

## Influencia del programa de juegos "Catch" en la atención de las alumnas del curso de inglés del 6º grado de la I.E.P. "Sagrado Corazón" de la ciudad de Trujillo - 2008.

*Influence of "Catch" Program in the care of the students of English course IEP "Sacred Heart" , Trujillo city - 2008.*

CALDERÓN SALDAÑA, Elvia Cristina<sup>1</sup>; CALDERÓN SALDAÑA, Martha Elena<sup>2</sup>; RODRÍGUEZ ABRAHAM, Antonio Rafael<sup>3</sup>.

### RESUMEN

El presente estudio tiene como finalidad la de demostrar en qué medida la aplicación de un programa de juegos, al cual denominamos Programa de Juegos CATCH (cáptalo), influye en la atención de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de educación primaria de la I.E.P. Sagrado Corazón de la ciudad de Trujillo. La investigación plantea que el Programa de Juegos CATCH ayuda a mejorar la atención, la cual fue operativizada en tres dimensiones: la atención sostenida, la motivación y la atención selectiva.

La metodología empleada fue pre-experimental. La población de estudio estuvo constituida por un total de 80 alumnas del curso de inglés del 6to grado secciones A y B del nivel primaria.

Después de la aplicación del Programa de Juegos CATCH se encontró que éste influye en el nivel de atención de las alumnas, ayudando a mejorarla de manera altamente significativa con un nivel de significancia de 1% ( $< 0.01$ ). Así mismo, se encontró que el Programa de Juegos CATCH mejoró de manera altamente significativa la atención sostenida, con un nivel de significancia de 1% ( $< 0.01$ ), la motivación con un nivel de significancia de 1% ( $< 0.01$ ) y la atención selectiva también con un nivel de significancia de 1% ( $< 0.01$ ).

**Palabras clave:** Programa de juegos, atención, atención sostenida, motivación, atención selectiva.

### ABSTRACT

The present study is aimed at investigating the extent in which the application of a Games Program, which was named CATCH (cáptalo) Games Program, influences the attention of the 6<sup>th</sup> grade-English students' attention of primary education of the I.E.P. Sagrado Corazon of Trujillo city. The investigation asserts that the CATCH Games Program helps to improving the attention, which was made operative into three dimensions: sustained attention, motivation and selective attention. The used methodology was a pre-experimental one. The population under study was constituted by 80 English course students of the 6<sup>th</sup> grade, sections A and B of primary education.

After applying the CATCH Games Program, it was found that it influences the attention level in the students, helping to improve it in a highly significant manner with 1% of significance level ( $< 0.01$ ). Also, it was found that the CATCH Games Program fostered in a highly significant manner the sustained attention with 1% of significance level ( $< 0.01$ ), the motivation with 1% of significance level ( $< 0.01$ ), and the selective attention with 1% of significance level ( $< 0.01$ ).

**Key words:** Games Program, Attention, Sustained Attention, Motivation, Selective Attention.

<sup>1</sup>Licenciada en Educación, Especialidad: Idiomas Extranjeros. Profesora del Centro de Idiomas de la UNT. Mg. en Educación, mención Docencia y Gestión Educativa, UCV, ecristinacs@hotmail.com

<sup>2</sup>Licenciada en Educación, Especialidad: Educación Inicial. Profesora I.E.I. Nº 1786 "Sagrado Corazón de Jesús", Huanchaquito Alto. Mg. en Educación, mención Docencia y Gestión Educativa, UCV, andropa3@yahoo.es

<sup>3</sup>Economista, Mg. en Comercio Internacional, Mg. en Educación, mención Docencia y Gestión Educativa, UCV. Docente Tiempo Completo de la UCV - Trujillo, rrodriguezabraham@yahoo.es

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación surge como respuesta a uno de los problemas más comunes que se presentan en la escuela: la falta de atención de los alumnos y alumnas durante el desarrollo de las clases. Esta situación tiene repercusiones en el resultado de la actividad educativa ya que la atención es uno de las funciones cognitivas más importantes en el proceso enseñanza-aprendizaje. Así, tenemos que la I.E.P. "Sagrado Corazón" de la ciudad de Trujillo no escapa a esta problemática, ya que si bien es cierto no existen alarmantes niveles de desatención en el área de idioma extranjero (inglés); durante la investigación se observó en las aulas una serie de comportamientos que evidenciaban la carencia de un adecuado nivel de atención, por lo que se creyó pertinente proponer un programa de juegos para mejorar el nivel de atención en las alumnas del 6to grado de educación primaria. En la constante y cotidiana labor del docente, existen situaciones que determinan consecuencias negativas en la escuela tales como los problemas de aprendizaje, problemas de conducta, problemas en el habla y en el lenguaje, y estados de depresión y ansiedad, los cuales en algunos casos evidencian la presencia de un trastorno por déficit de atención según la Asociación Peruana de Déficit de Atención (2008). Así, es muy habitual encontrarse con alumnos en el aula cuyas conductas inapropiadas las atribuimos genéricamente a una "falta de atención" o "déficit de la atención". Según Vallés, A. (1998), se trata de aquellos niños y/o niñas que, cuando se les pregunta, responden de manera rápida y sin reflexionar sobre lo que dicen. Preguntan al profesor lo mismo reiteradamente (pérdida de atención auditiva), y leen de manera incompleta y apresurada las instrucciones de las actividades, de los trabajos y las evaluaciones. Cometan muchos errores porque no repasan sus tareas, ni hacen un control de calidad de sus actividades. También son aquellos alumnos que solamente son capaces de permanecer escasos minutos centrados en una tarea y se cansan rápidamente de la actividad (hiperactivos). De otro lado existen estudiantes que tienen suficientes recursos atencionales para controlar la distracción y el movimiento motor, a pesar de estas evidencias atencionales, en los primeros años de la escolaridad la "falta de atención" puede considerarse como inherente al propio proceso de desarrollo del niño, sin embargo puede constituirse en un problema en la medida en que se consoliden "malos hábitos para atender" (Vallés, A. 1998). Los estándares internacionales del problema hablan de entre 3% y 7% de niños con déficit de atención; sin embargo consideran que esta puede ser una subestimación ya que muchos niños con estos problemas se quedan sin diagnosticar y el porcentaje podría elevarse (Benavides, G. (2002)). Así mismo la Asociación Peruana de Déficit de Atención (2008) señala que dentro del 5 al 10% de los niños presenta déficit de atención con hiperactividad – impulsividad, estado que interfiere en grado variable con el aprendizaje

