

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA  
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



---

**PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA PARA MEJORAR  
LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE  
EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019**

---

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TESISTAS:**

*Ritma Maruja Baltazar Almerco  
Kely Amanda Santiago Poma  
Ines Beatriz Tolentino Campos*

**ASESOR:**

**Dr. Wilfredo Sotil Cortavarría**

**HUÁNUCO - PERÚ**

**2021**

## **DEDICATORIA**

A mi madre Nancy Almerco, por el gran apoyo en mi formación profesional, a mi hermana María que es la que me impulsa a seguir adelante y son guías que me inducen a conseguir mis metas trazadas y nunca darme por vencida.

**Ritma**

A mis padres Héctor y Paulina, que me mostraron la importancia de la vida a base de sacrificio y dedicación, a mis profesores que me guiaron por el buen camino en este proceso de formación profesional.

**Kely**

A Dios por haberme dado la gracia de enseñar, a mis padres Cumar y Anila, que son base fundamental de mi existencia por haber confiado en mí, asimismo a las personas que me brindaron su apoyo en todo momento para consolidar mi carrera y demostrar a la sociedad mi perfil como docente.

**Ines**

## AGRADECIMIENTO

- A las autoridades de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, por habernos permitido estudiar en sus aulas universitarias durante los años de estudio.
- A nuestros maestros y maestras por su experiencia invertida en nuestra formación profesional, en especial a nuestro profesor del curso de tesis.
- Al personal administrativo, docentes, alumnos y padres de familia de CNA – UNHEVAL.
- A nuestras familias por su apoyo, motivación y guía de nuestras aspiraciones.

*Las tesistas.*

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal determinar los resultados del programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del CNA UNHEVAL Huánuco 2019, en el mismo que tuvo por finalidad proponer una alternativa al problema de atención, según Sánchez H & Reyes C. (2009), por medio de ello, se pudo descubrir el nivel de desarrollo de sus inteligencias de cada alumno, con la finalidad de hallar las fortalezas personales y sostener el aprendizaje en ellas. Estar vigilante a lo que se dice en clase, acceder a los estudiantes para captar todos los conceptos desarrollados. se empleó el diseño pre experimental con una sola muestra. (p.117-118) la muestra estuvo constituida por 35 estudiantes. A quienes se les aplicó los instrumentos con el test de atención D2 para evaluar la atención selectiva a través del pretest y postest, para la contratación de la hipótesis se utilizó la prueba de McNemar, con el siguiente resultado:  $x = 12,5$  (Chi calculada), se localiza a la derecha de la (Chi critica)  $=2,70$ , se llegó a la conclusión en que se deniega la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis alterna, quedando así demostrado que el programa de concentración lúdica mejora la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.

**Palabra Clave,** Atención selectiva, concentración lúdica, juego.

## ABSTRACT

The main objective of this research work was to determine the results of the recreational concentration program to improve selective attention in students of the third grade of primary education of the CNA UNHEVAL Huánuco 2019, in the same one that aimed to propose an alternative to the problem of attention, according to Sánchez H & Reyes C. (2009), through this, it was possible to discover the level of development of their intelligences of each student, in order to find personal strengths and sustain learning in them. Be vigilant to what is said in class, access students to capture all the concepts developed. the pre-experimental design was used with a single sample. (p.117-118) the sample consisted of 35 students. To those who applied the instruments with the D2 attention test to evaluate selective attention through the pretest and posttest, for the contracting of the hypothesis the McNemar test was used, with the following result:  $x = 12.5$  (Chi calculated), is located to the right of the (Critical Chi) = 2.70, , it was concluded that the null hypothesis is denied and the alternative hypothesis is approved, thus demonstrating that the recreational concentration program improves selective attention in students of the third grade of primary education of the National School of Application UNHEVAL Huánuco 2019.

**Keywords:** Selective attention, playful concentration, game.

## ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRAC	
INTRODUCCIÓN	

### CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. Fundamentación del problema.....	2
1.2. Formulación del problema general y específico .....	4
1.3. Formulación de Objetivo generales y específicos.....	5
1.4. Justificación.....	5
1.5. Limitaciones.....	6
1.6. Formulación de Hipótesis generales y específicos.....	7
1.7. Variables.....	8
1.8. Definición teórica y operacionalización de variables.....	8

### CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes .....	11
2.2. Bases teóricas.....	13
2.3. Bases conceptuales .....	20
2.3. Bases epistemológicas .....	22

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

3.1. Ámbito .....	23
3.2. Población .....	23
3.3. Muestra .....	24
3.4. Nivel y tipo de estudio .....	25
3.5. Diseño de investigación .....	25
3.6. Métodos, técnicas e instrumentos .....	26
3.7. Validación y confiabilidad del instrumento.....	26
3.8. Procedimiento .....	27
3.9. Tabulación y análisis de datos.....	34
3.10. Consideraciones éticas .....	35

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

4.1. Escala de medición .....	36
4.2 Análisis e interpretación de los resultados de la pre-prueba.....	37
4.3 Análisis e interpretación de los resultados del pos-prueba.....	41
4.4 Análisis comparativo.....	43
4.5. Prueba de hipótesis.....	45

### CONCLUSIONES

### SUGERENCIAS

### REFERENCIA BILIOGRAFICAS Y WEBGRAFIAS

### ANEXOS

## INTRODUCCIÓN

La atención en pleno siglo XXI, sigue siendo materia de estudio, se está demostrando que, esta actividad dentro de la educación ayuda a mantener en actividad constante al cerebro a la vez genera nuevas conexiones manteniendo las funciones cerebrales en óptimas condiciones, ya que conocemos que el cerebro a cualquier edad es un órgano dinámico. La atención y la concentración son el requisito fundamental para almacenar nuevos conocimientos y favorecer la plasticidad cerebral y activa las conexiones sinápticas. Nuestro estudio comprende una situación problemática, ya que por observación diagnóstica pudimos encontrar que la atención es un dilema común en los niños; aun teniendo una inteligencia normal, encontramos niños que a menudo no acaban las cosas que empiezan, tienen dificultades para seguir las instrucciones de los demás, pierde objetos, no cumplen a cabalidad sus tareas.

Con nuestra investigación estamos proponiendo un programa de concentración lúdica, el propósito de este trabajo está orientada a mejorar la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL. Consideramos que, a través del juego los estudiantes puedan tener la capacidad de acción y su control de la experiencia. Se aplicó 15 sesiones, dentro de ello realizamos: juegos psicomotores, cognitivos, sociales y afectivos emocionales. Es por ello que tratamos de mejorar la atención en los niños del tercer grado.

*Las tesoristas*



## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Fundamentación del problema**

Las dificultades en el proceso de aprendizaje generan obstáculo por la misma sintomatología del problema de atención, ésta actitud provoca en los estudiantes algunos retrasos académicos significativos, por ello es necesario tener conocimiento claro que la atención como sistema funcional complejo y dinámico, va a estar ligado al desarrollo de la información, que admite la selección de los estímulos necesarios para la activación de los órganos sensoriales, cognitivas o motoras, en los estudiantes de Educación Primaria.

Estas características es frecuente encontrar en los niños y se debe a la carencia de atención, por lo que muchas veces la hiperactividad y/o impulsividad son conductas propias de la infancia, se reconoce que es natural que los niños estén muy activos y por ello presten poca atención, y se desconcentren constantemente a lo que por resultado se ve que

escuchen y entiendan poco, etc. Por ello es necesario poner en énfasis y diferenciar entre un comportamiento normal y habilidades diferentes.

León y botella citando a Kahneman señala que:

Las teorías sobre la atención con filtro selectivo afirman que la limitación se debe a la negativa del flujo de la información por donde se interconectan los estímulos informativos, además señala que una actividad cognitiva absorbe de manera importante los estímulos informativos.

Por lo mismo, para que el estudiante sea atento requiere que el docente tenga las herramientas para motivar las clases con múltiples estímulos informativos. (2002, p. 4).

La concentración lúdica ha sido considerada comúnmente como una estrategia para la concentración en los estudiantes, es una manifestación, que es fácil de trabajar dentro de las programaciones curriculares, es un suplemento proyectado para poder lograr desarrollar competencias y hacer más efectiva el aprendizaje. Algunos consideran que, el juego es una actividad más, inclusive, podría considerarse una actividad de poca utilidad por lo que erróneamente se consideraría que no es obligatoria.

La actividad lúdica favorece en los individuos un grado educativo para la atención, por alerta, por la orientación, como también por su ejecución, esto lo convierte en actividades recreativas educativas primordiales.

Se hace necesario que los docentes identifiquen los tiempos y los espacios propicios para emplear una educación basada en los juegos lúdicos por ello analizando este problema nos hemos propuesto mejorar la atención selectiva.

Por ello, en las instituciones educativas es frecuente percibir que a los niños se les hace dificultoso estar tranquilos y atentos. Para algunos, puede ser ocasionado por una limitación fisiológica, perjudicando su capacidad de escuchar y aprender.

## **1.2 Formulación del problema general y específico**

### **Problema General**

¿Cuáles son los efectos del programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019?

### **Problemas Específicos**

- ¿Cuál es el nivel de la atención selectiva antes de aplicar el programa de concentración lúdica en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019?
  
- ¿De qué manera el programa concentración lúdica: juegos psicomotores, juegos cognitivos, juegos sociales y juegos afectivo emocional; mejora la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019?
  
- ¿Cuál es el nivel de atención selectiva después de aplicar el programa de concentración lúdica en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019?

### **1.3 Formulación de objetivos generales y específicos**

#### **General**

Determinar los efectos del programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.

#### **Específicos**

- Determinar cuál es el nivel de atención selectiva antes de aplicar el programa de concentración lúdica en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.
  
- Aplicar el programa concentración lúdica: Juegos psicomotores, juegos cognitivos, juegos sociales y juegos afectivo emocional; para mejorar la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.
  
- Evaluar el nivel de la atención selectiva después de aplicar el programa de concentración lúdica en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.

### **1.4 Justificación**

Justificamos nuestra investigación en el campo teórico, porque el estudio realizado, se encaminó hacia la ampliación y profundización de teorías, conceptos y definiciones sobre la concentración lúdica a través de los juegos psicomotores, cognitivos, sociales y afectivo emocionales, que fue el instrumento fundamental para lograr la culminación del estudio y poder explicar sistemáticamente cómo influye en la mejora de la atención selectiva por alerta, orientación y ejecución.

Justificamos metodológicamente nuestra investigación, porque nos exige por sus particularidades y naturaleza, acudir al desarrollo de las sesiones de investigación como técnica y como instrumento el D2 test de atención, como conjunto de ítems que permitirá al investigador obtener información sobre

como la concentración lúdica mejora la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.

Justificamos cognitivamente nuestra investigación, porque tiene una influencia muy importante dentro del desarrollo profesional de los investigadores como a quienes tienen acceso a la tesis, esto les permitirá ampliar y profundizar su marco teórico tanto en temas de la concentración lúdica, como también de la atención selectiva.

Nuestro trabajo de investigación es importante, porque posee un aporte central a la educación primaria, considerando que la concentración lúdica, nos permite tener un conocimiento claro para adaptarse al ambiente familiar, escolar y social. Durante esta actividad los estudiantes comienzan a relacionarse con sus pares, ejercita su lenguaje hablado y gestual, desarrolla y domina sus músculos, sobre todo fomenta la atención, además desarrolla capacidades, aptitudes y habilidades, todo esto nos llevará a demostrar la influencia en la mejora de la atención selectiva, sobre todo en las dimensiones de alerta, orientación y ejecución.

La presente investigación es viable porque cuenta con los requerimientos académicos y presupuestales para llevar a cabo, además es viable porque la tesis cuenta con las herramientas necesarias para el proceso de recolección de datos análisis estadístico y otros de requerimiento necesario que permitan cumplir los objetivos señalados.

## **1.5 Limitaciones**

Las limitaciones que encontramos en la aplicación de tesis fueron:

### **Tiempo**

- Por razones de estudio, trabajo y prácticas pre profesionales e intensivas, el tiempo fue un causal, que nos limitó la ejecución de este proyecto, que lo hemos cumplido, pero nos hubiera gustado profundizar más nuestro tema investigado.

### **Geográficas**

- Durante la planificación de nuestro proyecto tuvimos inconvenientes geográficos, por la distancia en las que se encuentran las viviendas de cada integrante.

### **Bibliográficas**

- Poca bibliografía en relación a nuestro variable independiente y variable dependiente, es más existe escasez de antecedentes de investigación en nuestra región.
- 

## **1.6 Formulación de hipótesis generales y específicas**

### **General**

El programa de concentración lúdica mejora la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.

### **Específicos**

- El nivel de la atención selectiva antes de aplicar el programa de concentración lúdica es bajo en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.
- La aplicación del programa de concentración lúdica: juegos psicomotores, juegos cognitivos, juegos sociales y juegos afectivo emocional; mejora la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.
- El nivel de la atención selectiva después de aplicar el programa de concentración lúdica: juegos psicomotores, juegos cognitivos, juegos sociales y juegos afectivo emocional; es alta en los estudiantes del

tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.

### 1.7 Variables

**Variable independiente:**

Programa de concentración lúdica

**Variable dependiente:**

Atención selectiva

### 1.8 Definición teórica y operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
VI: Programa de concentración lúdica	Juegos psicomotores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra a cada uno de los espacios y los participantes deben ir al correspondiente en cada momento: Tierra, mar y aire</li> <li>• El jugador vendado tiene que encontrar a sus compañeros mediante los sonidos: El cazador ciego</li> <li>• Se forman dúos y se le proporciona a cada dúo una pañoleta con lo que se anuda una pierna y deberá perseguir a los demás: Stop Doble</li> <li>• Buscar la forma de desenredarse para lograr su objetivo: La trenza</li> </ul>	Sesiones de investigación
	Juegos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego consiste en rellenar con números una cuadrícula: Sudoku</li> <li>• Los niños tienen que descubrir el camino acertado para llegar a la meta: Laberintos</li> <li>• Los niños tienen que decir el color de la letra mas no lo que</li> </ul>	

		<p>dice la palabra: Stroop</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños forman un círculo, cierran los ojos y se mezclan entre ellos, se saca a uno ellos y el que adivina quién falta gana: ¿Quién faltó?</li> </ul>	
	Juegos sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se nombra un tema y el primero de la fila comienza a dibujar y así sucesivamente todos los integrantes del grupo hasta completar el dibujo: Dibujos en grupo</li> <li>• Se forma grupo de tres, uno es el inquilino y los otros dos la casa: El inquilino</li> <li>• Forman un círculo, un alumno lanza la pelota hacia arriba mencionando un nombre de uno de sus compañeros, el mencionado agarra el balón y dice una característica del que lo nombró: Conociendo a mis compañeros</li> <li>• La primera persona dice el mensaje de manera oral, y así sucesivamente hasta llegar al final: El mensaje</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente narra un cuento y los niños se van imaginando, seguidamente dibujan lo imaginado: La cuentería</li> <li>• Se forman grupo de dos, la primera</li> </ul>	



	Juegos afectivo emocional	<p>persona realiza gestos y movimientos rescatando sus virtudes y viceversa: El espejo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño seleccionar sus personajes y lanza los dados dos veces. Ahora debe crear una historia donde aparezcan las dos emociones que se ha establecido: El teatrillo de las emociones</li> <li>• Consiste en coger diversos retratos con personajes expresando una emoción y los niños deben reconocer la emoción y clasificar los retratos: El diccionario de las emociones.</li> </ul>	
<b>VD:</b> Atención selectiva	Atención por alerta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alcanza el estado de alerta.</li> <li>• Mantiene su estado de alerta.</li> </ul>	Test "d2"
	Atención por orientación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hace uso de sus sentidos para orientarse.</li> <li>• Se orienta en el espacio y tiempo.</li> </ul>	
	Atención por ejecución.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regula su atención.</li> <li>• Realiza acciones complejas.</li> </ul>	

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes**

##### **INTERNACIONAL**

**Toro et al** en su tesis desarrollada en Colombia, titulada: *Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado de 3° de la sede principal de la Institución Educativa Marceliano Polo*. De tipo cualitativo, Llegó a la siguiente conclusión:

Es muy importante que un proyecto se desarrolle y su finalidad debe de ser que se establezcan diferentes causas a un problema de atención dispersa, a la vez diseñar diversas estrategias para dar solución a un problema, para la cual se tienen que crear espacios y actividades adecuadas para propiciar el trabajo grupal e individual, con esta investigación se desarrolla las capacidades de la observación y se promueve una escucha atenta de los dicentes y maestros.

(2016, p.55)

## **NACIONAL**

**Rodríguez** en su tesis desarrollada en el Perú, titulada: *Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la I.E N° 857 del Caserío de Huapalas del Distrito de Chulcanas, Morropón, Piura, 2017*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Llegó a la siguiente conclusión:

La aplicación de las actividades y los juegos lúdicas ha influido de manera frecuente en la resolución de problemas matemáticos, se ha visto una mejora en los alumnos generando una independencia del análisis reflexivo y creativo, además permite el desarrollo de sus destrezas y habilidades, podemos afirmar que las diferencias existentes estadísticamente son relevantes entre los medios obtenidos del antes y después de llevar a cabo los juegos lúdicos en la solución de problemas matemáticos del grupo de investigación (2018, p. 74).

**Rojas** en su tesis desarrollado en el Perú, titulada: *Niveles de atención y dificultades en la comprensión lectora en alumnos del segundo de primaria del colegio experimental aplicación de la universidad nacional de educación "Enrique Guzmán y Valle". Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*. Lima Perú. Llegó a la siguiente conclusión:

Las escalas de la atención se relacionan con la interferencia en la comprensión lectora en las dimensiones literales, criterial e inferencial, en los alumnos del segundo de primaria del Colegio Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle (2013, p. 66).

## **LOCAL**

**Benigno et al** en su tesis desarrollada en Huánuco, titulada: *Aplicación de técnicas de relajación para mejorar los niveles de atención en alumnos del cuarto grado de la I.E.I. "Mariscal Cáceres" Amarilis-2008*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huánuco Perú, menciona haber llegado a las siguientes conclusiones:

Son efectivos las técnicas de relajación, mejorando positivamente los niveles de atención en los estudiantes del 4to grado "A" de la I.E.I. "Mariscal Cáceres" Amarilis-Huánuco 2008. Además, se logró elevar el nivel de atención y concentración de los alumnos experimentados, ya que dichos alumnos según el posttest de Toulouse se ubican en el nivel avanzado a través de las técnicas de relajación. (2010, p.66).

**Gómez et al** en su tesis desarrollada en Huánuco, titulada: *Aplicación del programa juegos de construcción para desarrollar niveles de atención en niños de 5 años de la I.E.I. N° 184 Huánuco-2011*. [Pre grado]. *Universidad Nacional Hermilio Valdizán*. Huánuco Perú, menciona haber llegado a las siguientes conclusiones:

Que los programas de juegos de concentración han demostrado efectividad que permitió y permitirán desarrollar los niveles de atención de los niños de 5 años a más de la I.E.I. N° 184 de Loma Blanca, los resultados estadísticos obtenidos de la "t" de estudiantes con el nivel de significatividad = 0,05 y gl = 30, "t" calculada = 10,36 "t" crítica = 1,697. Por lo tanto, se acepta la  $H_1$  y se rechaza el  $H_0$ . (2012, p.74).

