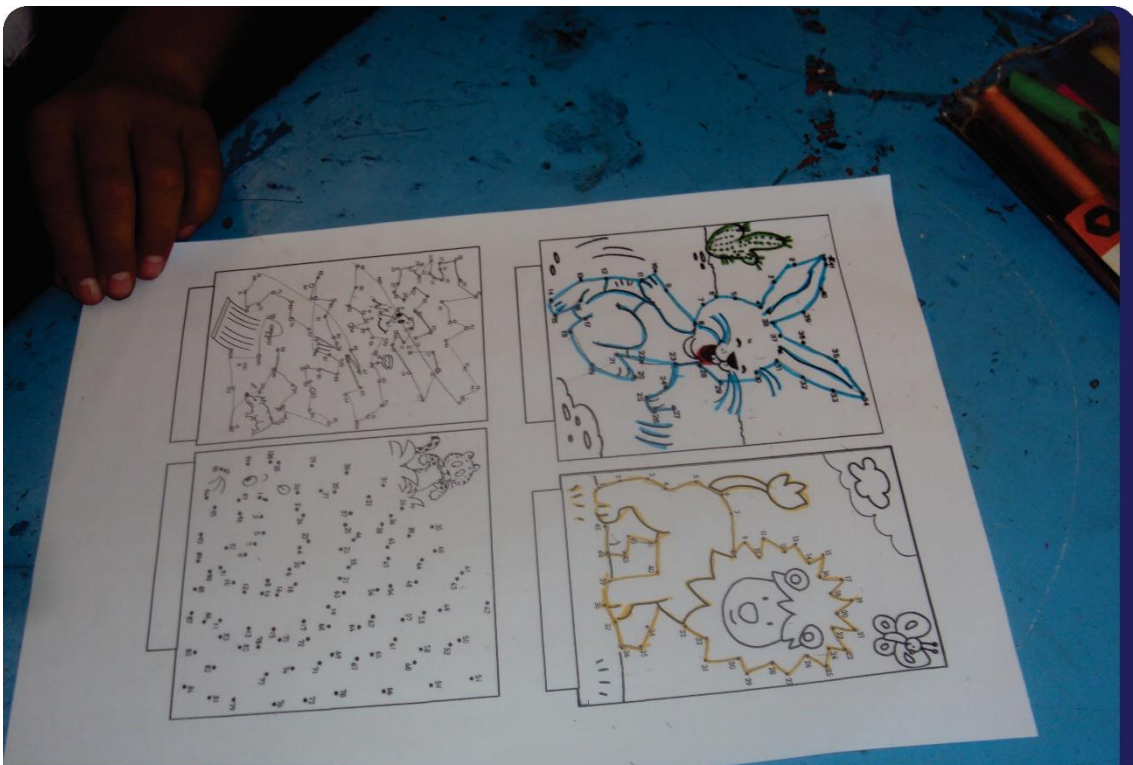
LOS NIÑOS ARMANDO EL TANGRAM



ATENCIÓN DE LOS NIÑOS PARA ARMAR EL PENTOMINO



LAS NIÑAS CONSTRUYENDO FIGURAS CON ORIGAMI



RESULTADO DE LA FICHA "RELACIÓN DE NÚMEROS"



LOS NIÑOS DESARROLLANDO "EL CUADRADO MÁGICO"



EXPLICACIÓN DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD



APLICACIÓN DE LA PRUEBA POSTEST