escolar y en las relaciones con sus compañeros de colegio, familiares y amigos.

Según el Diario El Comercio (2008), a nivel nacional el déficit de atención afectaría a un niño de cada salón y a pesar de que se puede controlar aún existe desconocimiento respecto a este síndrome. También señala que en el mejor de los casos a los niños que lo presentan les dicen distraídos o inquietos; pero también los han acusado de malcriados y hasta intratables. Para la Asociación Peruana de Déficit de Atención (2008), en el Perú uno de cada diez a veinte niños en edad escolar tiene este síndrome, de donde se infiere que en cada salón de clase de cualquier colegio puede haber de uno a cuatro niños que padecen este estado. Dentro de los problemas que enfrentan los niños, tenemos que las tareas escolares le toman más tiempo y requieren especial supervisión; no se sienten satisfechos respecto a los resultados de su esfuerzo; sus padres y profesores los reprenden constantemente; tienen conflictos con sus compañeros de clase, amigos, hermanos, padres, y a menudo son rechazados por ellos y tienen problemas de autoestima. En la I.E.P. "Sagrado Corazón" existe el problema de "déficit de atención" en las alumnas de inglés del nivel primario. Esto conlleva a que las niñas que presentan este problema obtengan malas calificaciones, incumplimiento de tareas, observen mal comportamiento y no mantengan la concentración necesaria hasta culminar la jornada escolar, todo lo cual afecta su aprendizaje, tal como lo manifiesta Zolovieva, Y. (2004). En tal sentido, a las alumnas que presentan déficit de atención se les observa que están continuamente distraídas y les cuesta seguir las explicaciones de las profesoras, y pierden mucho el tiempo, por lo que tienen que hacer rápidamente las tareas lo que conlleva a cometer múltiples errores. También se observa que son bastante desordenadas, abordan las actividades en clase de modo impulsivo, sin ninguna capacidad para controlar su conducta.

No pueden estar quietas en la silla y suelen entorpecer la marcha de la clase, no con mala intención sino por descuido. Muestran elevado índice de fatiga, cansándose pronto ante cualquier tarea, tal como lo describen Álvarez, L. et. al (1999).

Es oportuno aclarar que la presente investigación seguirá el criterio de Benavides, G. (2002) quien se refiere a esta condición de déficit de atención como un "síndrome" y no un "trastorno" porque lo que presentan las alumnas es un conjunto de síntomas característicos de un estado, más que de una alteración o perturbación de acuerdo con las definiciones de ambos términos proporcionados por la Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998), citado por la autora en mención. Además consideramos también que en nuestro idioma el término "trastorno" acarrea una connotación más negativa y estigmática que el término "síndrome". Debemos hacer hincapié que nos estamos refiriendo a problemas menores de atención que

manifiestan las alumnas de la I.E.P. "Sagrado Corazón" y no a la alteración del comportamiento con grandes dificultades para atender y concentrarse que suele darse en los desórdenes de la hiperactividad de déficit de atención tal como lo establece Vallés, A. (1998) y que se suelen tratar con terapias y medicamentos según la Asociación Peruana de Déficit de Atención (2008).

A pesar que el problema de la falta de atención puede tener repercusiones serias en el resultado de la actividad educativa, hasta el momento no se ha aplicado un programa o al menos una metodología de enseñanza que permita superar el problema de falta de atención en la I.E.P. "Sagrado Corazón" de la ciudad de Trujillo. Según la Asociación Peruana de Déficit de Atención (2008), una de las formas de contribuir en el tratamiento del déficit de atención es el desarrollo de juegos. Teniendo en cuenta la problemática antes descrita y esta posible solución, nos hemos visto motivados a realizar esta investigación, ya que creemos que es necesario encontrar algún medio que permita mejorar el nivel de atención en las niñas de la I.E.P. Sagrado Corazón de la ciudad de Trujillo, por lo que intentamos comenzar con la aplicación de un programa de juegos con la participación de las alumnas del curso de inglés del 6º grado, para lo

cual planteamos el siguiente enunciado:

¿En qué medida la aplicación del Programa de Juegos "CATCH" (CÁPTALO) influye en la atención de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de la I.E.P. "Sagrado Corazón" de la ciudad de Trujillo - 2008?