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.1.1. Programa de concentración Lúdica**

#### **a) El Juego como estrategia lúdica**

Jiménez, et al señala que:

La actividad lúdica establece los diversos planos que forman la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son particularidades que el niño va adquiriendo o apropiando a través del juego. Así tenemos que la actividad no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distorsionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que lo rodea. (2015p.15)

## **b) Actividad lúdica en el aula**

Jiménez et al señala que:

Las actividades lúdicas llevadas a la práctica, se convierten en una herramienta fundamental, insertando los aprendizajes cognitivos en el niño con el apoyo de ambientes agradables de manera natural y atractiva desarrollando diversas competencias. De lo ejecutado en el aula se originan niños dichosos dado como consecuencia habilidades consolidadas en lo físico y cognitivo, con disposición voluntaria a laborar en la cátedra, siendo ingenioso e indagador en ambientes sanos que motivan su convivencia y vocabulario, deslumbrando al entorno social y familiar, con ello la atracción de los padres hacia los acontecimientos escolares (2015, p.11)

Jiménez et al señala que:

La actividad lúdica beneficia, a los infantes, mejorando la autoconfianza, la personalidad, la autonomía, la integridad, convirtiéndose de esa forma en una acción importancia de desarrollo recreativo y educativo del infante. El juego es una actividad que se emplea para fomentar el entretenimiento y el goce de los integrantes, en ocasiones múltiples se utiliza como mecanismo educativo; también ayuda a percibir la realidad, permite al pupilo consolidarse en los procesos cognitivos y sociales ya que cumple una función inclusiva, unificadora y restauradora que tiene reglas que los integrantes del juego deben aceptar. (2015, p.41)

## **c) El juego**

Criminas señala que:

El juego es un mecanismo en funcionamiento inalterable que puede ser utilizado por cualquier niño o joven con el fin de desplegar todo su potencial corporal, social, cognitivo y afectivo. Interactuar con otros en forma dinámica, constituye una de las actividades importantes para lograr optimos niveles de comunicación y socialización (1984, p.13)

Ruiz cita a Thió de Pol et al y señala que el juego es una actividad flexible y libre en la que los niños se impone y acepta libremente actividades lúdicas que pueden satisfacer sus necesidades cognitivas y emocionales, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego (2017, p.6).

Alfonzo señala que:

El juego es parte de la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender. En el juego se lucha, se compete, como en el caso de los juegos cooperativos. En el juego se estimula la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo. El juego además tiene relación con el trabajo, la fiesta, la sexualidad, la belleza y la cultura. (2017, p.9)

#### **d) Psicología del juego**

Elkonin señala que:

La Psicología del juego son las sensaciones, emociones del niño que lo practica, ésta a la vez satisface su deseo, su emotividad, estos se representan prácticamente en un tiempo y en un espacio. Cuando el niño piensa, actúa; cuando el niño desea, satisface; la acción exterior es inseparable a lo interior; todo ello ayuda a la imaginación, al entendimiento y la voluntad, o sea a los procesos internos en acción exterior” (1978, p.134)

#### **e) Juego y educación**

Calero señala que:

La recreación en la pedagogía es importante porque pone en acción las partes del cuerpo ejercitando las funciones psíquicas y físicas. El juego es un ingrediente puente para la organización de la vida colectiva del niño; jugando e interactuado se aprende el compañerismo, se consolida y forma la personalidad estimulando el poder creador. (1998, p. 17)

**f) La organización de los espacios educativos para el juego**

- **Juegos Psicomotores**

Decroly señala que:

Los juegos psicomotores desarrollan las facultades motoras. Los juegos psicomotores mejoran gradualmente las aptitudes físicas y emocionales como la lateralidad, el equilibrio, la coordinación, la orientación espacial, el raciocinio somático y la toma de conciencia de los sentimientos. (1996, p.30)

Vicente menciona que:

El juego psicomotor se relaciona íntimamente con la motricidad por que los movimientos tienen una intención, decisión y ajuste. De esta manera el término juego en sí no tiene significación motriz por lo que es necesario incluir el elemento motriz. (2002,p 27)

Piaget señala que:

Los juegos sensorio motores se realizan a través de los movimientos musculares siendo simples y repetitivos, pudiendo ser estiramientos, doblar las extremidades, balancear los dedos, producir sonidos y ruidos; con estas técnicas el niño descubrirá las capacidades motoras y logrará la construcción motora que se integran progresivamente de lo simple a lo complejo. (1985, p. 35)

- **Juegos cognitivos**

Romero et al señalan que:

Son los que inducen a desarrollar múltiples capacidades como las intelectuales, emocionales y las habilidades lingüísticas, estos pueden ser como los juegos de construcción, de memoria, de experimentación, de expresión lingüística, jeroglíficos, sopas de letras, de preguntas, etc. (1995, p .50)

Rusel señala que:

Con las actividades del juego cognitivo, se ponen en manifiesto el liderazgo, la solidaridad, la ayuda mutua, el respeto y los valores que nos permite ampliar de manera positiva nuestra relación con los demás, además se puede mejorar la autonomía, pues con él las persistencias se educan, también el autocontrol, la autoconfianza, la participación, la cooperación, la solidaridad, la independencia, las capacidades físicas y los dominios motores, (1970, p .80)

Rusel menciona que:

Por todas estas características mencionadas es importante que la plana docente considere estos juegos para aplicarlos dentro del salón de clases, ya que cumplen una serie de requisitos y funciones para el desarrollo del niño, en especial y con más énfasis en el área cognitiva, siendo el juego una actividad con una amplia gama de posibilidades didácticas. (1970, p .81)

- **Juegos sociales**

Carmona señala que:

Son juegos que se efectúan en grupo, sea limitado o desmedido. Conceptuamos dentro de ésta los juegos de regla, de utopía o juegos colaborativos. Son los juegos cuya finalidad es agrupar, colaborar en dirección grupal, institucional, etcétera. Estos juegos buscan la interrelación grupal y el compañerismo del grupal. (2006, p. 87)

Carmona señala que:

A través del juego social, el educando se va familiarizando y descubriendo el placer de hacer cosas y relacionarse con otros. Siendo uno de los mecanismos más útiles para mejorar la expresión de sus sentimientos, aficiones e intereses. Además, se vincula a la creatividad, la solución lógica de problemas mejorando el lenguaje y aportando en los papeles sociales (2006, p .88)



- **Juego afectivo emocional**

Cordero señala que:

Son juegos con una carga de emoción y sentimientos muy importantes, porque se juega a revivir o representar una situación que se ha vivido o se vivirá en la realidad. Como los juegos de rol o los juegos dramáticos. En la infancia las emociones suelen ser intensas (los niños gritan, lloran, se ríen a carcajadas) e involuntarias reflejando sensaciones y necesidades que experimentan, tales como satisfacción, hambre, frío, frustración, etc. (1986, p .27)

### **2.2.2 Atención selectiva**

Sánchez refiriéndose a la atención selectiva señala que:

Esta actividad pone en funcionamiento los sucesos del organismo mental que procesa una parte de inquisición, dando veredicto solo a aquellas demandas del espacio que es necesario para la persona. La atención selectiva genera una clara función adaptiva, permitiendo que no se produzca una carga del sistema cognitivo ante la compleja y numerosa información entrante. (2011, p. 11)

Echavarría señala que:

Es necesario indicar que al cerebro reciben muchísimos estímulos que por su cantidad no son desarrollados de forma sincrónica, de esa forma se manifiesta la necesidad de que exista una función que se encargue de efectuar el desarrollo de selección y filtro de los mismos y esta viene a ser la atención. (2012, p .28)

Blázquez señala que:

La atención es la capacidad y la destreza mental que generara y mantiene la información. La atención requiere de la clasificación de referencia entre múltiples fuentes disponibles, incluyendo la estimulación interna y externa, pensamientos, recuerdos e incluso hechos motoras, en tal sentido la atención es considerada como un complejo de sistemas o subprocesos, que proporcionan exactitud, celeridad y persistencia del comportamiento. (2009, p. 53)

- **La atención por alerta:** Se expresa cuando el individuo está pendiente y receptiva ante los sucesos de su entorno. Es un estado que ayuda al individuo a realizar cualquier actividad sin interrupción. Está relacionada con la norepinefrina que da sensatez al estado de alerta, ubicadas en el cerebro frontal y parietal.
- **La atención por orientación:** Está relacionado y dirigido por el proceso de guía quien direcciona y se relaciona con el tiempo y el espacio en una determinada realidad, por ejemplo, el individuo que tiene la capacidad de análisis por factor de experiencia o dirección externa apoyándose en los sentidos para cada acto en particular.
- **La atención por ejecución:** Se considera un superior autocontrol; que regula la atención, es la intención de una actividad con mayor exactitud. En el transcurso el cerebro dirige hechos dificultosos interconectadas a distintas regiones del cerebro y primordialmente en toda aquella que enlaza nuestra visión.

#### a) Tipos de atención

Ahora bien, de acuerdo con Álvaro Sánchez López, autor de la tesis Atención selectiva como mecanismo de regulación emocional y factor

de vulnerabilidad a la depresión, dentro del concepto de atención, existen distintos tipos en función de interés del sujeto:

- **Atención dividida:** consiste en tratar de atender todos los aspectos de la información que se puedan al mismo tiempo y es asociada con la idea de multitarea.
- **Atención sostenida:** se trata de la capacidad de mantener el foco atencional en un asunto y permanecer alerta durante periodos de tiempo relativamente largos.
- **Atención selectiva:** hace referencia al proceso por el cual el organismo procesa tan solo una parte de la información, dando respuesta a aquellas demandas que son realmente útiles o importantes y reduciendo la sobrecarga del sistema cognitivo.

### 2.3 Bases conceptuales

**Atención.** - Es la capacidad de atender a un solo objeto. Es el proceso cognitivo y conductual de selectiva concentración considerada subjetiva u objetiva, proceso donde se ignoran otros aspectos, también se denomina como la asignación de procesamiento limitado.

**Concentración.** - Es un acto voluntario que realiza el ser humano durante una actividad. Es el proceso psíquico que se lleva cabo mediante el razonamiento; es concentrar voluntariamente la atención cuya herramienta es la mente sobre un objetivo o actividad que se realiza, para ello se deja de lado una serie de hechos u objetos que interfieren en la misma, siendo vital para el estudio y el trabajo.

**Juegos.** – actividad de relación que requiere concentración para lo cual se necesita imaginación y concentración para generar una situación con determinadas reglas, donde por lo general existen quienes ganan y los que cuyo fin es entregar entretenimiento y diversión, muchos lo

utilizan como herramientas educativas, para lo cual es necesario estimular habilidades psicológicas y prácticas.

**Juegos afectivos-emocionales.** – Se refiere a las actividades lúdicas con enfoque emocional, porque lo que se trata en el juego es revivir o representar ciertas situaciones que se vivirá en la realidad, como los juegos dramáticos. O los juegos de rol.

**Juegos cognitivos.** – son aquellos que se basan en fomentar la destreza intelectual cuyo resultado ayuda a la solución de operaciones básicas y el lenguaje. Estos juegos siguen reglas complicadas que a partir de su aplicación solucionan problemas cotidianos.

**Juegos psicomotores.** – son acciones que ayuda al niño a tomar conciencia corporal de sí mismo y lo relacionada con su entorno. Por lo cual es un conjunto de funciones que se aplican en movimientos autogenerados de un conjunto de organismo.

**Juegos sociales.** – Se practican entre dos o más personas, con frecuencia en ambientes cerrados o abiertos, incluye básicamente los juegos e salón, mesa y juegos deportivos por lo que incluye habilidad física y esfuerzo muscular de los participantes.

**Lúdica.** – Está relacionado al ocio, entretenimiento y diversión. El término lúdico se origina del latín ludus que significa “juego”.

**Programa.** – Es un proceso organizado de múltiples actividades que se realizara gradualmente en algún ámbito o circunstancia, es el temario que se ofrece para la presentación y organización de algún evento, curso o asignatura o eventos artísticos.

**Atención selectiva.** - Es la habilidad de entender una actividad mientras ésta se ejecuta.

## **2.4 Bases epistemológicas, fisiológicas y/o antropológicas**

Calero (1998) señala que:

### **Teoría de la energía superflua**

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. En su hipótesis plantea que el juego es la descarga que los niños desarrollan de manera grata y sin compostura, de un derroche de fortalezas que el niño realiza mediante el día.

Se sabe que el juego es una acción, ésta tiene que fomentar el desarrollada por otra actividad, que en el caso presente es una fortaleza que el niño realiza porque es parte de su naturaleza fisiológica. (p. 24)

### **Teoría del descanso o recreo**

Su principal representante stheinthal, afirma que el cambio de un hecho o posesión facilita la posibilidad de amenizar en los niños en tanto que ingresan en algunas actividades y partes del sistema nervioso Karl Bühler menciona que los infantes juegan a lo largo del día y no es necesario que se ha realizado trabajos de los cuales necesitan entrar en reposo. (p.25)

Piaget afirma que el juego instituye la conformación de sus facultades y refuerza las capacidades de sí mismas, donde el niño es estimulado de manera provechosa en todos los sentidos. (p.21)

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1 Ámbito**

El ámbito de estudio de la investigación serán los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019. Dicha institución se encuentra dentro del distrito de Amarilis-Huánuco, es una institución considerada como laboratorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, cuenta con todos los niveles educativos de la EBR.

#### **3.2 Población.**

Webster señala que la población “Es la recolección completa de todas las observaciones de interés para el investigador” (2000, p.8).

La población estará constituida por todos los niños matriculados del primer grado a sexto grado de primaria en el presente año lectivo del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL, siendo un total de 205 alumnos

**Tabla N° 1**

*Distribución de la población de los niños del 1ero al 6to grado CNA Unheval, Huánuco-2019*

<i>Población</i>					
<i>Nivel</i>	<i>Grado</i>	<i>Sección</i>	<i>Género</i>		<i>Total</i>
			<i>H</i>	<i>M</i>	
<i>Primaria</i>	<i>1ero</i>	<i>Única</i>	18	14	32
	<i>2do</i>		20	16	36
	<i>3ero</i>		16	19	35
	<i>4to</i>		15	16	31
	<i>5to</i>		16	22	38
	<i>6to</i>		23	10	33
<i>Total</i>			108	97	205

*Fuente: Nomina de Matricula de 2019*

*Elaborado: por las tesisistas*

### **3.3. Muestra.**

Webster “Es una parte representativa de una población que se selecciona para ser estudiada ya que la población es demasiado grande como para analizarla en su totalidad” (2000, p.9).

La selección de la muestra estará constituida por todos los niños y niñas matriculados en el tercer grado de primaria en el presente año lectivo en el Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL, siendo un total de 26 alumnos.

**Tabla N° 2**

*Determinación de la muestra del 1ero al 6to grado de la Institución Educativa CNA Unheval, Huanuco-2019*

<i>Muestra</i>					
<i>Nivel</i>	<i>Grado</i>	<i>Sección</i>	<i>Género</i>		<i>Total</i>
			<i>H</i>	<i>M</i>	
<i>Primaria</i>	<i>3ero</i>	<i>Única</i>	13	13	26

*Fuente: Nomina de Matricula de 2019*

*Elaborado: Por las tesisistas*

### 3.4. Nivel y tipo de estudio

#### 3.4.1. Nivel de investigación

Carrasco, S el nivel de investigación es experimental porque buscar crear un tratamiento, estrategia, programa, etc., para dar solución a un problema social. (2005, p.30)

#### 3.4.2. Tipo de investigación

Según Sánchez et al, el presente estudio corresponde a una investigación aplicada ya que tiene como finalidad determinar el nivel de la atención selectiva mediante el programa de concentración lúdica en los estudiantes del primer grado. (2009, p. 37)

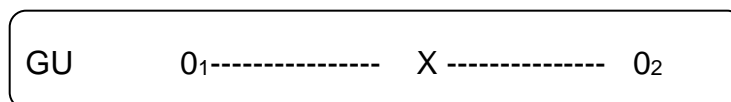
### 3.5 Diseño de investigación

#### 3.5.1 Diseño de investigación

Según Sánchez H & Reyes C, el estudio corresponde al diseño pre experimental porque se trabajará con una sola muestra. (2009, p. 117-118)

#### 3.5.2 Esquema de investigación

Se trabajará con un solo grupo; llamados pretest y posttest cuyo esquema es el siguiente:



**Donde:**

O<sub>1</sub>: Pretest (Observación Inicial)

X: Tratamiento experimental (juegos de concentración).

O<sub>2</sub>: Posttest (Observación final)



### **3.6. Métodos, técnicas e instrumento**

#### **3.6.1. Método:**

El método de estudio es la experimental ya que se han aplicado los instrumentos aplicando las 15 sesiones de acuerdo a las variables de estudio para luego obtener los resultados cuantitativos.

#### **3.6.2. Técnicas:**

Se utilizaron las siguientes técnicas:

**Guía de observación.** – Nos ha permitido consolidar la información requerida sobre el progreso y el avance de los estudiantes durante la aplicación de los programas lúdicos.

Los instrumentos aplicados fueron:

- a) Confiabilidad, empleando el estadígrafo Alfa de Cron Bach.
- b) Juicio de expertos.

**Fichaje:** se consideraron las bibliografías recopilando las teorías y conceptuales.

**Técnica estadística descriptiva:** Para el procesamiento de datos.

#### **3.6.3. Instrumento:**

El instrumento utilizado en la variable dependiente fue la prueba psicológica (escala Likert) que fue aplicado en nuestra investigación, está basado en tres niveles: (limitada, media y alta), que estaba comprendido en baremos de 1-33; 34-66; 77-99, convertido a puntajes, para la fácil evaluación.

### **3.7. Validación y confiabilidad del instrumento**

Para el desarrollo del presente estudio se utilizó y validó el siguiente instrumento: d2, test de atención, original de Rolf Brickenkamp, adaptado por las investigadoras el cual fue validado bajo el criterio de juicio de expertos:

Dr. Manuel Blanco Aliaga

Mg. Joel Cipriano Tarazona Bardales

Mg. Fidel García Yale

Con los siguientes resultados, los tres jueces dieron su opinión válida el instrumento.

### **3.8 Procedimiento.**

Se siguió el presente procedimiento:

- a)** Se solicitó permiso para ejecutar la investigación a la dirección del Colegio de Aplicación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
- b)** Se realizó coordinaciones con la docente encargada del tercer grado de primaria, para la aplicación de nuestros instrumentos de investigación.
- c)** Se realizó la investigación desarrollando en primer lugar el proyecto que ha sido aprobado por medio de una resolución, para que esto ocurra, hemos seguido los siguientes pasos: Diagnóstico, descripción y formulación de nuestro problema, se identificó los factores importantes en una matriz de consistencia, se recopiló la información para el marco teórico, se replanteó las teorías de acuerdo a nuestra hipótesis, se concluyó el proyecto de acuerdo a los requerimientos de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL.
- d)** Se administró la guía de observación para realizar la estadística y tener los resultados de la variable dependiente.
- e)** Finalmente se hizo el trabajo de gabinete, cumpliendo con el informe final de la investigación.

### **3.9 Resultados generales del método Delphi**

EXPERTO: 1

GRADO: Mg. Joel C. Tarazona Bardales

INSTRUCCIONES:

De acuerdo con la profesión que se requiere para el análisis de cada ítem, se dará una valoración de acuerdo a una escala de Likert, para luego los resultados serán analizados conjuntamente con los resultados de los demás expertos encuestados para obtener un resultado general de cada ítem y finalmente concluir que si es aceptable o no cada ítem.

#### ***Escala de valoración***

<b><i>NIVEL DE SATISFACCION</i></b>	<b><i>VALORACION</i></b>
<b><i>MUY SATISFECHO</i></b>	<b><i>4</i></b>
<b><i>SATISFECHO</i></b>	<b><i>3</i></b>
<b><i>POCO SATISFECHO</i></b>	<b><i>2</i></b>
<b><i>INSATISFECHO</i></b>	<b><i>1</i></b>

ÍTEM S	INDICADORE S	ESCALA DE VALORACIÓN DE CADA ITEMS POR CADA EXPERTO				
		MUY SATISFECH O	SATISFECH O	POCO SATISFECH O	INSATISFECH O	OBSERVACIÓ N
1	•Alcanza el estado de alerta mediante los juegos psicomotores.	4				
2	•Mantiene su estado de alerta a partir de los juegos que se van a realizar.		3			
3	•Hace uso de sus sentidos para orientarse en las diversas actividades a realizar.		3			
4	Se orienta en el espacio y tiempo de acuerdo al juego que se va realizar.	4				
5	•Regula su atención mediante los juegos afectivo emocional.	4				
6	•Realiza acciones complejas a través de los juegos cognitivos.		3			
7	•Alcanzar un nivel de concentración óptima a través del programa de concentración lúdica	4				

NIVEL DE SATISFACCION	VALORACION
MUY SATISFECHO	4
SATISFECHO	3
POCO SATISFECHO	2
INSATISFECH O	1

EXPERTO: 2

GRADO: Dr. Manuel Blanco Aliaga

INSTRUCCIONES:

De acuerdo con la profesión que se requiere para el análisis de cada ítem, se dará una valoración de acuerdo a una escala de Likert, para luego los resultados serán analizados conjuntamente con los resultados de los demás expertos encuestados para obtener un resultado general de cada ítem y finalmente concluir que si es aceptable o no cada ítem.

***Escala de valoración***

<b><i>NIVEL DE SATISFACCION</i></b>	<b><i>VALORACION</i></b>
<b><i>MUY SATISFECHO</i></b>	<b><i>4</i></b>
<b><i>SATISFECHO</i></b>	<b><i>3</i></b>
<b><i>POCO SATISFECHO</i></b>	<b><i>2</i></b>
<b><i>INSATISFECHO</i></b>	<b><i>1</i></b>

ÍTEM S	INDICADORE S	ESCALA DE VALORACIÓN DE CADA ITEMS POR CADA EXPERTO				
		MUY SATISFECHO	SATISFECHO	POCO SATISFECHO	INSATISFECHO	OBSERVACIÓN
1	•Alcanza el estado de alerta mediante los juegos psicomotores.	4				
2	•Mantiene su estado de alerta a partir de los juegos que se van a realizar.		3			
3	•Hace uso de sus sentidos para orientarse en las diversas actividades a realizar.	4				
4	Se orienta en el espacio y tiempo de acuerdo al juego que se va realizar.	4				
5	•Regula su atención mediante los juegos afectivo emocional.	4				
6	•Realiza acciones complejas a través de los juegos cognitivos.		3			
7	•Alcanzar un nivel de concentración óptima a través del programa de concentración lúdica	4				

NIVEL DE SATISFACCION	VALORACION
MUY SATISFECHO	4
SATISFECHO	3
POCO SATISFECHO	2
INSATISFECHO	1

EXPERTO: 3

GRADO: Mg. Fidel García Yale

INSTRUCCIONES:

De acuerdo con la profesión que se requiere para el análisis de cada ítem, se dará una valoración de acuerdo a una escala de Likert, para luego los resultados serán analizados conjuntamente con los resultados de los demás expertos encuestados para obtener un resultado general de cada ítem y finalmente concluir que si es aceptable o no cada ítem.

***Escala de valoración***

<b><i>NIVEL DE SATISFACCION</i></b>	<b><i>VALORACION</i></b>
<b><i>MUY SATISFECHO</i></b>	<b><i>4</i></b>
<b><i>SATISFECHO</i></b>	<b><i>3</i></b>
<b><i>POCO SATISFECHO</i></b>	<b><i>2</i></b>
<b><i>INSATISFECHO</i></b>	<b><i>1</i></b>

ÍTEM S	INDICADORE S	ESCALA DE VALORACIÓN DE CADA ITEMS POR CADA EXPERTO				
		MUY SATISFECHO	SATISFECHO	POCO SATISFECHO	INSATISFECHO	OBSERVACIÓN
1	•Alcanza el estado de alerta mediante los juegos psicomotores.		3			
2	•Mantiene su estado de alerta a partir de los juegos que se van a realizar.	4				
3	•Hace uso de sus sentidos para orientarse en las diversas actividades a realizar.	4				
4	Se orienta en el espacio y tiempo de acuerdo al juego que se va realizar.		3			
5	•Regula su atención mediante los juegos afectivo emocional.		3			
6	•Realiza acciones complejas a través de los juegos cognitivos.	4				
7	•Alcanzar un nivel de concentración óptima a través del programa de concentración lúdica		3			

NIVEL DE SATISFACCION	VALORACION
MUY SATISFECHO	4
SATISFECHO	3
POCO SATISFECHO	2
INSATISFECHO	1



## RESULTADOS GENERALES DEL METODO DELPHI

EXPERTOS	ITEMS						
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7
1	4	3	3	4	4	3	4
2	4	3	4	4	4	3	4
3	3	4	4	3	3	4	3

NIVEL DE SATISFACCION							
MUY SATISFECHO	2	1	2	2	2	1	2
SATISFECHO	1	2	1	1	1	2	1
POCO SATISFECHO	0	0	0	0	0	0	0
INSATISFECHO	0	0	0	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

MUY SATISFECHO	67%	33%	67%	67%	67%	33%	67%
SATISFECHO	33%	67%	33%	33%	33%	67%	33%
POCO SATISFECHO	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
INSATISFECHO	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

Se concluye que los ítems se sometieron a deliberación de expertos y en estos se obtuvieron resultados favorables, para el uso en el instrumento de investigación.

### 3.9 Tabulación y análisis de datos

Se procedió de la siguiente manera:

- a) **La Revisión y Consustanciación de la Información:** en primer Lugar, se revisaron los resultados instrumento psicológico denominado D2 para luego procesar la información fiable necesario.
- b) **Clasificación de la Información:** Los instrumentos se clasificaron en relación a las variables dependiente e independiente a través del programa de concentración lúdica.
- c) **La Codificación y Tabulación:** Las codificaciones se realizaron en proporción a los niveles según respuesta y la tabulación se efectúa a través del programa Excel Microsoft.

### **3.10 Consideraciones éticas.**

Es necesario considerar que las teorías encontradas en la presente investigación no generen conflictos con otras teorías de autores con investigaciones similares ya que los resultados son el estudio de una institución específica, además es necesario practicar los principios de justicia académica salvaguardando los intereses de los académicos tanto de alumnos como de estudiantes.

Con respecto a la recolección de datos se han considerado los principios de responsabilidad y ética profesional como son:

**a) Anonimato:**

Se garantizó que los datos obtenidos en el proceso de recolección de datos serán netamente para el fin de la investigación.

**b) Privacidad:** Se consideró de manera muy confidencial las muestras de investigación.

**c) Consentimiento informado:** Se investigó a los 26 estudiantes del tercer grado sección única, del CNA UNHEVAL, Huánuco- 2019. El consentimiento cuenta con los principios básicos de la institución y del investigador.

## CAPITULO IV RESULTADOS

Este capítulo presenta los resultados obtenidos en el trabajo de campo de nuestra investigación, que fueron procesados de manera correcta para su presentación.

### 4.1. Escala de medición

Los resultados fueron procesados de acuerdo a la **escala de Likert**.

**Tabla N° 03**

*Escala de medición de la prueba psicológica cualitativa y cuantitativa*

CUALITATIVA	BAREMO	CUANTITATIVA (puntajes)
<b>Atención limitada</b>	1-33	1-76
<b>Atención media</b>	34 – 66	77-104
<b>Atención alta</b>	67-99	105-299

*Fuente: Escala Likert*

*Elaborado: Por las tesisistas*

La escala que se utilizó para la tabulación comprende tres niveles, con las siguientes valoraciones, atención limitada (1 – 76), atención media (77 – 104) y atención alta (105- 299).

## 4.2 Análisis e interpretación de los resultados de la pre-prueba

**Tabla N° 04**

*Edad de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa CNA-UNHEVAL Huánuco 2019, presentados en nuestra muestra.*

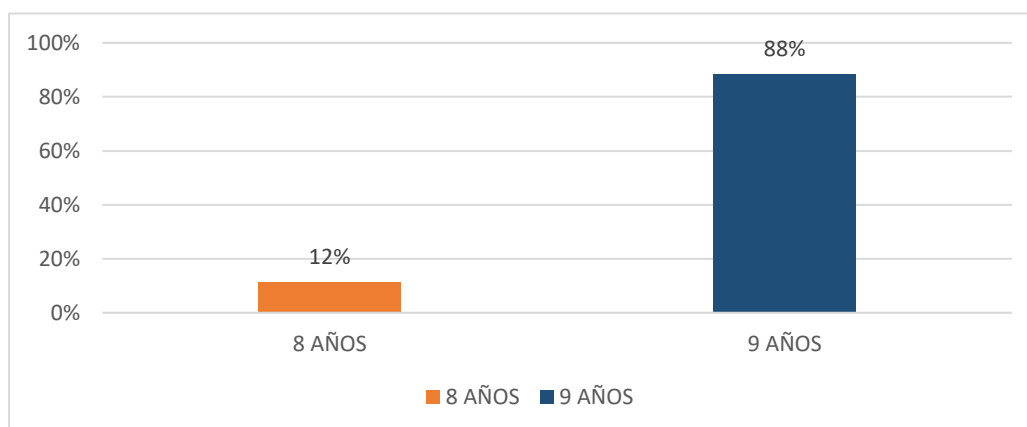
EDAD	Fi	%
8 AÑOS	3	12%
9 AÑOS	23	88%
TOTAL	26	100%

*Fuente: Nomina de matrícula*

*Elaborado: Por las tesis*

**Gráfico N° 01**

*Edad de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa CNA-UNHEVAL Huánuco 2019, presentados en nuestra muestra.*



*Fuente: Tabla N° 04*

*Elaborado: Por las tesis*

### INTERPRETACIÓN

En la tabla 04 y gráfico 01 se muestra a los estudiantes del tercer grado según sus edades donde el 12% son de 8 años y el 88% son de 9 años que estuvo comprendido en nuestra muestra.

### Tabla N° 05

*Sexo de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa CNA-UNHEVAL Huánuco 2019, presentados en nuestra muestra.*

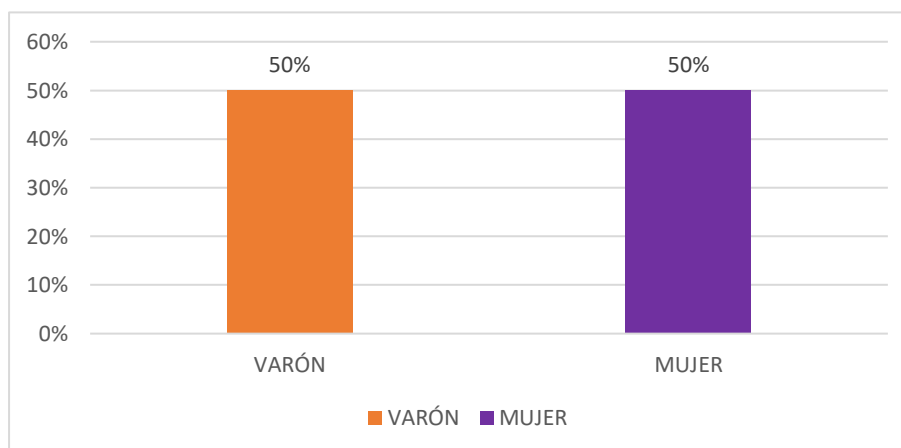
EDAD	Fi	%
VARÓN	13	50%
MUJER	13	50%
TOTAL	26	100%

*Fuente: Nomina de matrícula*

*Elaborado: por las tesis*

### Gráfico N° 02

*Sexo de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa CNA-UNHEVAL, Huánuco 2019, presentados en nuestra muestra.*



*Fuente: Tabla 05*

*Elaborado: por las tesis*

### INTERPRETACIÓN

En la tabla 05 y gráfico 02 se evidencia, los porcentajes de niños y niñas, donde el 50% eran niños y niñas con el otro 50%, que corresponde a nuestra muestra de investigación.

**Tabla N° 06**

*Puntajes obtenidos de la prueba psicológica de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa CNA-UNHEVAL, Huánuco-2019, en el pretest.*

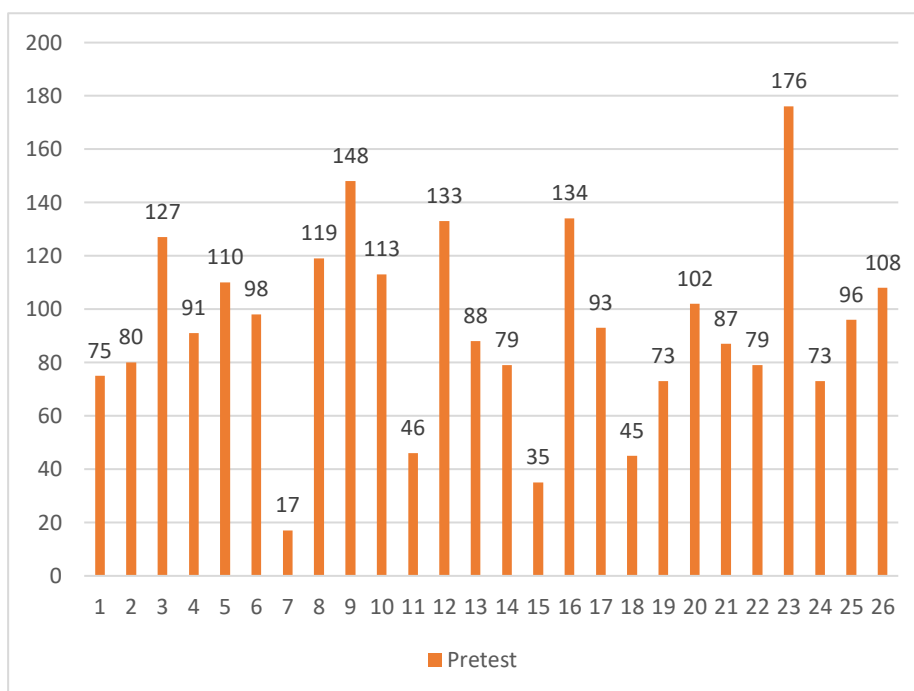
<b>N°</b>	<b>Pretest</b>
1	75
2	80
3	127
4	91
5	110
6	98
7	17
8	119
9	148
10	113
11	46
12	133
13	88
14	79
15	35
16	134
17	93
18	45
19	73
20	102
21	87
22	79
23	176
24	73
25	96
26	108

*Fuente: Instrumento de investigación*

*Elaborado: Por las tesis*

### Gráfico N° 03

*Puntajes obtenidos de la prueba psicológica de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa CNA-UNHEVAL, Huanuco-2019, en el pretest*



*Fuente: Tabla 06*

*Elaborado: Por las tesis*

### INTERPRETACIÓN

En la tabla 06 y gráfico 3 se presentan resultados de la prueba psicológica de la aplicación del programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes de educación primaria del CNA UNHEVAL Huánuco 2019.

Donde se observa los puntajes del pretest (antes de la aplicación del programa), que el puntaje mínimo de la prueba psicológica es de 17 y el máximo es de 176, esto quiere decir que antes de la aplicación del programa se evidenció, puntajes irregulares.

### 4.3 Análisis e interpretación de los resultados de la pos-prueba

**Tabla N° 07**

*Puntajes obtenidos de la prueba psicológica de los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa CNA-UNHEVAL, Huanuco-2019, en el postest.*

<b>N°</b>	<b>Postest</b>
1	116
2	156
3	185
4	139
5	170
6	183
7	128
8	202
9	194
10	144
11	73
12	189
13	139
14	110
15	105
16	174
17	139
18	97
19	141
20	91
21	151
22	134
23	193
24	143
25	97
26	147

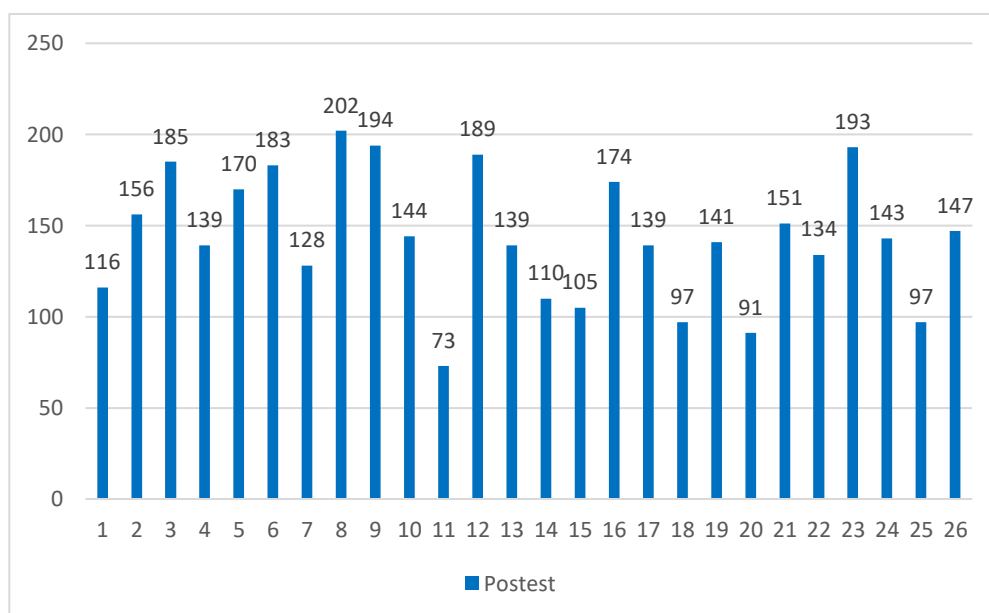
*Fuente: Instrumento de investigación*

*Elaborado: por las tesisas*



#### Gráfico N° 04

Puntajes obtenidos de la prueba psicológica de los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa CNA-UNHEVAL, Huánuco-2019, en el postest



Fuente: Tabla N° 07

Elaborado: Por las tesis

#### INTERPRETACIÓN

En la tabla 07 y el gráfico 04 muestran resultados de los puntajes obtenidos de la aplicación del programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes de educación primaria del CNA, UNHEVAL Huánuco 2019.

Se observa que el mínimo puntaje obtenido en el postest fue de 73, de la prueba psicológica y el máximo puntaje obtenido es de 202, esto quiere decir, que la aplicación del programa de concentración lúdica fue favorable para fortalecer satisfactoriamente la atención selectiva en los estudiantes de educación primaria.