#### Objetivo general

Demostrar en qué medida la aplicación del Programa de Juegos "CATCH" influye en la atención de las alumnas del curso de Inglés del 6to grado de educación primaria de la I.E.P. "Sagrado Corazón" de la ciudad de Trujillo 2008.

#### Objetivos específicos

- Determinar si la aplicación del Programa de Juegos "CATCH" influye en la atención sostenida.
- Demostrar si la aplicación del Programa de Juegos "CATCH" influye en la motivación.
- Determinar si la aplicación del Programa de Juegos "CATCH" influye en la atención selectiva.
- Medir el nivel de atención que tienen las alumnas antes y después de la aplicación del Programa de Juegos "CATCH".
- Evaluar el nivel de efectividad del Programa de Juegos "CATCH" para mejorar la atención de las alumnas.

## MATERIAL Y MÉTODOS

### HIPÓTESIS

Ho: La aplicación del Programa de Juegos "CATCH" no influye en la atención de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de educación primaria de la I.E.P. "Sagrado Corazón" de la ciudad de Trujillo 2008.

Ha: La aplicación del Programa de Juegos "CATCH" influye en la atención de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de educación primaria de la I.E.P. "Sagrado Corazón" de la ciudad de Trujillo 2008.

**VARIABLES:** En la presente investigación se distinguen dos variables: la variable independiente que es el Programa de Juegos CATCH y la variable dependiente que viene a ser la atención. La operacionalización de dichas variables se muestra en el siguiente cuadro.

### Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Programa de Juegos Catch	Imaginación	Imagen mental
	Creatividad	Expresión en el niño
	Comunicación	Lenguaje
Atención	Atención sostenida	Concentración
	Motivación	Grado de atracción
	Atención selectiva	Discriminación

**Fuente:** Plan maestro – Matriz de consistencia

**METODOLOGÍA**

**Tipo de estudio:** Experimental explicativo.

**Diseño de estudio:** El presente trabajo considera un diseño de investigación pre-experimental con pre-prueba y post-prueba y grupo intacto.

G: O<sub>1</sub> ----- X ----- O<sub>2</sub>

Donde:

G: Grupo de alumnas O<sub>2</sub>: Post-Test de atención

O<sub>1</sub>: Pre-test de atención

X: Programa de Juegos "CATCH"

**POBLACIÓN Y MUESTRA**

La población comprendió un total de 80 alumnas del curso de Inglés Nivel Primaria del 6to grado secciones A y B. El Programa de juegos "CATCH" se realizó tomando una población muestral ya que se aplicó en toda la población.

**MÉTODO DE INVESTIGACIÓN: Mixto TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

- **Técnica:** Encuesta

- **Instrumentos:** Cuestionario, Ficha del instrumento, Ficha de autoevaluación y Lista de cotejos. Para la validación de estos instrumentos se recurrió a juicio de expertos.

**MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS**

Considerando que la población muestral (n) es mayor que 30, se utilizó la prueba de Z de la

Distribución Normal Estandarizada, la cual nos permitió evaluar al grupo de alumnas en dos momentos (pre y post test). La prueba "Z" nos permitió ver si estos resultados difieren entre si de manera significativa respecto a la media, según Pino, R. (2007) y Mason, R. y Lind, D. (1995). La Z se calculó utilizando la siguiente fórmula:

$$Z = \frac{\bar{d}}{s_d} \sqrt{n}$$

Donde:

$\bar{d}$  = media de todas las diferencias de cada individuo en el pre y post test

$s_d$  = desviación estándar de las diferencias.

n = tamaño de muestra

Para determinar si la aplicación del programa de juegos mejoró la atención, se realizó la contrastación de hipótesis para la variable dependiente (la atención) y cada una de sus dimensiones: la atención sostenida, la motivación y la atención selectiva; teniendo en cuenta los siguientes criterios de interpretación:

Ho : La media de las diferencias es mayor en el pre-test que el post-test ( $\bar{d} \geq 0$ )

Ha : La media de las diferencias es menor en el pre-test que el post-test ( $\bar{d} < 0$ )

**RESULTADOS**

**Tabla 1. Resultados estadísticos descriptivos antes y después de la aplicación del Programa de Juegos CATCH**

Dimensión	Estadístico					
	Mínimo		Máximo		Media	
	Pre-test	Pos-test	Pre-test	Pos-test	Pre-test	Pos-test
Atención	24.00	44.00	51.00	59.00	40.9375	53.4875
-Atención sostenida	7.00	10.00	16.00	18.00	12.1000	15.9750
- Motivación	10.00	17.00	21.00	24.00	16.6000	21.4500
- Atención selectiva	6.00	13.00	16.00	18.00	12.2375	16.0625

Fuente: Base de datos

**Tabla 2. Comparación de medias para muestras relacionadas (Pre - Post Test) de los puntajes de la atención de las alumnas del curso de inglés del 6to grado en la I.E.P. "Sagrado Corazón" - Trujillo - 2008**

Variable/Dimensión	Z	$\rho$	Significancia
Atención	-16.24	0.000	Altamente significativo
- Atención sostenida	-14.41	0.000	Altamente significativo
- Motivación	-15.63	0.000	Altamente significativo
- Atención selectiva	-11.40	0.000	Altamente significativo

Fuente: Base de datos

**Tabla 3. Valores de la media diferencial y desviación estándar de la población muestral para el cálculo del valor de "Z"**

Variable/Dimensión	$\bar{d}$	$\hat{Sd}$	$\sqrt{n}$	Z
Atención	-13	6.91	8.944291	-16.24
- Atención sostenida	-4	2.40	8.944291	-14.41
- Motivación	-5	2.77	8.944291	-15.63
- Atención selectiva	-4	3.00	8.944291	-11.40

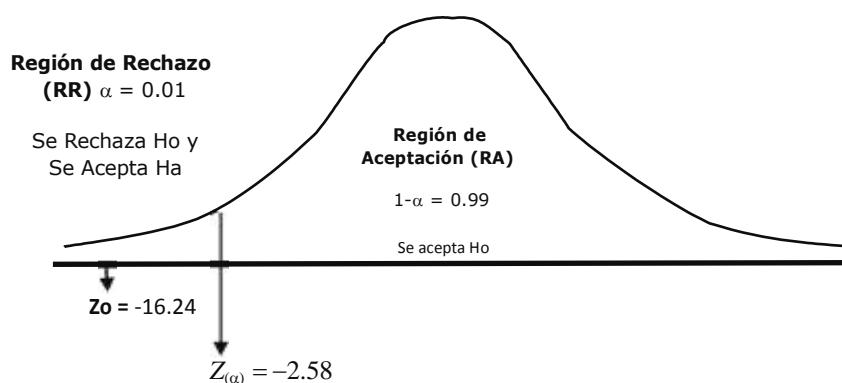
Fuente: Base de datos

### Prueba de hipótesis para la atención

Ho: El Programa de Juegos CATCH no influye en la atención de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de educación primaria de la I.E.P. "Sagrado Corazón" de la ciudad de Trujillo 2008.

Ha: El Programa de Juegos CATCH influye en la atención de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de educación primaria de la I.E.P. "Sagrado Corazón" de la ciudad de Trujillo 2008.

**Gráfico 1. Comparación de Medias de la Atención entre el Pre y Post Test**

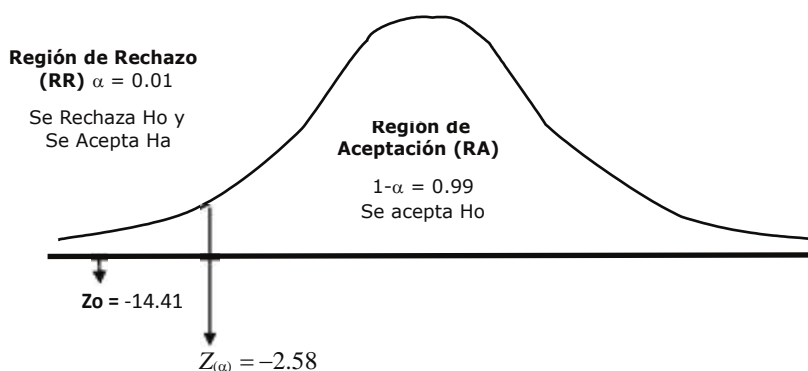


Según los resultados, se observa un valor de  $Z = -16.24$ , con un nivel de significancia de 1% ( $< 0.01$ ), lo que indica que la media de las diferencias es mayor en el post test que el pre test, aceptándose la hipótesis alternativa y rechazándose la hipótesis nula. Esto quiere decir que el Programa de Juegos CATCH influye en la atención de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de educación primaria de la I.E.P. "Sagrado Corazón" de la ciudad de Trujillo 2008; ayudando a mejorarla de manera altamente significativa.

Utilizando similar criterio, se procedió a realizar la prueba de hipótesis para cada una de las dimensiones de la atención, cuyos resultados mostramos a continuación.

### Prueba de hipótesis para la atención sostenida

**Gráfico 2 . Comparación de Medias entre el Pre y Post Test: Atención Sostenida**

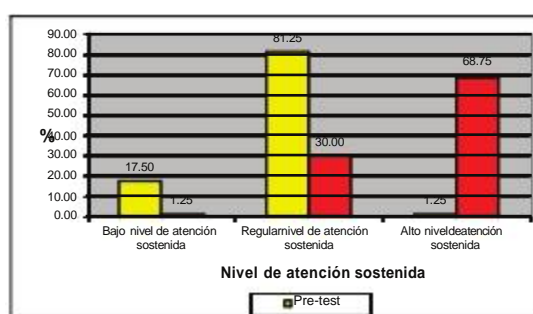


**Tabla 4. Nivel de atención sostenida de las alumnas del curso de inglés del 6to Grado de primaria de la I.E.P. Sagrado Corazón - Trujillo, 2008 antes y después de la aplicación del Programa de Juegos "CATCH"**

Nivel de atención sostenida	Pre-test		Pos-test	
	Nº	%	Nº	%
Bajo nivel atención sostenida	14,00	17,50	1,00	1,25
Regular nivel atención sostenida	65,00	81,25	24,00	30,00
Alto nivel de atención sostenida	1,00	1,25	55,00	68,75
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100</b>	<b>80</b>	<b>100</b>