#### 4.4 Análisis comparativo

**Tabla N° 08**

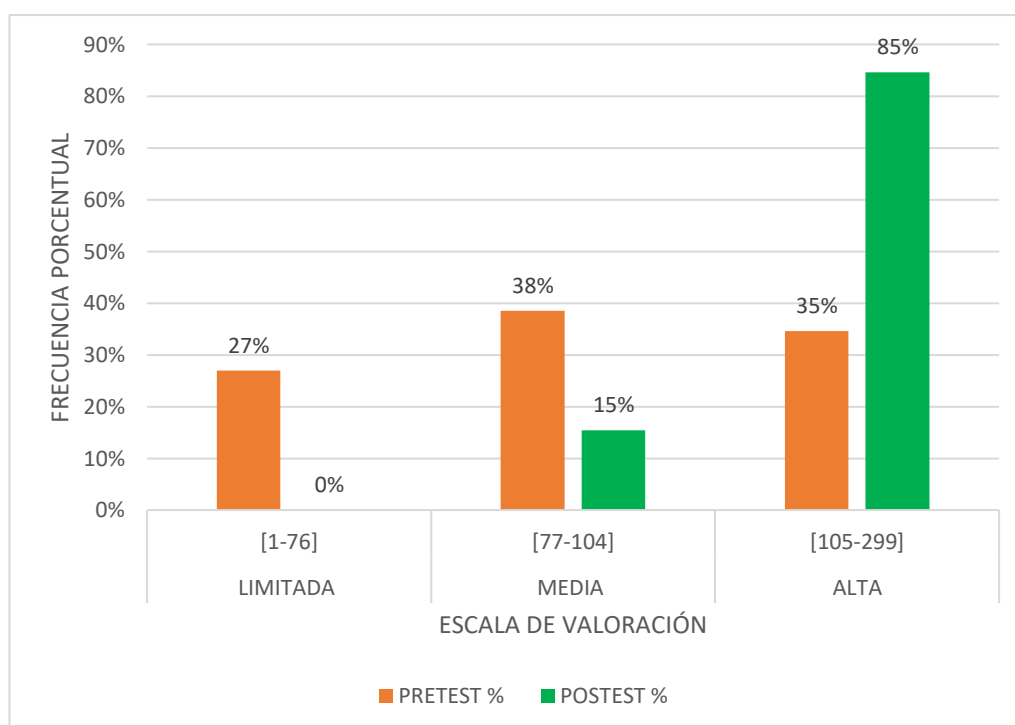
*Escala de valoración de los puntajes obtenidos de la prueba psicológica de los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa CNA-UNHEVAL, Huánuco- 2019, en el postest*

ESCALA DE VALORACIÓN		PRETEST		POSTEST	
		Fi	%	Fi	%
<b>LIMITADA</b>	[1-76]	7	27%	0	0%
<b>MEDIA</b>	[77-104]	10	38%	4	15%
<b>ALTA</b>	[105-299]	9	35%	22	85%
<b>TOTAL</b>		26	100%	26	100%

*Fuente: Tabla 05 y 06  
Elaborado: Por las tesis*

**Gráfico 05**

*Escala de valoración de los puntajes obtenidos de la prueba psicológica de los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa CNA-UNHEVAL, Huánuco- 2019, del pretest y postest.*



*Fuente: Tabla 07  
Elaborado: Por las tesis*

## **INTERPRETANCIÓN**

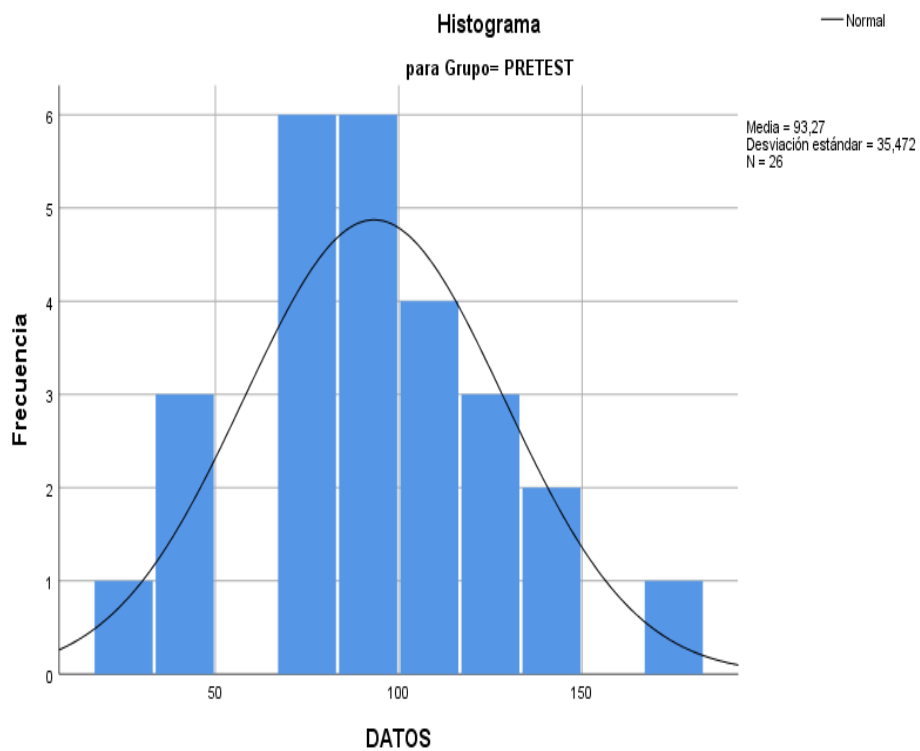
En la tabla 08 y gráfico 05 se demuestran los resultados del análisis comparativo entre el pretest y posttest de la aplicación del programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes de educación primaria del CNA UNHEVAL Huánuco 2019.

Donde se observó que en el pretest el 27% se ubica en la escala de limitada, seguido por un 38% en la escala media y solamente un 35% se ubicó en la escala más alta, al inicio al no aplicar ningún tipo de programa los resultados no eran tan favorables en la atención selectiva de los niños.

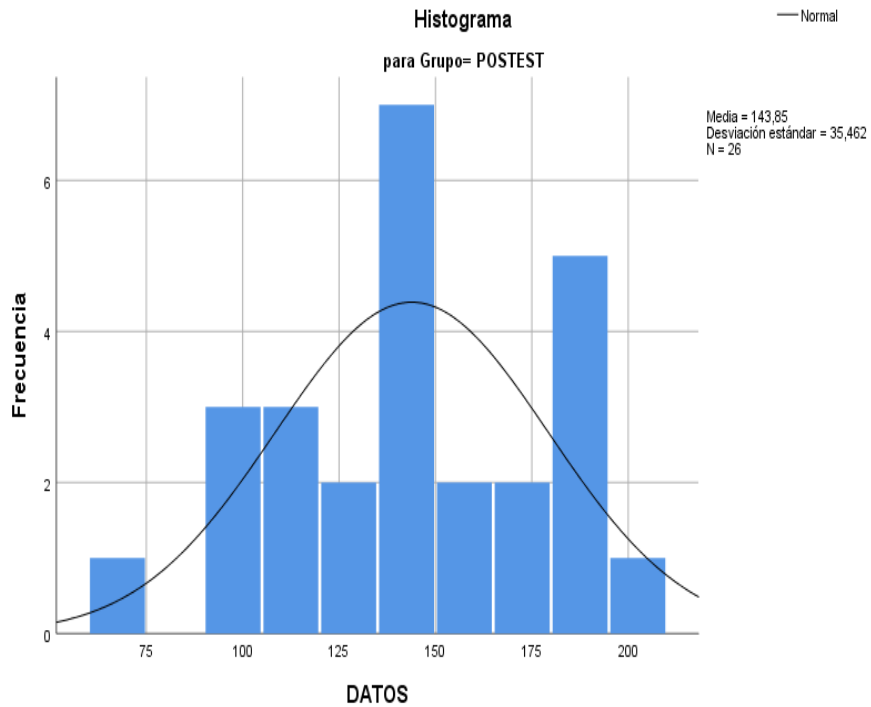
Por otro lado, los resultados del posttest, sí, demuestran mejora significativa en los niveles de atención selectiva, donde ningún niño se ubicó en la escala limitada con un 0%, el 15% se ubicó en la escala media y el 85% se ubicó en la escala alta, esto quiere decir, que el programa aplicado en los estudiantes de educación primaria del CNA UNHEVAL Huánuco 2019, es una estrategia apropiada para mejorar las condiciones de atención selectiva de los niños en diferentes situaciones educativas requeridas en nivel primario.

#### 4.5. Prueba de hipótesis

Para dar un carácter científico a nuestra investigación se realizará la prueba de normalidad Shapiro -Wilk y la contrastación de hipótesis, donde someteremos nuestros datos a las pruebas ya mencionadas.



*Coeficiente de asimetría: 0.040*  
*Coeficiente de curtosis: 0.440*



Coeficiente de asimetría: -0.119  
Coeficiente de curtosis: -0.785

**A. Planteo de hipótesis**

**Ho:** Los datos se ajustan a una distribución normal

**H1:** Los datos no se ajustan a una distribución normal

**B. Nivel de significancia:** Alfa 0.05

**C. Estadístico de prueba**

Prueba de Shapiro – Wilk

- Prueba de normalidad al pretest

**Pruebas de normalidad**

GRUPO ÚNICO	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
PRETEST	,130	26	,200*	,985	26	,953

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

- Prueba de normalidad al postest

**Pruebas de normalidad**

GRUPO ÚNICO	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
POSTEST	,099	26	,200*	,963	26	,457

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

**D. Decisión:** Como el nivel de significancia es mayor al P-valor, entonces se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna, es decir, los datos se aproximan a una distribución normal.

**Contrastación de hipótesis**

**1. Formulación de hipótesis**

**H0:** Si, el programa de concentración lúdica no es efectiva entonces, no se mejorará la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019

$$H_0: \mu_{pos} \leq \mu_{pre} \qquad H_0: ECL_{pos} \leq ECL_{pre}$$

**H1:** Si, el programa de concentración lúdica es efectiva, entonces se mejorará la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.

$$H_1: \mu_{pos} \geq \mu_{pre} \qquad H_1: ECL_{pos} \geq ECL_{pre}$$

**Donde:**

**H<sub>0</sub>:** Hipótesis nula

**H<sub>1</sub>:** Hipótesis alternativa

**μ<sub>pos</sub>:** Media poblacional respecto al postest

**μ<sub>pre</sub>:** Media poblacional respecto al pretest

**ECL<sub>pos</sub>:** Efectos de la concentración lúdica en el postest

**ECL<sub>pre</sub>:** Efectos de la concentración lúdica pretest

## 2. Determinación de la prueba unilateral o bilateral

De acuerdo a la hipótesis alternativa, se determina que la prueba es unilateral, cola a la derecha.

## 3. Determinación del nivel de significancia

El nivel de significancia de alfa: 0.05 y el nivel de confiabilidad al 95%

El grado de libertad es 1, de acuerdo a la formula siguiente:

$$(N^{\circ} C - 1) (N^{\circ} F - 1) = (2 - 1) (2 - 1) = 1 \text{ G. libertad.}$$

## 4. Determinación de la prueba

La prueba adecuada es la de Mc Nemar por tener diferente promedio del pretest frente al postest.

### Consolidado de datos.

Prueba psicológica	Puntajes				
	N	PRETEST		POSTEST	
		X1	$\bar{x}$	X2	$\bar{x}$
Total	26	2425	93.27	3740	143.85

### Procedimientos:

Se halla la prueba Mc Nemar donde se evidencia los cambios.

ANTES	DESPUÉS	
	-	+
+	A	B
-	C	D

A: Si cambio de + a -

B= Los que no cambiaron y se mantienen positivamente

C= Los que no cambiaron y se mantienen negativamente

D=SÍ, cambió de - a +

Luego:

ANTES	DESPUÉS	
	-	+
+	0	0
-	0	26

Finalmente desarrollamos la ecuación

$$X^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D} \text{ Con 1 gl}$$

$$X^2 = \frac{(|0-26|-1)^2}{0+26} \text{ Con 1 gl}$$

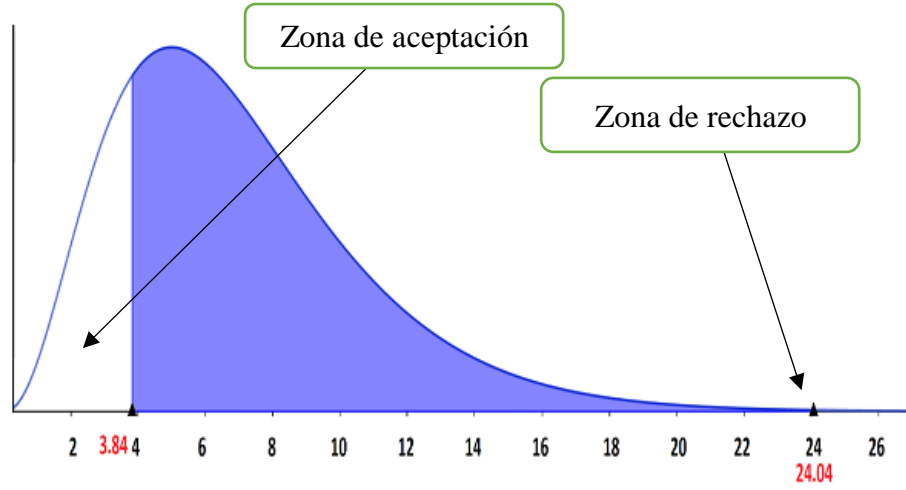
$$X^2 = \frac{(|-26|-1)^2}{26} \text{ Con 1 gl}$$

$$X^2 = \frac{(25)^2}{26} \text{ Con 1 gl}$$

$$X^2 = 24.04$$



$X^2$  calculada: 24.04       $X^2$  crítica: 3.84      Significancia: 0.05      Gl: 1



**5. Decisión**

De acuerdo a los resultados de la aplicación del programa, donde la  $X^2$  calculada 24.04 es mayor a  $X^2$  crítica: 3.84 en consecuencia se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa con un nivel de significancia de 0.05 y grado de confiabilidad al 95%, asimismo se tiene una diferencia significativa en el promedio de los puntajes entre el pretest y postes, es decir, que el programa de concentración lúdica es efectivo para mejorar la atención selectiva en los estudiantes de educación primaria de CNA UNHEVAL Huánuco 2019

## **CAPITULO V**

### **DISCUSIÓN**

#### **Discusión de resultados**

En relación con nuestro objetivo se determinó la efectividad de la aplicación del programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes de educación primaria del CNA, UNHEVAL Huánuco 2019, con los resultados obtenidos queda valido y cumplido dicho objetivo propuesto en nuestra investigación.

Los resultados obtenidos con un nivel de significancia de 0.05, una confiabilidad al 95%, y 1 grado de libertad, se obtuvo que la  $X^2$  calculada es: 24.04, es mayor a la  $X^2$  critica: 3.84, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa en consecuencia, el programa tuvo efectos significativos sobre la atención

selectiva de los niños de educación primaria de CNA, UNHEVAL, Huánuco 2019.

En relación con nuestros antecedentes encontramos cierta afinidad con la investigación de Gómez, S & Miraval, M & Vega, Y. (2012). Que *demonstró que los juegos son apropiados para mejorar los niveles de atención en niños, dando como resultado en su investigación una t* calculada = 10,36 "t" crítica = 1,697. Semejante a nuestra investigación que demostró que la concentración lúdica es una estrategia adecuada para mejorar la atención selectiva en los educandos obteniendo un resultado favorable.

## CONCLUSIONES

- Se determinó los efectos positivos de la aplicación programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes de educación primaria del CNA UNHEVAL Huánuco 2019, en razón a la comprobación de hipótesis donde se obtuvo que la  $X^2$  calculada es: 24.04, es mayor a la  $X^2$  crítica: 3.84.
- El nivel de atención selectiva en los estudiantes de educación primaria de CNA UNHEVAL, Huánuco 2019, antes de la aplicación del programa se ubicó en contextos no óptimos, a escalas de nivel limitada un 27%, media un 38% y alta 35%.
- Una de los tratamientos adecuados es el programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes de educación primaria del CNA UNHEVAL, Huánuco 2019, donde se evidenció la mejora en la atención de los estudiantes en el ámbito educativo.
- El nivel de atención selectiva en los estudiantes de educación primaria de CNA UNHEVAL, Huánuco 2019, después de la aplicación se ubicó en condiciones satisfactorios en relación a solucionar el problema de investigación, con escalas favorables como se demuestra: un 15% en la escala de media y 85% en la escala alta, en consecuencia, se demostró que el programa de atención lúdica mejoró satisfactoriamente la atención selectiva en los niños.

## RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS

1. Se recomienda a los docentes la ejecución del proyecto pedagógico de aula, pero que además utilicen estrategias artísticas y lúdicas – pedagógicas que estimulen las diferentes habilidades de los estudiantes motivándolos a participar en las diferentes actividades.
2. Se sugiere a los docentes, la aplicación de un programa de concentración lúdicas, con juegos específicos de psicomotricidad, cognitiva, sociales y afectivo-emocionales, en la educación primaria, para que puedan lograr la atención selectiva en sus estudiantes.
3. Se sugiere a los docentes de educación primaria incluir dentro de sus programaciones curriculares el programa de concentración lúdica, instrumento fundamental para lograr la atención selectiva en sus estudiantes.
4. Se sugiere actualizaciones permanentes por parte de los responsables de la educación, por medio de talleres formativos donde propongan este instrumento como una estrategia más al proceso de enseñanza aprendizaje.
5. Se sugiere a los docentes del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL tomar nuestra investigación y puedan aplicar el programa estudiado y tomarlo como modelo dentro de su quehacer cotidiano en las aulas.

6. En cuanto a los padres de familia se les recomienda generar espacios de esparcimiento entre la familia para que los niños interactúen con sus seres queridos y esto fortalezca su rendimiento académico y disciplinario, al momento de realizar las tareas en casa.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Toro, C. Et al ( 2016).Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado de 3° de la sede principal de la institución educativa Marcelino polo. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/759/EspitiaMedinaJuliaEdith.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
2. Rodriguez, I. (2018). Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la I.E N° 857 del Caserío de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017. Recuperado de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2263/TM%20CE-Pa%203956%20T1%20%20Tupia%20Rodriguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
3. Rojas, J. (2013). Niveles de atención y dificultades en la comprensión lectora de alumnos del segundo de primaria del colegio experimental de aplicación de la universidad nacional de educación “Enrique Guzmán y Valle”. Recuperado de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1022/TM%20CE-Pa%20R78%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
4. Benigno, D. et al (2010). *Aplicación de técnicas de relajación para mejorar los niveles de atención en alumnos del cuarto grado de la I.E.I. “Mariscal Cáceres” Amarilis-2008. Tesiteca Unheval.*
5. Gómez, S. Et al ( 2012). *Aplicación del programa juegos de construcción para desarrollar niveles de atención en niños de 5 años de la I.E.I. N° 184 Huánuco-2011. Tesiteca Unheval.*
6. León, M. (2018). “El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial Jesús sabiduría, Castillo Grande, 2018.Recuperado de <http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1579/LE%C3%93N%20DE%20LA%20CRUZ%2C%20Maritza..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
7. Gonzale, D. (2021) Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I 011 Amarilis – 2018. Recuperado de <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2921>
8. Lara et al ( 2016). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es>

9. Gómez, T y Patricia, O. et al (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>
10. Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
11. Elkonin, D. (1978). Psicología del Juego. Recuperado de <http://libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DANIIL%20ELKONIN .pdf>
12. Freire, B.(2015). Estudio del Juego Psicomotor en el desarrollo lógico – matemático de los niños y niñas de 3 a 5 años de edad de la unidad educativa “esperanza eterna de la parroquia Santa Rosa, Cantón Mera provincia de Pastasa. Recuperado de <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/10474/1/T-ESPE-048750.pdf>
13. Olivares, S. (2015). **El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa san juan bautista de Catacaos -Piura.** Recuperado de [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC\\_033.pdf](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf)
14. Albornoz, E. y Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo. Recuperado de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n4/rus25416.pdf>
15. Sanchez. A. (2011). Atención selectiva como mecanismo de regulación emocional y factor de vulnerabilidad a la depresión. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/14460/1/T33365.pdf>
16. León O y Botella J. (2002). Daniel Kahneman. Un psicólogo Premio Nobel 2002. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/727/72715301.pdf>
17. Webster, A. (2000). Estadística aplicada los negocios y la economía. Recuperado de [https://drive.google.com/file/d/0B777IYOM9mOCVIZ1UU9CZHBkc28/view?resourcekey=0-y2\\_ZEpuVorX1n63fteJnAg](https://drive.google.com/file/d/0B777IYOM9mOCVIZ1UU9CZHBkc28/view?resourcekey=0-y2_ZEpuVorX1n63fteJnAg)
18. Ander, E. (2011). Nociones Básicas para la investigación social. Córdoba- argentina. Edit. Brujas. Recuperado de <http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2017/05/Aprender-a-investigar-nociones-basicas-Ander-Egg-Ezequiel-2011.pdf.pdf>



19.Rojas, M.(2015). Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación. España. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>

# **ANEXO**

# **MATRIZ DE CONSISTENCIA**

## MATRIZ DE INVESTIGACIÓN

### TITULO: PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cuáles son los efectos del programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar los efectos del programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>El programa de concentración lúdica mejora la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.</p>	<p>VI</p> <p>Programa de concentración lúdica</p>	Juegos psicomotores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• va nombrando cada uno de los espacios y los participantes deben ir al correspondiente en cada momento: Tierra, mar y aire</li> <li>•El jugador vendado tiene que encontrar a sus compañeros mediante los sonidos: El cazador ciego</li> <li>•Se forman parejas y se le entregara a cada pareja un pafuelo con lo que se atarán una pierna y deberá perseguir a los demás: Stop Doble</li> <li>•Buscar la forma de desenredarse para lograr su objetivo: La trenza</li> </ul>	<p><b>Población:</b></p> <p>La población estará constituida por todos los niños y niñas matriculados del primer grado a sexto grado de primaria en el presente año lectivo del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL, siendo un total de 205 alumnos.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>La selección de la muestra estará constituida por todos los niños y niñas matriculados en el tercer grado de primaria en el presente año lectivo en el Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL, siendo un total de 35 alumnos.</p> <p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>Aplicada - cuantitativa.</p> <p><b>Diseño de investigación:</b></p>
<p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Cuál es el nivel de la atención selectiva antes de aplicar el programa de concentración lúdica en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019?</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Determinar cuál es el nivel de atención selectiva antes de aplicar el programa de concentración lúdica en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.</p>	<p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b></p> <p>El nivel de la atención selectiva antes de aplicar el programa de concentración lúdica es baja en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.</p>		Juegos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>•El juego consiste en rellenar con números una cuadrícula: Sudoku</li> <li>•Los niños tienen que encontrar el camino correcto para llegar a la meta: Laberintos</li> <li>•Los niños tienen que decir el color de la letra mas no lo que dice la palabra: Stroop</li> <li>•Los niños forman un círculo, cierran los ojos y se mezclan entre ellos, se saca a uno ellos y el que adivina quién falta gana: ¿Quién faltó?</li> </ul>	
<p>¿De qué manera el programa concentración</p>	<p>Aplicar el programa concentración lúdica: juegos psicomotores,</p>	<p>La aplicación del programa de concentración lúdica:</p>		Juegos sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Se nombra un tema y el primero de la fila comienza a dibujar y así sucesivamente todos los integrantes del grupo hasta completar el dibujo: Dibujos en grupo</li> <li>• Se forma grupo de tres, uno es el inquilino y los otros dos la casa: El inquilino</li> <li>•Forman un círculo, un alumno lanza la pelota hacia arriba mencionando un nombre de uno de sus compañeros, el mencionado agarra el balón y dice una característica del que lo nombró: Conociendo a mis compañeros</li> <li>•La primera persona dice el mensaje de manera oral, y así sucesivamente hasta llegar al final: El mensaje</li> </ul>	

# **CONSENTIMIENTO INFORMADO**



"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

*Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad*



**RESOLUCIÓN N° 0927-2019-UNHEVAL-FCE/D**

Cayhuayna, 10 de junio de 2019

Visto la solicitud N° 0482096, de fecha 06/06/19, presentada por las estudiantes: **Ritma Maruja BALTAZAR ALMERC**, **Ines Beatriz TOLENTINO CAMPOS** y **Kely Amanda SANTIAGO POMA**, solicita designación de asesor de tesis y propone al **Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA**.

**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. **ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO** como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

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 las estudiantes: **Ritma Maruja BALTAZAR ALMERC**, **Ines Beatriz TOLENTINO CAMPOS** y **Kely Amanda SANTIAGO POMA** con lo cual inician su trámite para optar el Título Profesional y contando con la autorización del **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 N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL.

**SE RESUELVE:**

- 1° **DESIGNAR** al **Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA**, como Asesor de Tesis, para la elaboración del Proyecto de Tesis colectiva titulada: **PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTE**S DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019, presentada por las estudiantes **Ritma Maruja BALTAZAR ALMERC**, **Ines Beatriz TOLENTINO CAMPOS** y **Kely Amanda SANTIAGO POMA** de la Carrera Profesional de Educación Primaria, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente resolución a las interesadas para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



**Dr. Andrés Avelino Cámara Acero**  
DECANO

Distribución:  
Asesor/Interesadas/Archivo



"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



*Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad*

**RESOLUCIÓN N°1051-2019-UNHEVAL/FCE-D**

Cayhuayna, 08 de julio de 2019.

Visto la solicitud presentado por las alumnas Ritma Maruja BALTAZAR ALMERCÓ, Ines Beatriz TOLENTINO CAMPOS y Kely Amanda SANTIAGO POMA, de la Carrera Profesional de Educación Primaria, mediante el cual solicita la revisión y aprobación del Proyecto de Tesis Colectiva Titulada: PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019.

**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. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que mediante Oficio N° 053-2019-UNHEVAL-FCE/UI, de fecha 04/07/19, el Director de la Unidad de Investigación, informa que, de acuerdo a las funciones asignadas, se ha procedido a la revisión del proyecto de investigación por los alumnos dando por aprobado;

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 N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL;

**SE RESUELVE:**

- 1° **APROBAR** el Proyecto de Tesis Colectiva Titulada: PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019, por las alumnas Ritma Maruja BALTAZAR ALMERCÓ, Ines Beatriz TOLENTINO CAMPOS y Kely Amanda SANTIAGO POMA de la Carrera Profesional de Educación Primaria, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **AUTORIZAR** por las tesis Ritma Maruja BALTAZAR ALMERCÓ, Ines Beatriz TOLENTINO CAMPOS y Kely Amanda SANTIAGO POMA desarrollar su Proyecto de Tesis en un tiempo mínimo de sesenta (60) días hábiles, si no lo desarrollara en un plazo de dos años, debe presentar un nuevo proyecto de tesis, de acuerdo al Art. 17° del Reglamento de Grados y Títulos.
- 3° **DAR A CONOCER** la presente Resolución al interesado para los fines que estimen conveniente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



**Dr. Andrés Avelino Cámara Acero**  
Decano

Distribución:  
interesadas/Archivo







# **INTRUMENTOS**



El Director del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL, otorga la presente:


## CONSTANCIA

Que, las señoritas: **Ritma Maruja Baltazar Almerco, Kely Amanda Santiago Poma e Ines Beatriz Tolentino Campos**, estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Primaria, Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, han desarrollado el trabajo de campo del proyecto de investigación titulada: **PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA PARA MEJOR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019**, desde el 06 de agosto de 2019 al 13 de septiembre de 2019, según el cronograma presentado.

Se le expide la presente solicitud de las estudiantes para los fines que estimen conveniente.

Huánuco, septiembre de 2019



  
Mg. Gustavo Oscar Soto Alvarado  
DIRECTOR



## PRUEBA DE ATENCIÓN

**Nombre:** d2, Test de atención

**Autor:** Rolf Brickenkamp (1962)

**Adaptado por las tesisistas (2019):** Baltazar Almerco, Ritma; Santiago Poma, Kely;  
Tolentino Campos, Ines

**NOMBRES Y APELLIDOS:** \_\_\_\_\_

**EDAD:** \_\_\_\_\_ **AÑOS**

**FECHA DE NACIMIENTO:** \_\_\_\_\_

**SEXO:**                    **MASCULINO**                     **FEMENINO**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** \_\_\_\_\_

**GRADO DE ESTUDIOS:** \_\_\_\_\_

**TIPO DE I.E:**                    **ESTATAL**                     **NO ESTATAL**

**UGEL N°:** \_\_\_\_\_ **ZONA:** **URBANO**  **URBANO-MARGINAL**

**FECHA DE EVALUACIÓN:** \_\_\_\_\_

**EXAMINADOR:** \_\_\_\_\_





**BAREMOS EN VARONES Y MUJERES DE 8 A 10 AÑOS (N=35)**

Pc	Puntuaciones directas									
	TR	TA	O	C	TOT	CON	TR+	TR-	VAR	S
99	334-658	138-299			326-658	135-299	38-47	19-47	32-47	97
98	332-333	136-137			322-325	131-134	35-37	-	31	91
97	331	135			317-321	130	-	17-18	30	87
96	325-330	130-134			313-316	128-129	34	-	29	85
95	309-324	124-129	0		292-312	123-127	33	16	26-28	83
90	290-308	120-123	-		380-291	117-122	30-32	15	23-25	76
85	278-289	114-119	-	0	269-279	113-116	29	-	21-22	71
80	273-277	112-113	1	-	264-268	110-112	28	14	19-20	67
75	266-272	109-111	-	-	259-263	107-109	-	-	18	63
70	260-266	107-108	2	-	251-258	105-106	27	13	17	60
65	254-259	104-106	3	-	243-150	101-104	26	12	16	58
60	248-253	101-103	-	1	237-242	99-100	25	10-11	15	55
55	245-247	99-100	-	-	233-236	95-98	-	9	14	52
50	237-244	96-98	4	-	228-232	92-94	24	-	-	50
45	227-236	92-95	-	2	217-227	87-91	-	8	13	48
40	220-226	88-91	5	-	211-216	83-86	23	-	12	45
35	208-219	83-87	6	3	196-210	77-82	22	7	11	42
30	201-207	77-82	-	4	184-195	70-76	21	6	-	40
25	188-200	74-76	7-8	5	175-183	65-69	20	5	10	37
20	181-187	66-73	9-10	6-7	161-174	61-64	19	4	-	33
15	162-180	58-65	11-12	8-9	139-160	54-60	18	3	9	29
10	145-161	51-57	13-17	10-20	122-138	46-53	16-17	1-2	8	24
5	135-144	48-50	18-24	21-27	116-121	28-45	15	-	7	17
4	133-134	47	25-28	28-31	115	27	14	-	6	15
3	129-132	35-46	29-30	32-34	100-114	20-26	-	0	-	12
2	122-128	32-34	31-33	34-38	95-99	7-19	-	-	5	9
1	0-121	0-31	>33	>38	0-94	0-6	0-13	-	0-4	3
Media	231,37	92,30	6,43	5,01	219,92	87,29	24,06	9,00	15,05	Media
Dt	53,21	25,20	7,86	9,14	57,10	28,94	5,75	5,00	6,63	Dt

Autor: Rolf Brickenkamp(1962)

### BAREMOS EN VARONES Y MUJERES DE 8 A 10 AÑOS (N=217)

ESCALAS	Pc	Puntuaciones directas									
		TR	TA	O	C	TOT	CON	TR+	TR-	VAR	S
<b>ALTA</b>	67-99	334-658	138-299			326-658	135-299	38-47	19-47	32-47	97
		332-333	136-137			322-325	131-134	35-37	-	31	91
		331	135			317-321	130	-	17-18	30	87
		325-330	130-134			313-316	128-129	34	-	29	85
		309-324	124-129	0		292-312	123-127	33	16	26-28	83
		290-308	120-123	-		380-291	117-122	30-32	15	23-25	76
		278-289	114-119	-	0	269-279	113-116	29	-	21-22	71
		273-277	112-113	1	-	264-268	110-112	28	14	19-20	67
		266-272	109-111	-	-	259-263	107-109	-	-	18	63
		260-266	107-108	2	-	251-258	105-106	27	13	17	60
<b>MEDIA</b>	34-66	254-259	104-106	3	-	243-150	101-104	26	12	16	58
		248-253	101-103	-	1	237-242	99-100	25	10-11	15	55
		245-247	99-100	-	-	233-236	95-98	-	9	14	52
		237-244	96-98	4	-	228-232	92-94	24	-	-	50
		227-236	92-95	-	2	217-227	87-91	-	8	13	48
		220-226	88-91	5	-	211-216	83-86	23	-	12	45
		208-219	83-87	6	3	196-210	77-82	22	7	11	42
<b>LIMITADA</b>	1-33	201-207	77-82	-	4	184-195	70-76	21	6	-	40
		188-200	74-76	7-8	5	175-183	65-69	20	5	10	37
		181-187	66-73	9-10	6-7	161-174	61-64	19	4	-	33
		162-180	58-65	11-12	8-9	139-160	54-60	18	3	9	29
		145-161	51-57	13-17	10-20	122-138	46-53	16-17	1-2	8	24
		135-144	48-50	18-24	21-27	116-121	28-45	15	-	7	17
		133-134	47	25-28	28-31	115	27	14	-	6	15
		129-132	35-46	29-30	32-34	100-114	20-26	-	0	-	12
		122-128	32-34	31-33	34-38	95-99	7-19	-	-	5	9
	0-121	0-31	>33	>38	0-94	0-6	0-13	-	0-4	3	
	Media	231,37	92,30	6,43	5,01	219,92	87,29	24,06	9,00	15,05	Media
	Dt	53,21	25,20	7,86	9,14	57,10	28,94	5,75	5,00	6,63	Dt



# **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

Huánuco, 31 de julio de 2019

Señor (a): Mg. Fidel García Yale  
Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación

Asunto: Validación de Instrumento de investigación.

De nuestra especial consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para hacer de su conocimiento que como parte del curso de seminario de Tesis I vengo realizando la investigación titulada: "PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019"

Conocedores de su amplia experiencia en el tema relacionados a nuestras variables en estudio, solicito su colaboración para que tenga la amabilidad de revisar y emitir su opinión sobre el instrumento de investigación titulada: "d2 test de atención", a fin de evaluar los indicadores internos de validez, calificando los diversos elementos a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Por lo tanto, por favor se sirva evaluar el referido instrumento, para cual adjuntamos los siguientes:

Ficha de validación.  
Matriz de consistencia  
Instrumento de investigación

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

Atentamente,



Ritma M. Baltazar Almerco  
TESISTA



Kely A. Santiago Poma  
TESISTA



Ines B. Tolentino Campos  
TESISTA



Dr. Wilfredo Sotil Cortavarria  
ASESOR

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I.DATOS GENERALES:

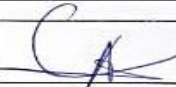
Apellidos y nombre del experto	Mg. Fidel García Yale
Cargo e institución donde labora	Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"
Nombre del instrumento de evaluación	D2, test de atención
Autor del instrumento (Adaptado en Huánuco)	Ritma Maruja Baltazar Almerco. Kely Amanda Santiago Poma. Ines Beatriz Tolentino Campos.

TITULO: PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019

II.ÍTEMS (criterios de validación: claridad, objetividad y pertinencia)

DIMENSION	INDICADORES	VALIDEZ						OBSERVACIÓN	
		ÍTEMS	CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
			SI	NO	SI	NO	SI		NO
Atención por alerta .	*Alcanza el estado de alerta mediante los juegos psicomotores.	1			✓				
	*Mantiene su estado de alerta a partir de los juegos que se van a realizar .	2	✓						
Atención por orientación	*Hace uso de sus sentidos para orientarse en las diversas actividades a realizar.	3	✓						
	*Se orienta en el espacio y tiempo de acuerdo al juego que se va realizar.	4			✓				
Atención por ejecución	*Regula su atención mediante los juegos afectivo emocional.	5			✓				
	*Realiza acciones complejas a través de los juegos cognitivos.	6	✓						
	*Alcanzar un nivel de concentración optima a través del programa de concentración lúdica.	7	✓						

III. OPINIÓN DEL EXPERTO, RESPECTO AL INSTRUMENTO:

<input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO	<input type="checkbox"/> MEJORAR	<input type="checkbox"/> NO VÁLIDO					
LUGAR Y FECHA	6-8-2019	DNI	04021765	FIRMA		NUMERO DE CELULAR	995499962

  
FIRMA DEL EXPERTO

Huánuco, 5 de agosto de 2019

Señor (a): Mg. Joel C. Tarazona Bardales  
Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación

Asunto: Validación de Instrumento de investigación.

De nuestra especial consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para hacer de su conocimiento que como parte del curso de seminario de Tesis I vengo realizando la investigación titulada: "PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019"

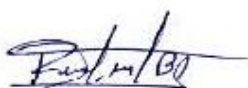
Conocedores de su amplia experiencia en el tema relacionados a nuestras variables en estudio, solicito su colaboración para que tenga la amabilidad de revisar y emitir su opinión sobre el instrumento de investigación titulada: "d2 test de atención", a fin de evaluar los indicadores internos de validez, calificando los diversos elementos a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Por lo tanto, por favor se sirva evaluar el referido instrumento, para cual adjuntamos los siguientes:

Ficha de validación.  
Matriz de consistencia  
Instrumento de investigación

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

Atentamente,



Ritma M. Baltazar Almerco  
TESISTA



Kely A. Santiago Poma  
TESISTA



Ines B. Tolentino Campos  
TESISTA



Dr. Wilfredo Sotil Cortavarria

ASESOR

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I.DATOS GENERALES:

Apellidos y nombre del experto	Mg.Joel Cipriano Tarazona Bardales.
Cargo e institución donde labora	Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"
Nombre del instrumento de evaluación	D2, test de atención
Autor del instrumento (Adaptado en Huánuco)	Ritma Maruja Baltazar Almerco. Kely Amanda Santiago Poma. Ines Beatriz Tolentino Campos.