Fuente: Base de datos y Ficha Técnica

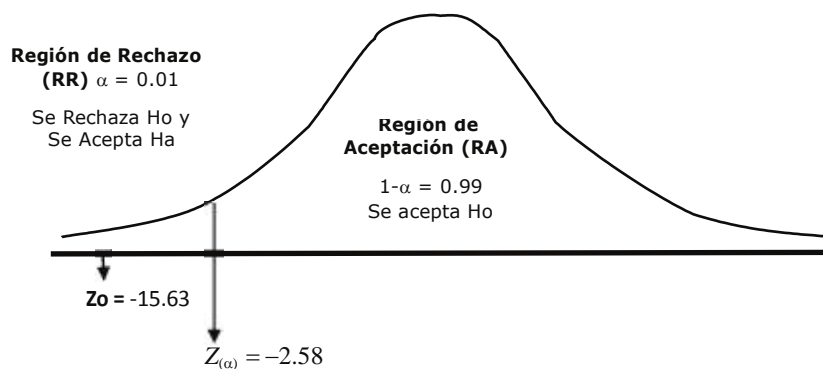
**Gráfico 3. Distribución porcentual, según nivel de atención sostenida, de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de primaria de la I.E.P. Sagrado Corazón - Trujillo, 2008 antes y después de la aplicación del Programa de Juegos "CATCH"**



Fuente: Tabla N° 4

#### Prueba de hipótesis para la motivación

**Gráfico 4. Comparación de medias entre el pre y post test: Motivación**

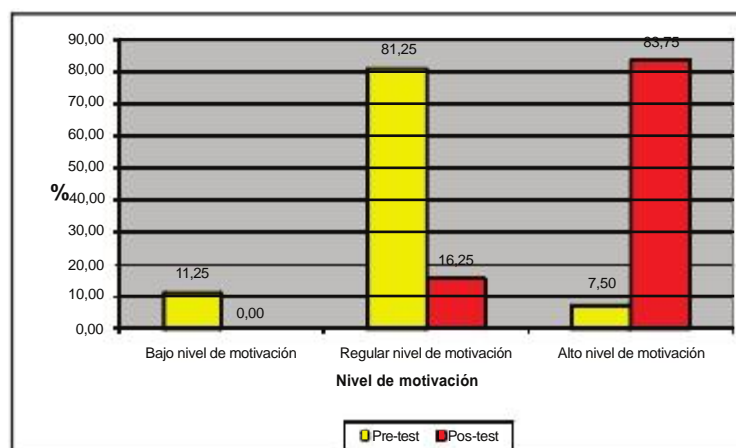


**Tabla 5. Nivel de motivación de alumnas del curso de inglés del 6to grado de primaria de la I.E.P. Sagrado Corazón - Trujillo, 2008 antes y después de la aplicación del Programa de Juegos "CATCH"**

Nivel de motivación	Pre-test		Pos-test	
	Nº	%	Nº	%
Bajo nivel de motivación	9,00	11,25	0,00	0,00
Regular nivel de motivación	65,00	81,25	13,00	16,25
Alto nivel de motivación	6,00	7,50	67,00	83,75
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100</b>	<b>80</b>	<b>100</b>

Fuente: Base de datos y Ficha Técnica

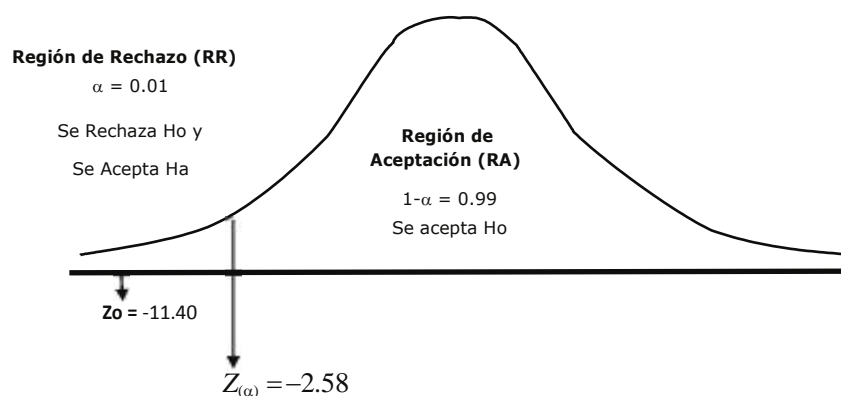
**Gráfico 5. Distribución porcentual, según nivel de motivación, de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de primaria de la I.E.P. Sagrado Corazón - Trujillo, 2008 antes y después de la aplicación del Programa de Juegos "CATCH"**



Fuente: Tabla 5

### Prueba de hipótesis para la atención selectiva

**Gráfico 6. Comparación de medias entre el pre y post test: Atención selectiva**

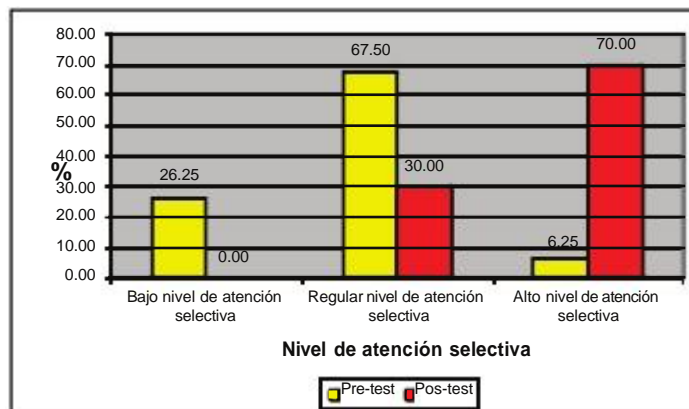


**Tabla 6. Nivel de atención selectiva de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de primaria de la I.E.P. Sagrado Corazón - Trujillo, 2008 antes y después de la aplicación del Programa de Juegos "CATCH"**

Nivel de atención selectiva	Pre-test		Pos-test	
	Nº	%	Nº	%
Bajo nivel de atención selectiva	21,00	26,25	0,00	0,00
Regular nivel atención selectiva	54,00	67,50	24,00	30,00
Alto nivel de atención selectiva	5,00	6,25	56,00	70,00
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100</b>	<b>80</b>	<b>100</b>

Fuente: Base de datos y Ficha Técnica

**Gráfico 7. Distribución porcentual, según nivel de atención selectiva, de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de primaria de la I.E.P. Sagrado Corazón - Trujillo, 2008 antes y después de la aplicación del Programa de Juegos "CATCH"**



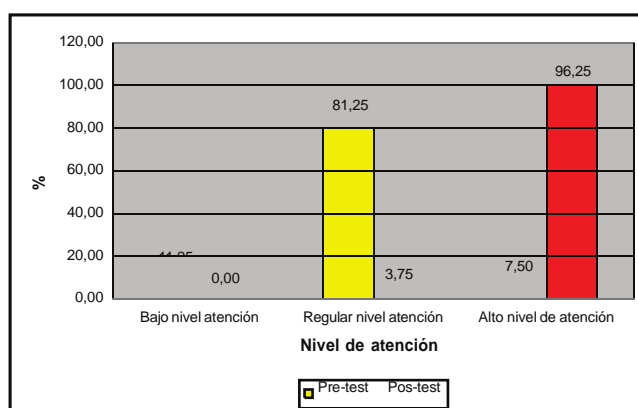
Fuente: Tabla 6

**Tabla 7. Nivel de atención de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de primaria de la I.E.P. Sagrado Corazón - Trujillo, 2008 antes y después de la aplicación del Programa de Juegos "CATCH" del Programa de Juegos "CATCH"**

Nivel de atención	Pre-test		Pos-test	
	Nº	%	Nº	%
Bajo nivel de atención	9,00	11,25	0,00	0,00
Regular nivel atención	65,00	81,25	3,00	3,75
Alto nivel de atención	6,00	7,50	77,00	96,25
<b>Total</b>	<b>80,00</b>	<b>100,00</b>	<b>80,00</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Base de datos y Ficha Técnica

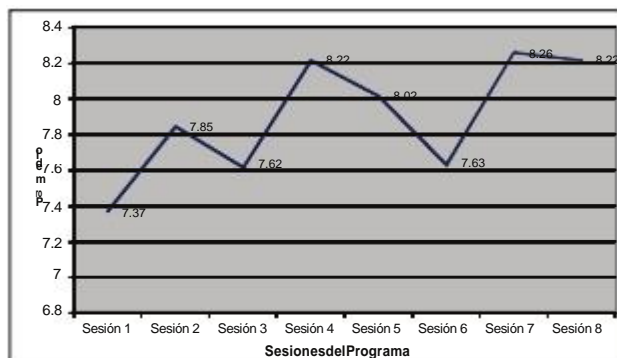
**Gráfico 8. Distribución porcentual, según nivel de atención, de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de primaria de la I.E.P. Sagrado Corazón - Trujillo, 2008 antes y después de la aplicación del Programa de Juegos "CATCH"**



Fuente: Tabla 7



**Gráfico 9. Resultados de la autoevaluación del Programa de Juegos CATCH: Efectividad del Programa de Juegos CATCH aplicado a las alumnas del curso de inglés del 6to grado de primaria de la I.E.P. Sagrado Corazón - Trujillo, 2008**



#### Legenda:

#### Nivel de efectividad Valor Promedio

Baja	1 - 3 puntos
Regular	4 - 6 puntos
Alta	7 - 9 puntos

## DISCUSIÓN

En el gráfico 1 se observa que el Programa de Juegos CATCH influye en la atención de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de primaria de la I.E.P. "Sagrado Corazón", ayudando a mejorarla de manera altamente significativa (con un nivel de significancia de 1% y  $Z = -16.24$ ), realidad parecida a la encontrada en el estudio de Alfaro S. (2003). Por otro lado el hallazgo confirma lo concluido por Payá A. (2006) quien afirma que el juego tiene la capacidad de actuar como herramienta integral de la educación.

Así mismo, coincide con Zorrillo A. (2001), quien afirma que el juego es un medio para explorar las experiencias físicas, emotivas e intelectuales, permitiendo al niño asimilar tales experiencias, traduciéndolas en modelos de comportamiento sociales como lo es observar una actitud de atención en las diversas situaciones de la vida.

En nuestra experiencia como docentes hemos podido observar que el juego como estrategia puede ser aplicado con múltiples propósitos en la actividad educativa y con nuestra investigación hemos logrado demostrar que la implementación de un programa de juegos durante el desarrollo de las clases ayuda a mejorar de manera altamente significativa la atención de las alumnas del curso de inglés de la I.E.P. "Sagrado Corazón".

En el gráfico 2 se observa que el Programa de Juegos CATCH influye en la atención sostenida de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de primaria de la IEP "Sagrado Corazón", ayudando a mejorarla de manera altamente significativa (con un nivel de significancia de 1% y  $Z = -16.24$ ).

Así mismo en la tabla N° 04 y gráfico N° 03 se aprecia que, dentro del nivel alto, el programa ayuda a mejorar la atención sostenida, pasando de 1,25% a 68,75% antes y después la aplicación del programa respectivamente; resultado similar al

encontrado en la tesis de Campos, M. et. al (2006) donde concluye que el juego se incorpora como una estrategia enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en los espacios educativos. Asimismo Minerva C. y Torres M. (2007) conciben al juego como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, considerándolo como un conjunto de actividades agradables, cortas y divertidas.

De acuerdo con nuestra experiencia docente y de acuerdo a nuestra investigación hemos podido observar que, así como el juego se utiliza como una estrategia de enseñanza - aprendizaje, éste puede también ser utilizado como una estrategia para mejorar la atención sostenida.

En el gráfico 4 se observa que el Programa de Juegos CATCH influye en el nivel de motivación de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de primaria de la IEP "Sagrado Corazón"; ayudando a mejorarla de manera altamente significativa (con un nivel de significancia de 1% y  $Z = -15.63$ ).

De igual manera en la tabla N° 05 y gráfico N° 05 se muestra que, dentro del nivel alto, el programa ayuda a mejorar la motivación, pasando de 7.5% a 83.75% antes y después la aplicación del programa respectivamente. Este resultado se reafirma en la investigación de Campos, M. et al (2006), donde concluyen que el juego es importante para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos los acompaña a lo largo de su evolución. Igualmente, tenemos la tesis de Echeverri M. (2002) que concluye diciendo: que la lúdica como mediación pedagógica en el preescolar es fundamental para crear ambientes y situaciones motivadoras y creativas que favorecen al desarrollo de la personalidad. Al respecto Minerva C. y Torres

M. (2007) sostienen que los juegos son una actividad importante puesto que constituye una forma diferente de adquirir el aprendizaje y aporta descanso, recreación y motivación en el estudiante. En el aula el participante necesita actividades que le produzcan emociones vivas, motivadoras, placenteras llenas de armonía y colorido. Respecto a estas afirmaciones y teniendo en cuenta nuestra experiencia docente podemos afirmar que el uso de actividades lúdicas es una manera efectiva de motivar al alumno captando su atención. En el gráfico 6 se observa que el Programa de Juegos CATCH influye en la atención selectiva de las alumnas del curso de inglés del 6to grado de primaria de la I.E.P. "Sagrado Corazón"; ayudando a mejorarla de manera altamente significativa (con un nivel de significancia de 1% y  $Z = -11.40$ ) el nivel de. Así mismo, en el tabla 6 y gráfico 7 se observa que, dentro del nivel alto, el programa ayuda a mejorar la atención selectiva, pasando de 6.25% a 70% antes y después la aplicación del programa respectivamente.

Este resultado se reafirma al revisar la importancia del Juego según Minerva C. y Torres M. (2007) quien nos dice los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucran en la actividad lúdica.

Así mismo, Andrade, C. y Chunga, K. (2007), concluyen el juego mejora las interacciones en grupo y ayuda a desarrollar la capacidad de los estudiantes para manejar situaciones conflictivas. De esto se desprende que esta capacidad que han desarrollado les va a permitir dirigir su atención selectiva de modo que pueden discriminar aquello que es importante de aquello que no lo es en los momentos cruciales en que tengan que resolver sus diferencias dentro y fuera del aula; como investigadores y teniendo en cuenta las experiencias vividas en la Institución educativa observamos que con la aplicación del Programa de juegos CATCH las alumnas del curso de inglés orientaron su interés hacia el juego, desarrollando

favorablemente su atención selectiva.

Por otro lado, en la tabla 7 y gráfico 8 tenemos que el programa de Juegos CATCH ayuda a mejorar la atención de las alumnas pasando el nivel alto de 7.5% al 96,25% antes y después de la aplicación del programa respectivamente. Resultados parecidos fueron encontrados en la tesis de Gómez G. (2006) quien concluye que gracias a los estudios musicales se puede desarrollar los procesos cognitivos de atención y memoria mediante una serie de ejercicios planificados. Así mismo, al revisar la definición en la Gran Enciclopedia Rialp (2008), nos dice que el juego en el hombre se da unido a un movimiento corporal de intensidad muy variable, palabras, gestos, escenificación, desplazamiento, manipulación y resolución de problemas, información que podemos confirmar al comparar nuestra experiencia en la aplicación del programa de juegos CATCH, características que hemos observado durante el desarrollo de los juegos que ayudaron a mejorar la atención de las alumnas.

En el gráfico 9, se puede apreciar que el Programa de juegos CATCH ha sido efectivo en la mejora de la atención manteniéndose en un nivel alto desde el inicio del mismo habiendo logrado su nivel máximo en la sesión N° 7 con un promedio de 8.26 puntos; resultado similar al encontrado en la tesis de Román C. (2006) quien concluye que el juego es la base sobre la cual es posible edificar la intervención educativa; confirmándose estos resultados con la apreciación de Tejerina I. (1999) quien asevera que el juego constituye una necesidad biológica y un mecanismo de adaptación y aprendizaje. Así, podemos confirmar que los juegos didácticos, aplicados a la enseñanza del idioma inglés, poseen un gran valor para motivar el desarrollo de los procesos mentales como la atención.

## CONCLUSIONES

- El Programa de Juegos CATCH influyó de manera altamente significativa en la atención de las alumnas del 6to grado del Curso de Inglés de la I.E.P. Sagrado Corazón de la ciudad de Trujillo, ayudando a mejorarla, con un nivel de significancia de 1% ( $< 0.01$ ) y  $Z = -16.24$ , tal como se puede apreciar en la tabla 2 y gráfico 1.
- El Programa de Juegos CATCH, influyó de manera altamente significativa en la atención sostenida de las alumnas del 6to grado del curso de inglés, ayudando a mejorarla, con un nivel de significancia de 1% ( $< 0.01$ ) y  $Z = -14.41$ , según se muestra en la tabla 2 y gráfico 2.
- El Programa de Juegos CATCH, influyó de manera altamente significativa en la motivación de las alumnas del 6to grado del curso de inglés, ayudando a mejorarla, con un nivel de significancia de 1% ( $< 0.01$ ) y  $Z = -15.63$ , tal como se observa en la tabla 2 y gráfico 4.
- El Programa de Juegos CATCH, influyó de manera altamente significativa en la atención selectiva de las alumnas del 6to grado del curso de inglés, ayudando a mejorarla, con un nivel de significancia de 1% ( $< 0.01$ ) y  $Z = -11.40$ , tal como se puede apreciar en la tabla 2 y gráfico 6.
- La atención alcanzó un nivel alto en el 7.5% de las alumnas antes de la aplicación del Programa de Juegos CATCH. Después de la aplicación del programa, el porcentaje de alumnas que mostró un nivel alto de atención fue de 96.25%, según se puede apreciar en la tabla 7 y gráfico 8.
- El programa de Juegos CATCH ha sido altamente efectivo desde el primer momento

de su aplicación logrando un promedio de 7.63 puntos en la primera sesión y aunque con algunas fluctuaciones ha ido escalando y se ha mantenido por encima de este valor habiendo

logrado su nivel máximo en la sesión 7 con un promedio de 8.26 puntos tal como se observa en el gráfico 9.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Alfaro, L. S. (2003). Empleo del Juego de Roles en el Desarrollo de la Autoestima de las alumnas del Primer Grado del Colegio Nacional "Santa Rosa" de Trujillo. Tesis de maestría, Universidad Nacional de Trujillo, Perú.
2. Álvarez, L., et. al (1999). Intervención Psicoeducativa. Estrategias para elaborar adaptaciones de acceso. España: Ediciones Pirámide.
3. Andrade, S. C., y Chunga, B. K. (2007). Influencia de los juegos de roles en la socialización, en niños y niñas de cuatro años, de las Instituciones Educativas Particulares en la urbanización Ignacio Merino de Piura el año 2006. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.
4. Asociación Peruana de Déficit de Atención. Recuperado el día 04 de Septiembre del 2008, de <http://www.deficitdeatencionperu.org/diagnostico.htm>
5. Benavides, G. (2002). El Niño con déficit de atención e hiperactividad (1ra ed.). Guía para padres. México: Editorial Trillas S.A.
6. Campos, R. M. et al. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Tesis de maestría, Universidad de Chile, Chile.
7. Echeverri de S., M. et al. (2002). Influencia del Programa de Ludoteca "La alegría de aprender" en el desarrollo integral de niños preescolares. Universidad de Manizales, Colombia.
8. El Comercio. Dominados por su energía. Recuperado el día 25 de Julio del 2008 de <http://www.elcomercio.com.pe/EdicionImpresa/Htm/2006-04-07/impHogar0485759>
9. Gómez, V. G. y Obando, C. D. (2006). Influencia de los estudios musicales en el desarrollo de los procesos cognitivos: atención y memoria de los alumnos del 6to grado de formación temprana del Conservatorio Regional de Música del Norte "Carlos Valderrama". Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.
10. Gran Enciclopedia Rialp: Humanidades y Ciencia. Juego. I. Pedagogía. Recuperado el 08 de septiembre del 2008 de [http://www.canalsocial.net/GER/ficha\\_GER.asp?id=12293&cat=varios](http://www.canalsocial.net/GER/ficha_GER.asp?id=12293&cat=varios)
11. Mason, R. y Lind, D (1995). Estadística para Administración y Economía (10a ed.) Colombia: Editorial Alfaomega.
12. Minerva, C. y Torres. M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Bogotá: Universidad de los Andes.
13. Payá, R. A. (2006). La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea. Tesis doctoral. Universidad de Valencia, España.
14. Pino, R. (2007). Metodología de la Investigación. (1ra ed.). Lima: Editorial San Marcos.
15. Román, A. C. et al. (2005). Aplicación de estrategias del juego y la dramatización con títeres y su influencia en el aprendizaje del idioma inglés en los niños de cuatro años de la I.E. 1797 Retoñitos de Amor, de la ciudad de Trujillo en el año 2005. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.
16. Tejerina, I. (1999). "El juego dramático en la Educación Primaria". Universidad de Cantabria. Recuperado el 10 de septiembre del 2008 de <http://personales.unican.es/tejerini/>
17. Vallés, A. (1998). Dificultades de aprendizaje e intervención psicopedagógica. Valencia: Editorial Promolibro.
18. Zolovieva, Y. (2004). "El desarrollo intelectual y su evaluación: Una aproximación histórico-cultural". Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Facultad de Psicología.
19. Zorrillo, P. A. (2001). Musicoreterapia. Música, Juego y Aprendizaje (2da ed.). Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.

Recibido: 05 junio 2013 | Aceptado: 02 setiembre 2013