TITULO: PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019

II.ÍTEMS (criterios de validación: claridad, objetividad y pertinencia)

DIMENSION	INDICADORES	VALIDEZ						OBSERVACIÓN	
		ÍTEMS	CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
			SI	NO	SI	NO	SI		NO
Atención por alerta .	•Alcanza el estado de alerta mediante los juegos psicomotores.	1			✓				
	•Mantiene su estado de alerta a partir de los juegos que se van a realizar .	2	✓						
Atención por orientación	•Hace uso de sus sentidos para orientarse en las diversas actividades a realizar.	3			✓				
	•Se orienta en el espacio y tiempo de acuerdo al juego que se va realizar.	4	✓						
Atención por ejecución	•Regula su atención mediante los juegos afectivo emocional.	5			✓				
	•Realiza acciones complejas a través de los juegos cognitivos.	6			✓				
	•Alcanzar un nivel de concentración optima a través del programa de concentración lúdica.	7	✓						

III.OPINIÓN DEL EXPERTO, RESPECTO AL INSTRUMENTO:

<input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO	<input type="checkbox"/> MEJORAR	<input type="checkbox"/> NO VÁLIDO
--	----------------------------------	------------------------------------

LUGAR Y FECHA	Huanuco, 06 de agosto - 2019	DNI	22513276	FIRMA		NUMERO DE CELULAR	962613055
---------------	---------------------------------	-----	----------	-------	--	-------------------	-----------

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL EXPERTO

Huánuco, 5 de agosto de 2019

Señor (a): Dr. Manuel Blanco Aliaga  
Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación

Asunto: Validación de Instrumento de investigación.

De nuestra especial consideración:  
Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para hacer de su conocimiento que como parte del curso de seminario de Tesis I vengo realizando la investigación titulada: "PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019"


Conocedores de su amplia experiencia en el tema relacionados a nuestras variables en estudio, solicito su colaboración para que tenga la amabilidad de revisar y emitir su opinión sobre el instrumento de investigación titulada: "d2 test de atención", a fin de evaluar los indicadores internos de validez, calificando los diversos elementos a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

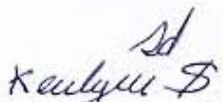
Por lo tanto, por favor se sirva evaluar el referido instrumento, para cual adjuntamos los siguientes:

Ficha de validación.  
Matriz de consistencia  
Instrumento de investigación

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

Atentamente,

  
Ritma M. Baltazar Almerco  
TESISTA

  
Kely A. Santiago Poma  
TESISTA

  
Ines B. Tolentino Campos  
TESISTA

  
Dr. Wilfredo Sotil Cortavarria

ASESOR



FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

IV. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombre del experto	Dr. Manuel Blanco Aliaga
Cargo e institución donde labora	Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"
Nombre del instrumento de evaluación	D2, test de atención
Autor del instrumento (Adaptado en Huánuco)	Ritma Maruja Baltazar Almerco. Kely Amanda Santiago Poma. Ines Beatriz Tolentino Campos.

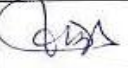
TITULO: PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019

V. ÍTEMIS (criterios de validación: claridad, objetividad y pertinencia)

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMIS	VALIDEZ						OBSERVACIÓN
			CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Atención por alerta .	•Alcanza el estado de alerta mediante los juegos psicomotores.	1	✓						
	•Mantiene su estado de alerta a partir de los juegos que se van a realizar .	2			✓				
Atención por orientación	•Hace uso de sus sentidos para orientarse en las diversas actividades a realizar.	3			✓				
	•Se orienta en el espacio y tiempo de acuerdo al juego que se va realizar.	4			✓				
Atención por ejecución	•Regula su atención mediante los juegos afectivo emocional.	5	✓						
	•Realiza acciones complejas a través de los juegos cognitivos.	6			✓				
	•Alcanzar un nivel de concentración optima a través del programa de concentración lúdica.	7			✓				

VI. OPINIÓN DEL EXPERTO, RESPECTO AL INSTRUMENTO:

<input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO	<input type="checkbox"/> MEJORAR	<input type="checkbox"/> NO VÁLIDO
--	----------------------------------	------------------------------------

LUGAR Y FECHA	09-08-19	DNI	20892344	FIRMA		NUMERO DE CELULAR	962656652
---------------	----------	-----	----------	-------	--	-------------------	-----------

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL EXPERTO

<b>SESION N°1</b> <b>El juego "tierra, mar y aire"</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Lograr la concentración de los estudiantes mediante los Juegos psicomotores.	
<b>ACTIVIDAD</b>	Los participantes deben dirigirse de manera coordinada según corresponde las indicaciones :tierra, mar y aire.	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participa de las actividades permanentes como el saludo y el rezo.</li> <li>○ Establecemos nuestras normas de convivencia.</li> <li>○ Se realiza el juego "mar, tierra y aire" (alrededor de cada alumno se hace tres círculos de color celeste, blanco y verde, el juego inicia cuando la docente menciona a los animales que viven en el mar darán un salto hacia el círculo de color celeste y si menciona a los animales que viven en el aire darán un salto en el círculo de color blanco y así sucesivamente)</li> </ul>	30min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se pregunta a los estudiantes ¿entonces de que tema trataremos el día de hoy? Y se escribe en la pizarra el título: la adaptación de los seres vivos.</li> <li>○ Se entrega a cada alumno una ficha informativa.</li> <li>○ Se estructura en un mapa conceptual los nuevos saberes con ayuda del docente.</li> <li>○ Los niños plasman en su cuaderno lo que se elaboró en la pizarra.</li> </ul>	30min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	<p>Responden en forma oral interrogantes de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendí hoy?</li> <li>○ ¿Cómo aprendí?</li> <li>○ ¿Para qué aprendí?</li> <li>○ ¿Qué actividad les gusto más?</li> <li>○ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?</li> </ul>	5min
<b>RECURSOS</b>	Imágenes, hoja de información, plumones de pizarra, limpia tipo, tiza,etc.	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Se concentra de manera óptima mediante los juegos psicomotores.	

<b>SION N°2</b> <b>El juego "el cazador ciego"</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Lograr la concentración de los estudiantes mediante los Juegos psicomotores.	
<b>ACTIVIDAD</b>	El jugador vendado tiene que encontrar a sus compañeros mediante los sonidos: el cazador ciego.	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participa de las actividades permanentes como el saludo y el rezo.</li> <li>○ Establecemos nuestras normas de convivencia.</li> <li>○ Se realiza el juego "el cazador ciego"( los niños forman un círculo, cada niño con una cartel en el pecho con el nombre de un animal a continuación un alumno toma el papel del cazador ciego y se ubica en el centro del círculo con los ojos vendados con un a pelotita de trapo en la mano, cuando la profesora dice listo todo los alumnos dan la vuelta e inician a correr y al decir alto se quedan quietos los alumnos, al niño que la profesora le toque el hombro este tiene que hacer el sonido del animal que se le designo y el cazador ciego al captar el sonido tiene que lanzar la pelotita de trapo guiándose del sonido onomatopéyico y si logra tocar el cuerpo del niño con la pelota es remplazado y así sucesivamente)</li> </ul>	30min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se pregunta a los estudiantes. Entonces, ¿De qué tema trataremos el día de hoy? Y se escribe en la pizarra el título: los sonidos onomatopéyicos.</li> <li>○ Se describe la actividad de los sonidos onomatopéyicos.</li> <li>○ Se entrega a cada estudiante una ficha informativa.</li> <li>○ Se hace lectura de la ficha informativa con la ayuda del docente.</li> <li>○ Se realiza un mapa conceptual con la ayuda de los niños.</li> <li>○ Los alumnos copian el mapa conceptual en su cuaderno.</li> <li>○ Se entrega a cada alumno una ficha de trabajo.</li> </ul>	30min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	<p>Responden en forma oral interrogantes de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendí hoy?</li> <li>○ ¿Cómo aprendí?</li> <li>○ ¿Para qué aprendí?</li> <li>○ ¿Qué actividad les gusto más?</li> <li>○ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?</li> </ul>	5min
<b>RECURSOS</b>	Pelota de trapo, hoja de información, papel boom, plumones, imágenes.	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Se concentra de manera óptima mediante los juegos psicomotores.	

<b>SESION N°3</b> <b>El juego "stop doble"</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Lograr la concentración de los estudiantes mediante los Juegos psicomotores.	
<b>ACTIVIDAD</b>	Se forman parejas, donde se atarán las piernas con la cinta quedando unidos los niños y para poder lograr su objetivo tiene que haber una coordinación y concentración: <b>stop doble</b> .	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participa de las actividades permanentes como el saludo y el rezo.</li> <li>○ Establecemos nuestras normas de convivencia.</li> <li>○ Se realiza el juego "stop doble" (se forman parejas y se les entrega una cinta para que aten una pierna de cada niño y así quedando en parejas, cuando la docente mencione un numero los niños en coordinación con su pareja deben de juntarse con las demás parejas cumpliendo con la cantidad mencionada).</li> <li>○ Se realiza las siguientes preguntas ¿En un inicio de cuantos integrantes estaban formado su grupo? ¿Qué entienden por números pares? ¿Al momento de unirse en grupos la cantidad habrá sido un numero par?</li> </ul>	30min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se pregunta a los estudiantes ¿entonces de que tema trataremos el día de hoy? Y se escribe en la pizarra el título: los números pares.</li> <li>○ Se entrega a cada estudiante una ficha informativa.</li> <li>○ Se hace lectura de la ficha informativa en forma de carrusel.</li> <li>○ Se realiza un mapa conceptual con la ayuda de los niños.</li> <li>○ Los niños plasman en su cuaderno el mapa conceptual.</li> <li>○ Se entrega a cada alumno una ficha de trabajo.</li> </ul>	30min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	<p>Responden en forma oral interrogantes de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendí hoy?</li> <li>○ ¿Cómo aprendí?</li> <li>○ ¿Para qué aprendí?</li> <li>○ ¿Qué actividad les gusto más?</li> <li>○ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?</li> </ul>	5min
<b>RECURSOS</b>	Hoja de información, plumones de pizarra, goma.	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Se concentra de manera óptima mediante los juegos psicomotores.	

<b>SESION N°4</b> <b>El juego "la trenza"</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Lograr la concentración de los estudiantes mediante los Juegos psicomotores.	
<b>ACTIVIDAD</b>	Buscar la forma de desenredarse para lograr su objetivo: La trenza.	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participa de las actividades permanentes como el saludo y el rezo.</li> <li>○ Establecemos nuestras normas de convivencia.</li> <li>○ Se realiza el juego "la trenza "(forman grupos de ocho integrantes a cada grupo se le entrega una cinta el primer alumno de la columna tiene que cruzar la cinta de manera curvilínea por el costado de sus compañeros, el ultimo alumno tiene que regresar al lugar de inicio desenredando la cinta con la imagen de un reino natural y una vez desenredado la cinta se pega la imagen en la pizarra)</li> </ul>	30min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se pregunta a los estudiantes ¿Entonces de que tema trataremos el día de hoy? Y se escribe en la pizarra el título: los reinos de la naturaleza.</li> <li>○ Se describe la actividad de los siete reinos de la naturaleza en donde cada alumno mencionará cuales son los reinos.</li> <li>○ Se entrega a cada estudiante una ficha informativa.</li> <li>○ Se hace lectura de la ficha informativa en forma de carrusel.</li> <li>○ El docente va afianzando después de cada lectura.</li> <li>○ Forman grupos de cinco integrantes.</li> <li>○ A cada grupo se le designa un nombre de un reino.</li> <li>○ Cada grupo realiza un mapa conceptual según el tema que se les designo.</li> <li>○ Al finalizar su mapa conceptual, todos los integrantes del grupo saldrán a exponer.</li> <li>○ Se entrega a cada alumno una ficha de trabajo.</li> </ul>	30min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	Responden en forma oral interrogantes de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendí hoy?</li> <li>○ ¿Cómo aprendí?</li> <li>○ ¿Para qué aprendí?</li> <li>○ ¿Qué actividad les gusto más?</li> <li>○ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?</li> </ul>	5min
<b>RECURSOS</b>	Imágenes, hoja de información, papelotes, plumones, limpia tipo, cinta de colores.	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Se concentra de manera óptima mediante los juegos psicomotores.	

<b>SESION N°5</b> <b>El juego "sudoku"</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Lograr la concentración de los estudiantes mediante los Juegos cognitivos.	
<b>ACTIVIDAD</b>	Consiste en rellenar con números una cuadrícula: el sudoku.	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participan en las actividades permanentes como el saludo y el rezo.</li> <li>○ Establecemos nuestras normas de convivencia.</li> <li>○ Se canta la canción "los números naturales"</li> <li>○ Se realiza las siguientes preguntas ¿Qué mencionamos en la canción? ¿ustedes creen que los números naturales tienen una secuencia?</li> </ul>	10min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se pregunta a los estudiantes ¿entonces de que tema trataremos el día de hoy? Y se escribe en la pizarra el título: secuencia lógica.</li> <li>○ Se entrega a cada estudiante una ficha informativa.</li> <li>○ Se hace lectura de la ficha informativa de manera individual.</li> <li>○ La docente realiza un mapa conceptual en la pizarra con la ayuda de los alumnos.</li> <li>○ La docente realiza ejemplos de la temática.</li> <li>○ Los alumnos participan (salen en la pizarra a completar las secuencias)</li> <li>○ Se entrega a cada alumno una ficha de trabajo: la ficha consiste en desarrollar un sudoku.</li> </ul>	40 min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	<p>Responden en forma oral interrogantes de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendí hoy?</li> <li>○ ¿Cómo aprendí?</li> <li>○ ¿Para qué aprendí?</li> <li>○ ¿Qué actividad les gusto más?</li> <li>○ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?</li> </ul>	5min
<b>RECURSOS</b>	hoja de información, plumones de pizarra, etc.	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Se concentra de manera óptima mediante los juegos cognitivos .	

<b>SESION N°6</b> <b>“Encontrando el camino en el laberinto”</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Lograr que los niños se concentren en encontrar la solución.	
<b>ACTIVIDAD</b>	Logrando que los niños encuentren el camino.	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participamos permanentemente con el saludo y la oración correspondiente.</li> <li>○ Establecemos nuestras normas de convivencia para trabajar ordenadamente.</li> <li>○ Seguidamente se realizan las siguientes preguntas: ¿Saben cómo llegar a casa? ¿Hay un solo camino para llegar a casa?</li> </ul>	10 min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se pregunta a los estudiantes ¿De qué trata la clase? Y se escribe en la pizarra el título de la clase: tipos de animales según su alimentación.</li> <li>○ Se entrega a cada estudiante una ficha de informativa.</li> <li>○ Se hace lectura de la ficha en modo carrusel.</li> <li>○ La docente realiza ejemplos del tema.</li> <li>○ Los alumnos salen a la pizarra a participar.</li> <li>○ Se les hace entrega de una ficha de trabajo.</li> </ul>	30 min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Finalmente se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendí? ¿para qué aprendí? ¿Qué dificultades tuvimos?</li> </ul>	5 min
<b>RECURSOS</b>	Hoja de información, plumones, ficha de trabajo.	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Importancia de la concentración para llegar a la respuesta.	



<b>SESION N°7</b> <b>“Conociendo a los demás”</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Identificar las características de sus compañeros.	
<b>ACTIVIDAD</b>	Identificando las características de mis compañeros.	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Participamos permanentemente con el saludo y la oración correspondiente.</li> <li>o Establecemos nuestras normas de convivencia para trabajar ordenadamente.</li> <li>o El docente invita a dos niños al frente</li> <li>o Seguidamente se realizan las siguientes preguntas: ¿estos niños son iguales? ¿Por qué son diferentes?</li> </ul>	10 min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Se pregunta a los estudiantes ¿De qué tratara la clase? Y se escribe en la pizarra el título de la clase: soy único e importante.</li> <li>o Se entrega a cada estudiante una ficha de informativa.</li> <li>o Se hace lectura de la ficha en modo carrusel.</li> <li>o La docente realiza ejemplos del tema.</li> <li>o Los alumnos salen a la pizarra a participar.</li> <li>o Seguidamente realizaron un juego titulado: conociendo a mis compañeros</li> <li>o Se les hace entrega de una ficha de trabajo.</li> </ul>	30 min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Finalmente se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendí? ¿para qué aprendí? ¿Qué dificultades tuvimos?</li> </ul>	5 min
<b>RECURSOS</b>	Hoja de información, plumones, ficha de trabajo.	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Importancia de la concentración para llegar a la respuesta.	

<b>SESION N°8</b> <b>“Jugando stroop”</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Lograr que los niños se concentren.	
<b>ACTIVIDAD</b>	Logrando que los niños mencionen la palabra correcta.	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Participamos permanentemente con el saludo y la oración correspondiente.</li> <li>o Establecemos nuestras normas de convivencia para trabajar ordenadamente.</li> <li>o Seguidamente se forma grupos por columna.</li> <li>o La profesora muestra en el proyector una serie de palabras de colores y explica lo que tienen que hacer.</li> <li>o Seguidamente se realizan las siguientes preguntas: ¿Existirán tipos de palabras? ¿Saben cuáles son? ¿Saben en qué se diferencian?</li> </ul>	10 min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Se pregunta a los estudiantes ¿De qué tratará la clase? Y se escribe en la pizarra el título de la clase: diptongos y hiatos.</li> <li>o Se entrega a cada estudiante una ficha de informativa.</li> <li>o Se hace lectura de la ficha en modo carrusel.</li> <li>o La docente realiza ejemplos del tema.</li> <li>o Los alumnos salen a la pizarra a participar.</li> <li>o Se les hace entrega de una ficha de trabajo.</li> </ul>	30 min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Finalmente se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendí? ¿para qué aprendí? ¿Qué dificultades tuvimos?</li> </ul>	5 min
<b>RECURSOS</b>	Hoja de información, plumones, ficha de trabajo.	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Importancia de la concentración en mencionar las palabras correctas.	

<b>SESION N°9</b> <b>¿Quién falta?</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Lograr que los niños se concentren.	
<b>ACTIVIDAD</b>	Encontrando las palabras que falta	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participamos permanentemente con el saludo y la oración correspondiente.</li> <li>○ Establecemos nuestras normas de convivencia para trabajar ordenadamente.</li> <li>○ Seguidamente todos los alumnos se ponen en círculo.</li> <li>○ La profesora explica de que va a tratar el juego y cuáles son las reglas y castigos en caso no se cumplen las reglas.</li> <li>○ Seguidamente se realizan las siguientes preguntas: ¿Existirán tipos de palabras? ¿Saben cuáles son? ¿Saben en qué se diferencian?</li> </ul>	10 min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se pregunta a los estudiantes ¿De qué tratara la clase? Y se escribe en la pizarra el título de la clase: completando oraciones o textos.</li> <li>○ Se entrega a cada estudiante una ficha de informativa.</li> <li>○ Se hace lectura de la ficha en modo carrusel.</li> <li>○ La docente realiza ejemplos del tema.</li> <li>○ Los alumnos salen a la pizarra a participar.</li> <li>○ Se les hace entrega de una ficha de trabajo.</li> </ul>	30 min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Finalmente se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendí? ¿para qué aprendí? ¿Qué dificultades tuvimos?</li> </ul>	5 min
<b>RECURSOS</b>	Hoja de información, plumones, ficha de trabajo.	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Importancia de la concentración para mencionar la palabra que falta.	

<b>SESION N°10</b> <b>"El Inquilino"</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Desarrollamos operaciones combinadas.	
<b>ACTIVIDAD</b>	Desarrollando operaciones combinadas.	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participamos permanentemente con el saludo y la oración correspondiente.</li> <li>○ Establecemos nuestras normas de convivencia para trabajar ordenadamente.</li> <li>○ Los niños salen al campo y realizan un juego.</li> </ul>	10 min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se pregunta a los estudiantes ¿De qué tratara la clase? Y se escribe en la pizarra el título de la clase: soy único e importante.</li> <li>○ Se entrega a cada estudiante una ficha de informativa.</li> <li>○ Se hace lectura de la ficha en modo carrusel.</li> <li>○ La docente realiza ejemplos del tema.</li> <li>○ Los alumnos salen a la pizarra a participar.</li> <li>○ Se les hace entrega de una ficha de trabajo.</li> </ul>	30 min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Finalmente se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendí? ¿para qué aprendí? ¿Qué dificultades tuvimos?</li> </ul>	5 min
<b>RECURSOS</b>	Hoja de información, plumones, ficha de trabajo.	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Importancia de la concentración para llegar a la respuesta.	

<b>SESION N°11</b> <b>“Me divierto dibujando en grupo”</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Incentivar la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento	
<b>ACTIVIDAD</b>	Incentivando la capacidad creativa y la rapidez del pensamiento mediante dibujos en grupo	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participamos permanentemente con el saludo y la oración correspondiente.</li> <li>○ Establecemos nuestras normas de convivencia para trabajar ordenadamente.</li> <li>○ Formar seis grupos de seis integrantes.</li> </ul>	10min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se le explica la siguiente actividad (<b>Me divierto dibujando en grupo</b>) a los alumnos para que puedan trabajar organizadamente y se les entregará el material correspondiente cada grupo.</li> <li>○ Si alguien quiere corregir las fallas del dibujo de su compañero será castigado todo el grupo (el castigo consiste en iniciar nuevamente el dibujo en grupo).</li> <li>○ El moderador que será la profesora controlará el tiempo cortando la participación si se da el exceso de tiempo, para que así puedan participar todos los integrantes de cada grupo.</li> <li>○ Se dará como máximo un minuto por alumno.</li> <li>○ Concluido sus dibujos, un representante de cada grupo saldrá al frente a explicar en qué consiste su trabajo.</li> </ul>	30min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	<p>Responden en forma oral interrogantes de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendí hoy?</li> <li>○ ¿Cómo aprendí?</li> <li>○ ¿Para qué aprendí?</li> <li>○ ¿Qué materiales se utilizó?</li> </ul>	5min
<b>RECURSOS</b>	Imágenes, papelotes, plumones.	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Explicar de forma específica los beneficios que trae un trabajo grupal.	

<b>SESION N°12</b> <b>"La cuentería"</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Desarrollar la expresión oral y la capacidad crítica	
<b>ACTIVIDAD</b>	Desarrollarán la creatividad, la expresión oral y narración oral por medio de la cuentería	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participamos permanentemente con el saludo y la oración correspondiente.</li> <li>○ Establecemos nuestras normas de convivencia para trabajar ordenadamente.</li> <li>○ Se entrega a cada alumno unos cuadernillos en blanco elaborados por la docente acompañados con imágenes.</li> </ul>	10min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se describe la actividad del día y se toma la opinión de cada alumno acerca de la elaboración de cuentos.</li> <li>○ El moderador que será la profesora presentará una <b>cuentería</b> termina e incluso se les leerá un cuento como motivando a los alumnos a crear su propia <b>cuentería</b>.</li> <li>○ Para culminar una <b>cuentería</b> no hay un tiempo determinado es por eso que a cada alumno se le brindara <b>5</b> imágenes.</li> </ul>	30min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	Responden en forma oral interrogantes de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendí hoy?</li> <li>○ ¿Cómo aprendí?</li> <li>○ ¿Para qué aprendí?</li> <li>○ ¿Qué materiales utilicé?</li> </ul>	5min
<b>RECURSOS</b>	Imágenes, cuadernillo, y plumones	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Explicar a los alumnos sobre la creatividad que tienen cada uno al momento de organizar una <b>cuentería</b> .	

<b>SESION N°13</b> <b>"El espejo"</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Desarrollar el auto-concepto y autoestima sana	
<b>ACTIVIDAD</b>	Enseñando a los niños a quererse y valorarse así mismo	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participamos permanentemente con el saludo y la oración correspondiente.</li> <li>○ Establecemos nuestras normas de convivencia para trabajar ordenadamente.</li> <li>○ Formamos grupos de dos integrantes</li> </ul>	10min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se explica en que consiste la actividad sobre <b>el espejo</b>.</li> <li>○ Hablar durante 10 minutos de cosas que al niño le gusten, de sus pasatiempos, juegos preferidos, pero eso si ya deben estar frente a frente con el compañero que le toco hacer grupo.</li> <li>○ El moderador que será la profesora controlará el tiempo para que se intercambie las preguntas al siguiente compañero.</li> <li>○ Al concluir los alumnos escribirán las virtudes y defectos de sus compañeros en una hoja bon que será entregada en un sobre cerrado a su profesora.</li> </ul>	30min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	Responden en forma oral interrogantes de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendí hoy?</li> <li>○ ¿Para qué aprendí?</li> <li>○ ¿Te gustó lo que realizamos?</li> </ul>	5min
<b>RECURSOS</b>	hoja bon y sobres, plumones	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Reconocerse y valorarse a sí mismo – desarrollar un buen autoestima	

<b>SESION N°14</b> <b>“El teatrillo de las emociones”</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Desarrollar la creatividad y la expresión oral	
<b>ACTIVIDAD</b>	Aprendiendo a relacionarse con los demás mediante el teatrillo de las emociones	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participamos permanentemente con el saludo y la oración correspondiente.</li> <li>○ Establecemos nuestras normas de convivencia para trabajar ordenadamente.</li> <li>○ Se entrega a cada grupo unos títeres de dedo elaborados por la docente.</li> <li>○ Formamos grupos de 6 integrantes</li> </ul>	10min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se describe detalladamente la actividad sobre el <b>teatrillo de las emociones</b></li> <li>○ La profesora presenta un pequeño escenario teatral elaborado de caja de cartón donde los alumnos tendrán que hacer un pequeño teatrillo con sus títeres de dedo.</li> <li>○ El moderador que será la profesora controlará el tiempo cortando la participación si se da el exceso de tiempo.</li> <li>○ Se dará como máximo cinco minutos por grupo.</li> </ul>	30min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	<p>Responden en forma oral interrogantes de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendí hoy?</li> <li>○ ¿Para qué aprendí?</li> <li>○ ¿Qué materiales hemos utilizado?</li> </ul>	5min
<b>RECURSOS</b>	Títeres de dedo y plumones	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Desarrollan la creatividad y expresión oral fluidamente	



<b>SESION N°15</b> <b>“Álbum de las emociones”</b>		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	Lograr que el niño sea capaz de identificar cómo se siente	
<b>ACTIVIDAD</b>	Relacionar sus emociones mediante el álbum de las emociones.	
<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ACTIVIDAD DE INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Participamos permanentemente con el saludo y la oración correspondiente.</li> <li>○ Establecemos nuestras normas de convivencia para trabajar ordenadamente.</li> <li>○ Se entrega a cada alumno un álbum elaborado por la profesora</li> </ul>	10min
<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se describe y orienta la actividad que se realizará sobre el <b>álbum de las emociones</b>.</li> <li>○ Se entrega a cada alumno imágenes mínimo 10 de personajes reconocidos con diferentes expresiones emocionales y agruparlas.</li> <li>○ El moderador que será la profesora controlará el tiempo cortando la participación si se da el exceso de tiempo.</li> <li>○ Se dará como máximo 15 minutos a cada alumno para que así puedan decorarlo.</li> </ul>	30min
<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b>	<p>Responden en forma oral interrogantes de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendí hoy?</li> <li>○ ¿Para qué aprendí?</li> <li>○ ¿Qué materiales hemos utilizado?</li> <li>○ ¿Te gustó lo que elaboramos?</li> </ul>	5min
<b>RECURSOS</b>	Imágenes de personajes reconocidos, álbum, goma, plumones	
<b>INDICADOR DE LOGRO</b>	Desarrollar la creatividad y concentración para discriminar imágenes u objetos.	



Piensa y diviértete. Llena los espacios en blanco con números del 1 al 9, sin que se repita los números tanto en sentido vertical como horizontal.

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



Andy



Piensa y diviértete. Llena los espacios en blanco con números del 1 al 9, sin que se repita los números tanto en sentido vertical como horizontal.

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



ARIPADINA



Piensa y diviértete. Llene los espacios en blanco con números del 1 al 9, sin que se repita los números tanto en sentido vertical como horizontal.

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



KiABA

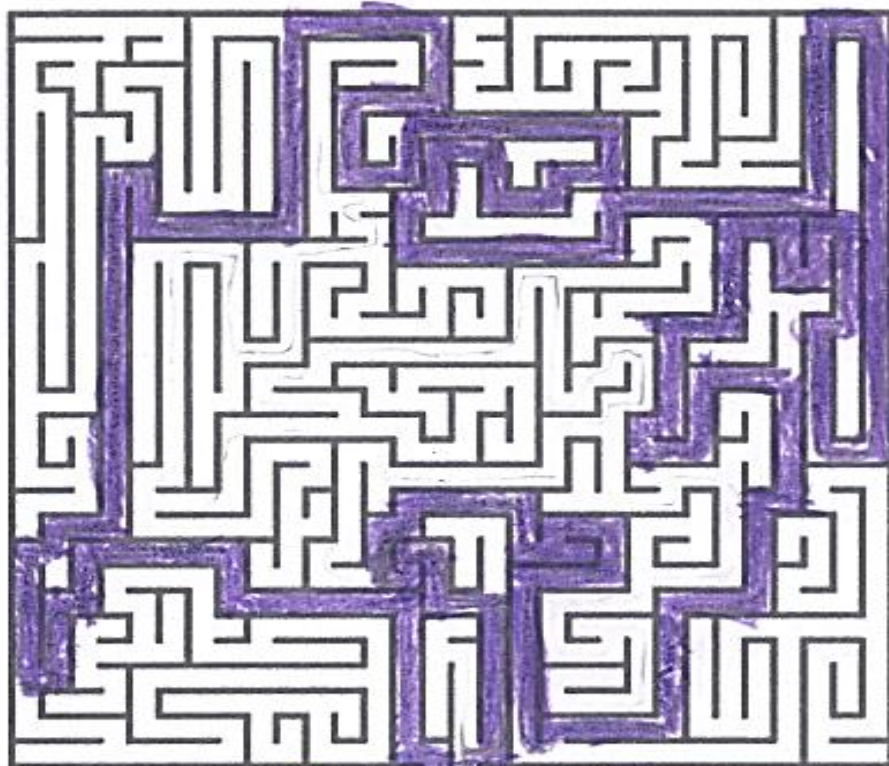


UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



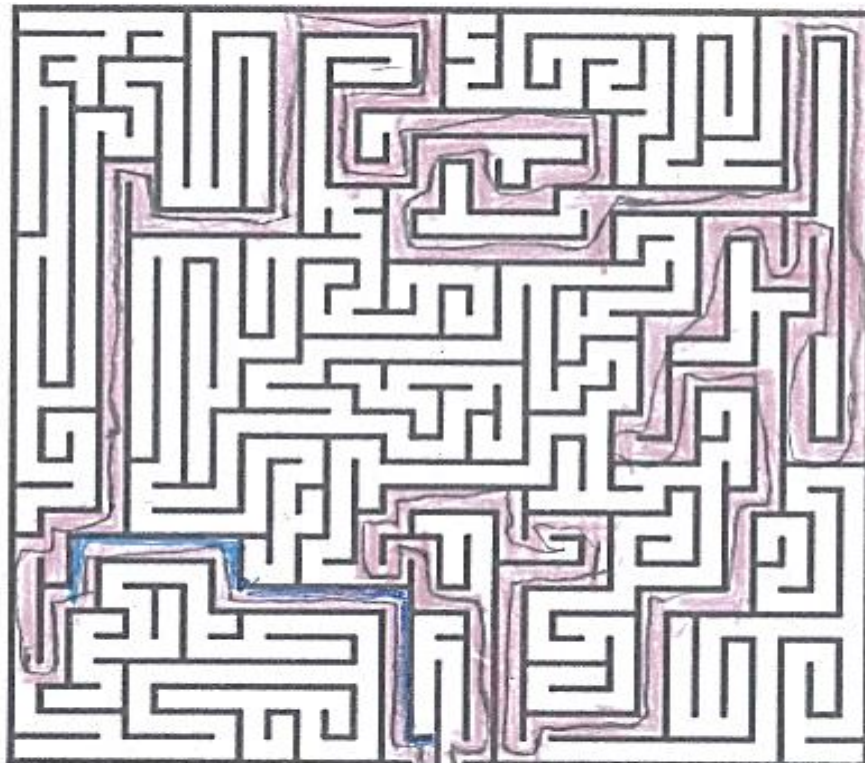
## *Labirinto de la cruz*

- Ayuda a Carlos y sus amigos a encontrar el camino correcto para poder llegar a su institución educativa.





- Ayuda a Carlos y sus amigos a encontrar el camino correcto para poder llegar a su institución educativa.



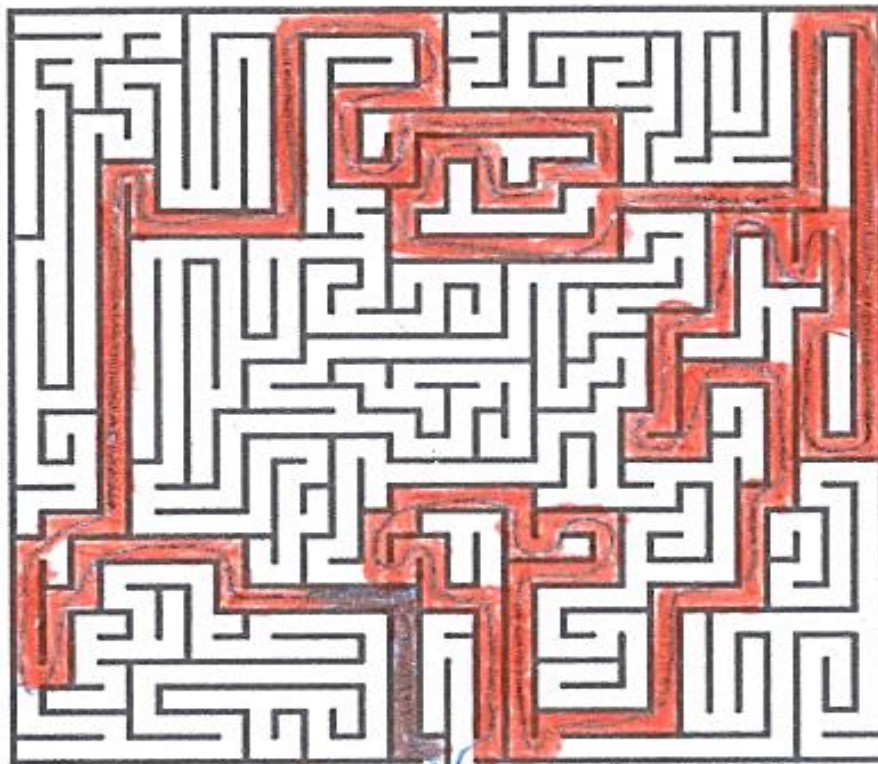


UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



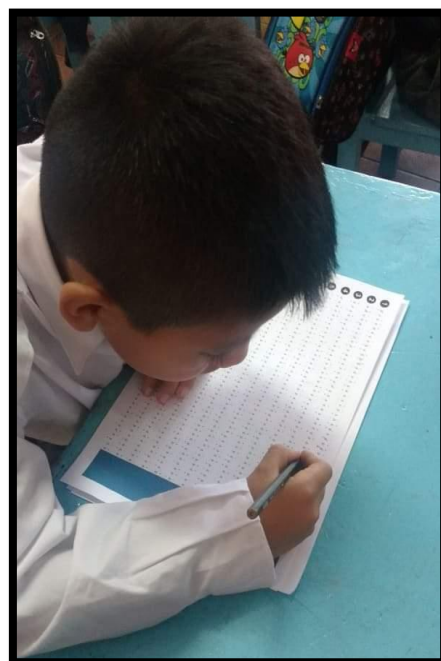
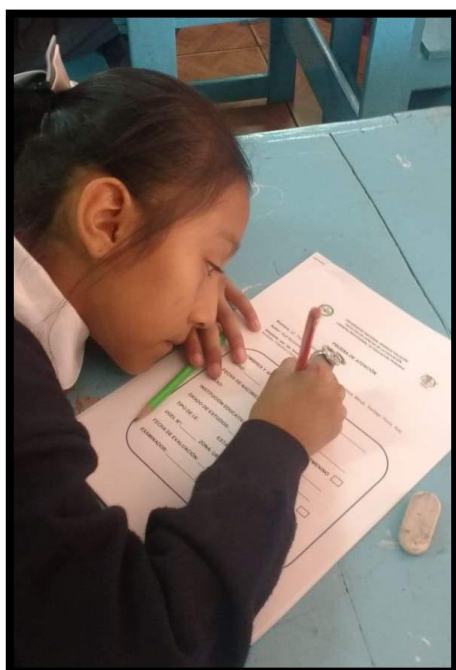
*dy*

Ayuda a Carlos y sus amigos a encontrar el camino correcto para poder llegar a su institución educativa.





Explicando en que consiste el instrumento de evaluación



Los estudiantes del tercer grado del CNA-UNHEVAL, están desarrollando el test de atención d2 (pretest)





Con el cronometro controlamos el tiempo de las catorce líneas



Desarrollando el juego “El cazador ciego”



Desarrollando el juego “Tierra, mar y aire”



Desarrollando el juego “El inquilino”



Desarrollando el juego “Conociendo a mis compañeros”



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, a los 30 días del mes de diciembre del año dos mil 21 reunidos bajo la plataforma de Cisco Webex de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"; los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación, que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 1945-2021-UNHEVAL-FCE/D de fecha 28 de diciembre de 2021, conformados por:

Presidente : Mg. Nancy HERRERA MILLA  
Secretario (a) : Mg. Fidel GARCIA YALE  
Vocal : Mg. Vitaliana VEGA MONTESILLO

Con el asesoramiento del Dr. Wilfredo Sotil Cortavarría el (la) Bachiller: **Ritma Maruja BALTAZAR ALMERC** aspirante al Título de Licenciado (a) en Educación en la Especialidad: Educación Primaria, dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LUDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019** a las 10:45 horas y concluyó a las 11:54 horas,

Concluido el proceso de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos, el (la) aspirante obtuvo el siguiente resultado:

		Nota
Deficiente	: (00; 13)	: ( )
Regular	: ( 14 )	: ( )
Bueno	: (15; 16)	: ( <u>16</u> )
Muy Bueno	: (17; 18)	: ( )
Excelente	: (19; 20)	: ( )

PROMEDIO : 16 DIECISEÍS  
(en números) (en letras)

Quedando el (la) aspirante como: **ABROBADA** por **UNANIMIDAD**

Dando por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad

PRESIDENTE  
DNI N° 22417217

SECRETARIO  
DNI N° 04021765

VOCAL  
DNI N° 22461534



## REGISTRO DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

ESPECIALIDAD: Educación Primaria

BACHILLER	CRITERIOS Y PUNTOS						TOTAL
	1 (0-2)	2 (0-2)	3 (0-2)	4 (0-8)	5 (0-4)	6 (0-2)	
Ritma Maruja BALTAZAR ALMERCÓ	2	2	2	6	2	2	16

1. PRESENTACIÓN.
2. LOCUCIÓN.
3. EQUILIBRIO EMOCIONAL.
4. NIVEL DE CONOCIMIENTO.
5. ORDEN Y COHERENCIA.
6. HABILIDAD PARA ABSOLVER PREGUNTAS.

Huánuco, 30 de diciembre del 2021

NOMBRE DEL JURADO : Mg. Nancy Herrera Milla

FIRMA DEL JURADO :



## REGISTRO DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

ESPECIALIDAD: Educación Primaria

BACHILLER	CRITERIOS Y PUNTOS						TOTAL
	1 (0-2)	2 (0-2)	3 (0-2)	4 (0-8)	5 (0-4)	6 (0-2)	
Ritma Maruja BALTAZAR ALMERCÓ	2	2	2	6	2	2	16

1. PRESENTACIÓN.
2. LOCUCIÓN.
3. EQUILIBRIO EMOCIONAL.
4. NIVEL DE CONOCIMIENTO.
5. ORDEN Y COHERENCIA.
6. HABILIDAD PARA ABSOLVER PREGUNTAS.

Huánuco, 30 de diciembre del 2021

NOMBRE DEL JURADO : Mg. Vitaliana Vega Montesillo

FIRMA DEL JURADO :



## REGISTRO DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

ESPECIALIDAD: Educación Primaria

BACHILLER	CRITERIOS Y PUNTOS						TOTAL
	1 (0-2)	2 (0-2)	3 (0-2)	4 (0-8)	5 (0-4)	6 (0-2)	
Ritma Maruja BALTAZAR ALMERCÓ	2	2	2	6	2	2	16

1. PRESENTACIÓN.
2. LOCUCIÓN.
3. EQUILIBRIO EMOCIONAL.
4. NIVEL DE CONOCIMIENTO.
5. ORDEN Y COHERENCIA.
6. HABILIDAD PARA ABSOLVER PREGUNTAS.

Huánuco, 30 de diciembre del 2021

NOMBRE DEL JURADO : Mg. Fidel García Yale

FIRMA DEL JURADO :



## REGISTRO DE EVALUACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

ESPECIALIDAD: Educación Primaria

BACHILLER	CONSOLIDADO REGISTRO DE CALIFICACIÓN				PROMEDIO FINAL	
	Presidente	Secretario	Vocal	Promedio	En números	En letras
Ritma Maruja BALTAZAR ALMERCO	16	16	16	16	16	DIECISEIS

Huánuco, 30 de diciembre del 2021

Presidente : Mg. Nancy HERRERA MILLA  
Secretario (a) : Mg. Fidel GARCIA YALE  
Vocal : Mg. Vitaliana VEGA MONTESILLO

PRESIDENTE  
DNI N° 22417217

SECRETARIO  
DNI N° 04021765

VOCAL  
DNI N° 22461534





## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, a los 30 días del mes de diciembre del año dos mil 21 reunidos bajo la plataforma de Cisco Webex de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"; los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación, que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 1945-2021-UNHEVAL-FCEJD de fecha 28 de diciembre de 2021, conformados por:

Presidente : Mg. Nancy HERRERA MILLA  
 Secretario (a) : Mg. Fidel GARCIA YALE  
 Vocal : Mg. Vitaliana VEGA MONTESILLO

Con el asesoramiento del Dr. Wilfredo Sotil Cortavarría el (la) Bachiller: **Kely Amanda SANTIAGO POMA** aspirante al Título de Licenciado (a) en Educación en la Especialidad: Educación Primaria, dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LUDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019** a las 10:45 horas y concluyó a las 11:54 horas,

Concluido el proceso de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos, el (la) aspirante obtuvo el siguiente resultado:

		Nota
Deficiente	: (00; 13)	: ( )
Regular	: ( 14 )	: ( )
Bueno	: (15; 16)	: ( <u>16</u> )
Muy Bueno	: (17; 18)	: ( )
Excelente	: (19; 20)	: ( )


**PROMEDIO** : 16 **DIECISEÍS**  
 (en números) (en letras)

Quedando el (la) aspirante como: **ABROBADA** por **UNANIMIDAD**

Dando por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad

  
 PRESIDENTE  
 DNI N° 22417217

  
 SECRETARIO  
 DNI N° 04021765

  
 VOCAL  
 DNI N° 22461534



## REGISTRO DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

ESPECIALIDAD: Educación Primaria

BACHILLER	CRITERIOS Y PUNTOS						TOTAL
	1 (0-2)	2 (0-2)	3 (0-2)	4 (0-8)	5 (0-4)	6 (0-2)	
Kely Amanda SANTIAGO POMA	2	2	2	6	2	2	16

1. PRESENTACIÓN.
2. LOCUCIÓN.
3. EQUILIBRIO EMOCIONAL.
4. NIVEL DE CONOCIMIENTO.
5. ORDEN Y COHERENCIA.
6. HABILIDAD PARA ABSOLVER PREGUNTAS.

Huánuco, 30 de diciembre del 2021

NOMBRE DEL JURADO : Mg. Nancy Herrera Milla

FIRMA DEL JURADO :





## REGISTRO DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

ESPECIALIDAD: Educación Primaria

BACHILLER	CRITERIOS Y PUNTOS						TOTAL
	1 (0-2)	2 (0-2)	3 (0-2)	4 (0-8)	5 (0-4)	6 (0-2)	
Kely Amanda SANTIAGO POMA	2	2	2	6	2	2	16

1. PRESENTACIÓN.
2. LOCUCIÓN.
3. EQUILIBRIO EMOCIONAL.
4. NIVEL DE CONOCIMIENTO.
5. ORDEN Y COHERENCIA.
6. HABILIDAD PARA ABSOLVER PREGUNTAS.

Huánuco, 30 de diciembre del 2021

NOMBRE DEL JURADO : Mg. Vitaliana Vega Montesillo

FIRMA DEL JURADO :

  
\_\_\_\_\_



## REGISTRO DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

ESPECIALIDAD: Educación Primaria

BACHILLER	CRITERIOS Y PUNTOS						TOTAL
	1 (0-2)	2 (0-2)	3 (0-2)	4 (0-8)	5 (0-4)	6 (0-2)	
Kely Amanda SANTIAGO POMA	2	2	2	6	2	2	16

1. PRESENTACIÓN.
2. LOCUCIÓN.
3. EQUILIBRIO EMOCIONAL.
4. NIVEL DE CONOCIMIENTO.
5. ORDEN Y COHERENCIA.
6. HABILIDAD PARA ABSOLVER PREGUNTAS.

Huánuco, 30 de diciembre del 2021

NOMBRE DEL JURADO : Mg. Fidel García Yale

FIRMA DEL JURADO :



## REGISTRO DE EVALUACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

ESPECIALIDAD: Educación Primaria

BACHILLER	CONSOLIDADO REGISTRO DE CALIFICACIÓN				PROMEDIO FINAL	
	Presidente	Secretario	Vocal	Promedio	En números	En letras
Kely Amanda SANTIAGO POMA	16	16	16	16	16	DIECISEÍS

Huánuco, 30 de diciembre del 2021

Presidente : Mg. Nancy HERRERA MILLA

Secretario (a) : Mg. Fidel GARCIA YALE

Vocal : Mg. Vitaliana VEGA MONTESILLO

PRESIDENTE  
DNI N° 22417217

SECRETARIO  
DNI N° 04021765

VOCAL  
DNI N° 22461534



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, a los 30 días del mes de diciembre del año dos mil 21 reunidos bajo la plataforma de Cisco Webex de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"; los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación, que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 1945-2021-UNHEVAL-FCE/D de fecha 28 de diciembre de 2021, conformados por:

Presidente : Mg. Nancy HERRERA MILLA  
Secretario (a) : Mg. Fidel GARCIA YALE  
Vocal : Mg. Vitaliana VEGA MONTESILLO

Con el asesoramiento del Dr. Wilfredo Sotil Cortavarría el (la) Bachiller: **Ines Beatriz TOLENTINO CAMPOS** aspirante al Título de Licenciado (a) en Educación en la Especialidad: Educación Primaria, dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LUDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019** a las 10:45 horas y concluyó a las 11:54 horas,

Concluido el proceso de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos, el (la) aspirante obtuvo el siguiente resultado:

		Nota
Deficiente	: (00; 13)	: (_____)
Regular	: ( 14 )	: (_____)
Bueno	: (15; 16)	: (___16___)
Muy Bueno	: (17; 18)	: (_____)
Excelente	: (19; 20)	: (_____)

PROMEDIO : 16 DIECISEÍS  
(en números) (en letras)

Quedando el (la) aspirante como: **ABROBADA** por **UNANIMIDAD**

Dando por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad

PRESIDENTE  
DNI N° 22417217

SECRETARIO  
DNI N° 04021765

VOCAL  
DNI N° 22461534



## REGISTRO DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

ESPECIALIDAD: Educación Primaria

BACHILLER	CRITERIOS Y PUNTOS						TOTAL
	1 (0-2)	2 (0-2)	3 (0-2)	4 (0-8)	5 (0-4)	6 (0-2)	
Ines Beatriz TOLENTINO CAMPOS	2	2	2	6	2	2	16

1. PRESENTACIÓN.
2. LOCUCIÓN.
3. EQUILIBRIO EMOCIONAL.
4. NIVEL DE CONOCIMIENTO.
5. ORDEN Y COHERENCIA.
6. HABILIDAD PARA ABSOLVER PREGUNTAS.

Huánuco, 30 de diciembre del 2021

NOMBRE DEL JURADO : Mg. Nancy Herrera Milla

FIRMA DEL JURADO : 



## REGISTRO DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

ESPECIALIDAD: Educación Primaria

BACHILLER	CRITERIOS Y PUNTOS						TOTAL
	1 (0-2)	2 (0-2)	3 (0-2)	4 (0-8)	5 (0-4)	6 (0-2)	
Ines Beatriz TOLENTINO CAMPOS	2	2	2	6	2	2	16

1. PRESENTACIÓN.
2. LOCUCIÓN.
3. EQUILIBRIO EMOCIONAL.
4. NIVEL DE CONOCIMIENTO.
5. ORDEN Y COHERENCIA.
6. HABILIDAD PARA ABSOLVER PREGUNTAS.

Huánuco, 30 de diciembre del 2021

NOMBRE DEL JURADO : Mg. Vitaliana Vega Montesillo

FIRMA DEL JURADO :

  
\_\_\_\_\_





## REGISTRO DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

ESPECIALIDAD: Educación Primaria

BACHILLER	CRITERIOS Y PUNTOS						TOTAL
	1 (0-2)	2 (0-2)	3 (0-2)	4 (0-8)	5 (0-4)	6 (0-2)	
Ines Beatriz TOLENTINO CAMPOS	2	2	2	6	2	2	16

1. PRESENTACIÓN.
2. LOCUCIÓN.
3. EQUILIBRIO EMOCIONAL.
4. NIVEL DE CONOCIMIENTO.
5. ORDEN Y COHERENCIA.
6. HABILIDAD PARA ABSOLVER PREGUNTAS.

Huánuco, 30 de diciembre del 2021

NOMBRE DEL JURADO : Mg. Fidel García Yale

FIRMA DEL JURADO :



## REGISTRO DE EVALUACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

ESPECIALIDAD: Educación Primaria

BACHILLER	CONSOLIDADO REGISTRO DE CALIFICACIÓN				PROMEDIO FINAL	
	Presidente	Secretario	Vocal	Promedio	En números	En letras
Ines Beatriz TOLENTINO CAMPOS	16	16	16	16	16	DIECISEÍS

Huánuco, 30 de diciembre del 2021

Presidente : Mg. Nancy HERRERA MILLA  
Secretario (a) : Mg. Fidel GARCIA YALE  
Vocal : Mg. Vitaliana VEGA MONTESILLO

PRESIDENTE  
DNI N° 22417217

SECRETARIO  
DNI N° 04021765

VOCAL  
DNI N° 22461534



## CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

La Dirección de la Unidad de Investigación, de la Facultad de Ciencias de la Educación, hace Constar que:

**RITMA MARUJA BALTAZAR ALMERCO; KELY AMANDA SANTIAGO POMA E INES BEATRIZ TOLENTINO CAMPOS**, autoras del borrador de la tesis, titulado:

**“PROGRAMA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SELECTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019”**

Han obtenido, un reporte de similitud general del 19%/30% con el aplicativo Turnitin, porcentaje de similitud permitido, para tesis de pregrado. En consecuencia, es APTO.

Se adjunta el reporte de similitud.

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Huánuco, 13 de setiembre de 2021



Dr. Manuel Roberto Blanco Aliaga  
Director de la Unidad de Investigación

Cc: Archivo.



Baltazar Almerco y otros.pdf  
Sep 11, 2021  
10379 palabras/53924 caracteres

## Baltazar Almerco y otros.pdf

### Resumen de fuentes

# 19%

SIMILITUD GENERAL

Rank	Source	Similarity
1	repositorio.unheval.edu.pe INTERNET	4%
2	1library.co INTERNET	2%
3	Universidad de Lima on 2014-11-26 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
4	repositorio.uladech.edu.pe INTERNET	<1%
5	alicia.concytec.gob.pe INTERNET	<1%
6	repositorio.une.edu.pe INTERNET	<1%
7	repositorio.unprg.edu.pe INTERNET	<1%
8	repositorio.ucv.edu.pe INTERNET	<1%
9	Universidad Cesar Vallejo on 2017-03-17 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
10	es.scribd.com INTERNET	<1%
11	Universidad Tecnológica del CIBAO Oriental on 2020-12-17 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
12	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2020-10-04 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
13	Pontificia Universidad Católica del Perú on 2010-09-29 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
14	Universidad de Huanuco on 2020-11-24 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
15	Universidad Católica Los Angeles de Chimbote on 2020-03-26 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
16	www.jardininfantilmanzanaverde.cl INTERNET	<1%
17	Universidad Loyola Andalucía on 2020-11-10 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
18	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-03 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
19	Universidad Cesar Vallejo on 2016-05-16 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
20	eresmama.com INTERNET	<1%
21	www.coursehero.com INTERNET	<1%
22	Universidad Anahuac México Sur on 2020-08-10 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
23	Universidad Católica de Santo Domingo on 2018-09-25 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
24	es.slideshare.net INTERNET	<1%
25	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2021-05-22 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
26	Universidad Nacional del Centro del Perú on 2018-09-02 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
27	docplayer.es INTERNET	<1%

28	repositorio.unsa.edu.pe	INTERNET	<1%
29	dspace.unitru.edu.pe	INTERNET	<1%
30	www.researchgate.net	INTERNET	<1%
31	www.slideshare.net	INTERNET	<1%
32	Universidad de Granada on 2018-06-08	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
33	Universidad de Huanuco on 2020-10-28	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
34	Fundacion Universitaria Juan de Castellanos on 2020-10-27	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
35	Universidad de Nebrija on 2021-02-21	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
36	Corporación Universitaria del Caribe on 2017-06-17	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
37	Pontificia Universidad Católica del Perú on 2013-06-29	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
38	Universidad de San Martín de Porres on 2019-11-04	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
39	documents.mx	INTERNET	<1%
40	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012.	PUBLICACIÓN	<1%
41	Universidad Católica Los Angeles de Chimbote on 2017-08-06	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
42	Universidad Cesar Vallejo on 2017-05-31	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
43	Universidad Loyola Andalucía on 2020-10-29	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
44	Universidad San Ignacio de Loyola on 2016-03-25	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
45	repositorio.uct.edu.pe	INTERNET	<1%
46	repositorio.unfv.edu.pe	INTERNET	<1%
47	www.acanomas.com	INTERNET	<1%
48	www.rutaextrema.com.mx	INTERNET	<1%
49	ESCUNI - Centro Universitario de Magisterio on 2021-05-18	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
50	Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña on 2021-06-01	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
51	Universidad Cesar Vallejo on 2017-07-02	TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
52	redescolar.ilce.edu.mx	INTERNET	<1%
53	repositorio.unh.edu.pe	INTERNET	<1%
54	www.cerlalc.org	INTERNET	<1%
55	www.ciberdocencia.gob.pe	INTERNET	<1%
56	www.keywordspay.com	INTERNET	<1%

## Se excluyeron los depósitos de búsqueda:

- Ninguno

## Excluido del Informe de Similitud:

- Bibliografía
- Citas textuales
- Coincidencias menores (8 palabras o menos)

## Se excluyeron las fuentes:

- Ninguno

ANEXO 2

AUTORIZACION PARA PUBLICACION DE TESIS ELECTRONICAS DE PREGADO  
 IDENTIFICACION PERSONAL ( especificar los datos de los autores de la tesis)  
 Apellidos y Nombres : \_\_\_\_\_

DNI : 74639069 Correo Electrónica : Baltazaralmerco@gmail.com  
 Teléfonos: Casa \_\_\_\_\_ Celular 943422312 Oficina \_\_\_\_\_  
 Apellidos y Nombres: Baltazar Almerco Ritna Marija

DNI : 75512886 Correo Electrónica : \_\_\_\_\_  
 Teléfonos: Casa \_\_\_\_\_ Celular 935415437 Oficina Kellysanti40@gmail.com  
 Apellidos y Nombres: Santiago Poma Kely Amanca

DNI : 77527253 Correo Electrónica : mesbeatriz51@gmail.com  
 Celular 996664724 Oficina \_\_\_\_\_  
 Apellidos y Nombres: Tolentino Campos Ines Beatriz

1. IDENTIFICACION DE TESIS

Pregrado
Facultad de : <u>Licencias de la Educación</u>
E. P. : <u>Educación Primaria</u>

Título Profesional Obtenido:

Licenciada en Educación, Especialidad Educación Primaria

Título de la tesis

Programa de concentración Lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes de educación primaria del CNA UNHEVAL HUÁNUCO 2019.

Tipo de acceso que autoriza(n) el (los) autor (es)

Marca "x"	Categoría de acceso	Descripción del Acceso
X	Publico	Es público y accesible al documento de texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio
	restringido	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, mas no al texto completo.

Al elegir la opción "publico", a través de la presente autorizo o autorizamos Teléfonos: Casa de manera gratuita al Repositorio Institucional – UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el portal web [repositorio.unheval.edu.pe](http://repositorio.unheval.edu.pe) un plazo

indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas paginas de manera gratuita, pudiendo revisarlas, imprimirla o gravarla, siempre en cuando se respete la autoridad y sea y citada correctamente

En caso allá (n) marcado la opción "restringido", por favor detallar las razones por las que eligió este tipo de acceso

Asimismo, pedimos indicar el periodo de tiempo en que la tesis tendría el tipo de acceso restringido

- 1 año
- 2 año
- 3 año
- 4 año

Luego del periodo señalado por ustedes(es), automáticamente la tesis pasara a ser de acceso público.

Fecha de firma: 23 de marzo del 2022.

  
 Firma del autor y/o autores:

  
 Firma del autor y/o autores:

  
 Firma del autor y/o autores: