



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

TÍTULO

TÉCNICAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN DENTRO DEL
PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL TERCER
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MONS.
JUAN MARÍA RIOFRÍO” PERIODO 2018-2019.

Tesis previa a la obtención del Grado de
Licenciada en Ciencias de la Educación;
mención: Psicología Educativa y Orientación.

AUTORA:

KARLA ESTEFANY GUAMÁN CANO

DIRECTORA DE TESIS:

DRA. FLORA EDEL CEVALLOS CARRIÓN. MG. SC.

LOJA- ECUADOR

2020

CERTIFICACIÓN

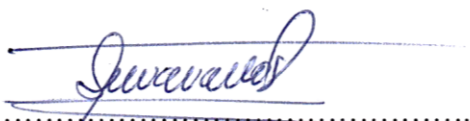
Dra. Flora Edel Cevallos Carrión Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

CERTIFICA

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Psicología Educativa y Orientación, titulada: **TÉCNICAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MONS. JUAN MARÍA RIOFRÍO” PERIODO 2018-2019.**, de la autoría de la Srta. Karla Estefany Guamán Cano misma que reúne los requisitos legales reglamentarios. Por lo que autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que designe para el efecto.

Loja, 11 de diciembre de 2019



Dra. Flora Edel Cevallos Carrión Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Karla Estefany Guamán Cano, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente, acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional –Biblioteca Virtual.

Autora: Karla Estefany Guamán Cano

Firma: 

Cédula: 1105777302

Fecha: Loja, 04 de febrero de 2020

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

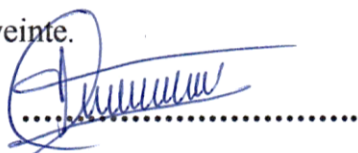
Yo, Karla Estefany Guamán Cano, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis titulada TÉCNICAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MONS. JUAN MARÍA RIOFRÍO” PERIODO 2018-2019., como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Educativa y Orientación; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja no se responsabiliza por el plagio o copia de tesis que realice un tercero.

Por constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los cuatro días del mes de febrero del dos mil veinte.

Firma:



Autora: Karla Estefany Guamán Cano

Cédula: 1105777302

Dirección: Loja, Cdma. Bellavista, calles: Chile y pasaje Guadalupe

Correo electrónico: tefitha.guaman@gmail.com

Teléfono celular: 0997067809

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de tesis: Dra. Flora Edel Cevallos Carrión, Mg. Sc.

Presidente: Dra. María Eugenia Rodríguez Guerrero, Ph.D.

Primer vocal: Lic. Tania María Espinosa Campoverde, Mg. Sc.

Segundo vocal: Lic. Julio César Silva Maldonado, Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja y a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, de manera especial a la Carrera de Psicología Educativa y Orientación, a los directivos, planta docente y administrativa quienes por su alta capacidad y formación ética me brindaron su conocimiento y experiencia para el desarrollo profesional y personal.

De manera especial a la directora de tesis, Dra. Flora Edel Cevallos Carrión Mg. Sc. quien guió y asesoró a través de sus conocimientos y experiencia investigativa para desarrollar el presente trabajo de investigación.

Así mismo, agradezco a las autoridades, personal docente y estudiantes de tercer año de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”, quienes gentilmente me brindaron su valiosa colaboración, tiempo, apertura y participación en la ejecución del trabajo de investigación.

La Autora

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño en primer lugar a Dios, por haberme dado la sabiduría, inspiración y perseverancia para poder alcanzar mis metas.

A mis padres Marco y Piedad que han sido un pilar fundamental en mi formación como profesional, por brindarme la confianza, consejos, oportunidad y recursos para lograrlo, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye este.

A mis hermanas porque son la razón de sentirme tan orgullosa de culminar mi meta, gracias a ellas por confiar siempre en mí.

A mi esposo gracias por estar siempre en esos momentos difíciles brindándome su amor, paciencia y comprensión.

A mi amado hijo Liam Sebastian por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depara un futuro mejor.

Y finalmente a mis queridas amigas quienes sin esperar nada a cambio compartieron su conocimiento, alegrías y tristezas, alentándome en los momentos más difíciles a lo largo de todos mis estudios superiores.

Karla Estefany

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA TÍTULO DE TESIS	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	KARLA ESTEFANY GUAMÁN CANO TÉCNICAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MONS. JUAN MARÍA RIOFRÍO” PERIODO 2018-2019.	UNL	2020	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRARIO	EL DORADO	CD	LICENCIADA EN CENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN
 - ABSTRACT
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - PROPUESTA ALTERNATIVA
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

TÉCNICAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MONS. JUAN MARÍA RIOFRÍO” PERIODO 2018-2019.

b. RESUMEN

El presente trabajo investigativo titulado: TÉCNICAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MONS. JUAN MARÍA RIOFRÍO” PERIODO 2018-2019., se planteó como objetivo general: Desarrollar técnicas lúdicas que potencien la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños del tercer año. El estudio fue descriptivo, con un diseño pre-experimental, de corte transversal; los métodos aplicados fueron: Científico, Analítico, Sintético, Deductivo e inductivo y como instrumentos psicológicos se utilizó la Prueba de Toulouse aplicada a los estudiantes y, el Protocolo de Evaluación de la Atención aplicado al docente de aula. La muestra objeto de estudio corresponde a 33 estudiantes. La aplicación de pre-test arrojó como resultados que la mayoría de los niños se encuentran con bajos niveles de atención. En cuanto a las características de la falta de atención en el pre-test fueron: Se distraen con estímulos irrelevantes, comete errores en sus tareas escolares, encuentra dificultades para seguir las instrucciones y tiene problemas para organizar las tareas y actividades. Y luego de la aplicación de la propuesta alternativa se evidencia un cambio altamente significativo. De lo que se concluye que los talleres alcanzaron resultados positivos, por lo que se valida la aplicación de la propuesta para potenciar la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos.

ABSTRACT

The present research work entitled: LEADING TECHNIQUES TO ENHANCE ATTENTION WITHIN THE TEACHING-LEARNING PROCESS IN CHILDREN OF THE THIRD YEAR OF BASIC EDUCATION OF THE EDUCATIONAL UNIT “MONS. JUAN MARÍA RIOFRÍO ”PERIOD 2018-2019., Was proposed as a general objective: To develop playful techniques that enhance attention within the teaching-learning process in children in the third year. The study was descriptive, with a pre-experimental, cross-sectional design; The methods applied were: Scientific, Analytical, Synthetic, Deductive and inductive and as a psychological instrument the Toulouse Test applied to students was used, and the Attention Assessment Protocol applied to the classroom teacher. The sample under study corresponds to 33 students. The pre-test application resulted in the fact that the majority of children find themselves with low levels of attention. As for the characteristics of the lack of attention in the pre-test were: They are distracted by irrelevant stimuli, make mistakes in their school assignments, find difficulties in following instructions and have problems organizing tasks and activities. And after the application of the alternative proposal a highly significant change is evident. It is concluded that the workshops achieved positive results, so the application of the proposal is validated to enhance attention within the teaching-learning process of the students.

c. INTRODUCCIÓN

La atención se constituye como un aspecto relevante y fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para la adquisición de las experiencias y aprendizajes además el reconocimiento de las nuevas situaciones y la resolución de problemas que pudieran presentarse a lo largo de este proceso en el que el estudiante se encuentra involucrado, identificando de cierta manera los aspectos que son relevantes y dejando de lado los que no lo son, independiente del contexto en el que se encuentran.

Es por esto que la falta de atención es una dificultad que se presenta de una manera disimulada en los niños, estas dificultades de atención se las puede identificar con facilidad en las relaciones de los niños en su entorno, principalmente en el contexto escolar con niños de su misma edad, a la hora de realizar tareas o actividades productivas en tiempo y espacios determinados.

De esta manera se plantea la siguiente interrogante que dirigió todo el trabajo de investigación: ¿Qué técnicas lúdicas se deben implementar para potenciar la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío” período 2018-2019?

Frente a esta interrogante surge el presente tema de investigación: **TÉCNICAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MONS. JUAN MARÍA RIOFRÍO” PERIODO 2018-2019.**

Para dar cumplimiento al desarrollo de esta investigación se consideró los siguientes objetivos específicos: 1. Fundamentar teóricamente conceptos relacionados con la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del tercer año de

Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”. 2. Determinar el nivel de atención en los aprendizajes de los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”. 3. Proponer técnicas lúdicas que potencien la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”. y 4. Ejecutar y validar la propuesta de intervención mediante talleres de técnicas lúdicas que potencien la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”.

La ampliación de los referentes teóricos de las variables de estudio, que dan sustento al trabajo de investigación son: definiciones de atención, desarrollo de la atención, características, tipos y niveles, así también se fundamentó teóricamente las técnicas lúdicas, tipos y proceso de enseñanza-aprendizaje, por otra parte, la necesidad de crear la Propuesta alternativa de Técnicas Lúdicas para potenciar la atención.

Así mismo, la intervención se realizó en la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío” con la planificación de 8 talleres debidamente estructurados, con sus respectivas actividades para trabajar con los estudiantes, en donde se enmarcan técnicas lúdicas como: constructivas, de argumento, al aire libre, didácticas e intelectuales, con el fin de potenciar la atención de los estudiantes y disminuir esta dificultad que está presente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, el presente estudio fue de tipo descriptivo, de corte transversal y de diseño pre-experimental, los métodos utilizados fueron: método científico, método analítico, método sintético, método deductivo, método inductivo y método estadístico, los cuales han sido utilizados en uno o varios pasos del proceso investigativo y fueron conceptualizados por la investigadora para la debida aplicación. Como instrumento psicológico se utilizó la Prueba de Toulouse para diagnosticar el nivel de atención

aplicado a los investigados y el Protocolo de Evaluación de la Atención aplicado al sector docente, en referencia a los investigados, en donde se evidencian las características más relevantes de la falta de atención. Para este estudio se tomó una muestra de 33 estudiantes de educación básica a los cuales se les aplicó el instrumento antes mencionado como pre-test, seguidamente se elaboró y aplicó la propuesta de intervención y por último se aplicó el Post-test para la validez de la propuesta alternativa.

La aplicación de pre-test arrojó los siguientes resultados: Déficit de atención (49%), Buena calidad de la atención (36%), Atención disminuida (15%); luego de la aplicación de la propuesta los niveles de atención incrementaron, siendo los resultados del Post-test: Buena calidad de atención (72%), Atención disminuida (15%) y Déficit de atención (12%). En cuanto a las características de la falta de atención en el pre-test fueron: Se distraen con estímulos irrelevantes (54%), Comete errores en sus tareas escolares (54%), Encuentra dificultades para seguir las instrucciones (45%) y Tiene problemas para organizar las tareas y actividades (42%), luego de la aplicación de la propuesta, las características de la falta de atención disminuyeron, siendo los resultados del post-test : Se distraen con estímulos irrelevantes (21%), Comete errores en sus tareas escolares (27%), Encuentra dificultades para seguir las instrucciones (21%) y Tiene problemas para organizar las tareas y actividades (24%).

De acuerdo al Coeficiente de correlación lineal de Karl Pearson (r) la atención general de los investigados alcanzó un valor de $r=0,74$ que significa una correlación positiva alta, en cuanto a los niveles de atención individuales de los investigados alcanzo un valor de $r=0,56$ que significa una correlación positiva moderada, en lo que respecta a las características de atención de los estudiantes se alcanzó un valor de $r=0,76$ lo que significa una correlación positiva alta.

Se concluye que, los resultados que se obtuvieron luego de la aplicación de la propuesta fueron positivos ya que ante los niveles bajos de atención que se presentaron en un inicio y con el diseño y la ejecución de la propuesta alternativa de técnicas lúdicas para potenciar la atención, se logró pasar a niveles moderados y altos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, con las técnicas lúdicas previamente seleccionadas acordes a su edad.

La tesis está estructurada de acuerdo con lo que expresa el Art,151 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja en Vigencia y contiene cada uno de sus elementos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Atención

La atención es el proceso de selección que ocurre cuando se escoge el estímulo de interés, es por esto que se considera que la atención se centra más cuando existe un estímulo o situación que sea relevante para nuestro interés y que esté acorde al contexto en el que nos encontramos.

Para Quaireau y Boujon (2004) la atención es la disposición a seleccionar y controlar objetos, informaciones, acciones, de manera voluntaria o no. La eficacia y la rapidez de esta atención depende del nivel de vigilancia o alerta del momento en que la ejercemos, pero también de nuestra propia capacidad de mantenerla.

Es así que a la atención podemos definirla como la habilidad mental de generar y mantener un estado de activación que permita un adecuado procesamiento de la información. Es decir, la atención engloba un conjunto de mecanismos que permiten a las personas a identificar estímulos relevantes del entorno, seleccionarlo y procesarlos en mayor profundidad y mantener la atención en ellos.

Según Ríos, Cespedes y Lapedriza (2007) mencionan que la atención es un proceso cognitivo que está formado por diferentes componentes, además que es una función compleja y no unitaria que está compuesta por diversos mecanismos, ya que estos trabajan de manera coordinada y tiene la función de seleccionar del contexto los estímulos relevantes para llevar a cabo una acción y de esta manera alcanzar unos objetivos.

De esta forma la atención se constituye como un aspecto relevante y fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para la adquisición de las experiencias y aprendizajes además el reconocimiento de las nuevas situaciones y la resolución de

problemas que pudieran presentarse a lo largo de este proceso en el que el estudiante se encuentra involucrado.

Es por esto que prestar atención implica tener la habilidad de centrar el esfuerzo mental en determinados estímulos y a la vez excluir otros menos relevantes. La atención es un fenómeno complejo ya que está presente en todas nuestras actividades diarias, de diverso carácter que encierran los procesos por los cuales el organismo utiliza las estrategias y técnicas metódicas necesarias para poder identificar la información el entorno y los distribuye de forma adecuada para realizar las tareas específicas de manera eficaz.

Así cabe recalcar que la atención es necesaria para el funcionamiento de resto de nuestras capacidades cognitivas, por lo tanto, una alteración de la atención puede dificultar muchas de las actividades que realizamos a diario. Sin embargo, hay que tener en cuenta que nuestro grado de atención puede variar a lo largo el día bajo ciertas circunstancias sin que esto implique patología alguna: con el sueño, la fatiga, las altas temperaturas, etc., siendo estas las principales situaciones a las que nos encontramos expuestos en el contexto.

Desarrollo de la atención

El niño, desde sus primeros días de vida, recibe multitud de estímulos que provienen del medio a través de los sentidos, es aquí que la atención involuntaria comienza a desarrollarse en las primeras semanas de vida, poco después de que aparezcan el reflejos de orientación y la capacidad orientadora (Londoño, 2009). Consecuentemente esté ira mostrando su interés en relación a los objetos que le rodean y a las acciones realizadas con ellos.

En la etapa infantil comienza a dominar la atención voluntaria, en parte, gracias a la acción mediadora que realiza el adulto a la hora de orientar, organizar y dirigir la atención del niño a través de actividades y acciones que sean llamativas para ellos. Es por esto que las fuentes de atención voluntaria son propiciadas por la acción que es ejecutada por el adulto, sobre todo a través del juego y las actividades propuestas, fomentando de esta manera que el niño mantenga la atención a un buen nivel (Ruíz, 2013). Es así que cuando los niños son pequeños les resulta difícil concentrarse y mantener la atención por mucho tiempo en una actividad y más si esta es monótona y poco llamativa, por ello pocas veces logran ocuparse en una misma tarea durante un tiempo prolongado. Poco a poco aumentaran el tiempo de interés por algo y dirigirán su atención hacia el objeto, cabe recalcar que se mantendrá su atención mientras el interés del mismo no decaiga.

Así el niño va aumentando su nivel de atención, de acuerdo al contexto en el que este se encuentre por ejemplo dentro del proceso educativo cuando observa láminas ilustradas, escucha cuentos, etc., el tiempo de permanencia en la contemplación de una lámina aumenta mucho al final de la etapa infantil. Pero un niño de seis años no solo permanece más tiempo prestando atención, sino que la capta mejor, destacando más detalles en ella.

Por tanto, la atención se desarrolla durante la infancia y adolescencia, se dirige hacia estímulos relevantes y se hace cada vez más flexible. A su vez Ruiz (2013) menciona que las habilidades cognitivas maduran y se vuelven más eficientes siendo el lenguaje el principal regulador de la atención cuando el niño es mayor, ya que organiza la atención y la motivación incide sobre la dirección y la estabilidad de la atención.

Características de la atención.

En cuanto a las características de la atención se destacan las siguientes

- **Estabilidad de la atención:** o mantenimiento de la atención se refiere al lapso de tiempo que una persona permanece atendiendo a una información o actividad, es necesario recalcar que la estabilidad dependerá de acuerdo al interés que tenga la persona.
- **Concentración:** se refiere a la cantidad o nivel de atención que se presta al realizar una determinada actividad, así como también a la eliminación de la información irrelevante y la centralización de la información relevante, manteniéndola por momentos prolongados.
- **Intencionalidad:** esta ayuda a activar, enfocar y mantener la atención en lo que es relevante para el aprendizaje actual o posterior.
- **Distribución:** se presenta durante cualquier actividad y consiste en mantener el centro de atención en varios objetos y situaciones diferentes al mismo tiempo, es importante mencionar que esta característica depende del esfuerzo que ponga el individuo para prestar atención al mismo tiempo a más de un acontecimiento.
- **Orientación:** o capacidad de dirigir los recursos cognitivos a objetos o acontecimientos de manera voluntaria, por ejemplo, decidir leer o escuchar música.
- **Focalizada:** la habilidad de centrarse en uno o varios estímulos a la vez. Es decisivo el significado de los estímulos y sentido de la tarea para el sujeto.

Estas características ayudan a comprender de mejor manera el funcionamiento de la atención, tanto en la realización de las tareas o actividades como en la adaptación que

hace el individuo en cuanto a la dificultad o facilidad para poder realizarlas (Rivas, 2008). Por ende, la capacidad atencional se encarga de seleccionar de entre varios estímulos el o los más relevantes y, a su vez, ayudar a mantener la atención por periodos de tiempo limitado, e incluso puede ser alternado, es decir pasando de una tarea o actividad a otra, con el fin de lograr un objetivo.

Niveles de atención

Educianza, 2004 citado de (Chokler, 2008) explica los 3 niveles de atención que se a continuación se describen: Buena calidad de la atención, Atención disminuida y Déficit de atención, los niños presentan una gran variación y fluctuación de estos niveles, que cumplen posiblemente funciones específicas: El segundo y el tercer nivel, con sus variaciones de inactividad o actividad y diferencias de intensidad, son tiempos más relajados, de bienestar o reposo, tal vez reparatorios, de recuperación o a veces defensivos o protectores de lo que proviene del entorno. Aparecen frecuentemente, por autorregulación, después de un cierto tiempo de concentración. El primer nivel es el del descubrimiento, es el momento en el que el niño está a la búsqueda, captado totalmente por la situación se concentra realmente en un estado máximo de tensión, comprendida ésta como tender hacia, estar volcado hacia. Es el momento de la sorpresa, del asombro, del cuestionamiento.

Es por esto que estos niveles considerados en la Prueba de Toulouse se definen de la siguiente manera: en la **Buena calidad de la atención** se obtiene una puntuación entre 81% y 100% del total de aciertos dando como resultado una atención positiva en donde el niño está totalmente captado por algo que le resulta interesante, no se deja distraer por nada. Aparece poco movimiento y gran concentración, puede haber alerta, atención, acción, variación de movimiento sutiles para encontrar o reencontrar un efecto.

En la **Atención disminuida** se obtiene una puntuación entre el 70% y el 80% del total de aciertos dando como resultado una atención media en donde se ven muchos movimientos interesantes que no son nuevos, pero su atención, aunque no está muy concentrada, no puede decirse que sea flotante. En momentos con este nivel de atención hay continuidad en la acción, pero no se abstrae del entorno, es fácilmente atraído por los acontecimientos intercurrentes que suceden a su alrededor.

Y Finalmente en el **Déficit de atención** se obtiene una puntuación menos del 70% de aciertos correspondiente a un nivel bajo en donde la atención aparece dispersa, flotante, repartida entre una y otra cosa, el niño está activo pero su interés no es mucho, se mueve, deja vagar su interés al azar de uno a otro objeto, lo toma, lo deja, mira alrededor y a lo lejos, emite algunas vocalizaciones. Algunas veces se presenta este tipo de atención cuando está a la espera de algo o preocupado por algo.

Tipos de atención

La atención podría definirse como la capacidad que tiene el individuo para generar, seleccionar, dirigir y mantener un nivel de activación adecuado para procesar la información que es relevante. En otras palabras, la atención es un proceso que tiene lugar a nivel cognitivo y que permite orientarnos hacia aquellos estímulos que son relevantes, ignorando los que no lo son para de esta manera actuar consecuentemente.

Según Ballesteros (2000), los criterios utilizados para clasificar la atención son:

- Origen y naturaleza de los estímulos
- Actitud del sujeto
- Manifestaciones motoras y fisiológicas
- Interés del sujeto

- Modalidad sensorial

De acuerdo con esta clasificación, los tipos de atención son los siguientes:

Tabla 1

Tipos de atención

Criterios	Tipos de atención	
Origen y naturaleza de los estímulos	Interna	Externa
Actitud del sujeto	Voluntaria	Involuntaria
Manifestaciones motoras y fisiológicas	Abierta	Encubierta
Interés del sujeto	Dividida	Selectiva
Modalidad sensorial	Visual / espacial	Auditiva / temporal

Fuente: Procesos Psicológicos Básicos. Tipos de atención. Ballesteros, J. (2000)

Es así, que se procede a numerar los tipos de atención que son significativos para el desarrollo del individuo independiente del contexto en el que este se encuentre:

Atención interna o externa: es la capacidad de atención que el individuo presta a los estímulos internos como externos, para así dar una ligera respuesta.

Atención voluntaria e involuntaria: está determinada por la actitud del sujeto, debido a que la atención voluntaria es cuando la persona decide el nivel de atención que va a prestar a los estímulos del contexto o a una actividad específica, mientras que la atención involuntaria se refiere a que la persona no decide el grado de atención que presta al estímulo sino más bien es atraído por este de manera inconsciente.

Atención abierta y atención encubierta: La atención abierta permite dar respuestas motoras y fisiológicas que a la vez modifican las actitudes del sujeto, como voltear la cabeza al percibir un sonido fuerte; por lo contrario, la atención encubierta no permite detectar mediante la observación los efectos que puede causar en el individuo ante los

diversos estímulos que se le presenten, como intentar escuchar una conversación sin que los protagonistas lo noten.

Atención dividida y atención selectiva: La atención se fija por el interés del individuo independiente del contexto en el que se encuentre. En la atención dividida se centraliza la atención en algunos y diferentes estímulos al mismo tiempo, mientras que la atención selectiva se da cuando se centra la atención en un estímulo relevante o de gran interés para la persona.

Atención visual y atención auditiva: estas permiten dar una respuesta sensorial a los estímulos presentados; la atención visual corresponde a lo que podemos ver y observar como formas, tamaños, y colores, por otro lado, la atención auditiva se refiere más a los estímulos sonoros como sonidos fuertes o débiles.

Técnicas lúdicas

Son un conjunto de estrategias planificadas con el fin de transmitir el aprendizaje en los educandos, utilizando para ello diversos recursos como: juegos, acertijos, dinámicas, entre otros. Dicho de otro modo, son todas aquellas que permiten la acomodación y la asimilación de temas educativos usando como base la lúdica. Se debe considerar además de técnica lúdica también a todos los métodos que el docente hace uso para fomentar la participación colectiva de sus educandos tomando como referente el uso de materiales didácticos para su diseño y planificación.

La palabra lúdico se deriva del sustantivo latino *ludus* que quiere decir juego, por lo tanto, lúdico es similar a juego, entretenimiento, diversión o recreación.

Estas son un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente llamativo y de armonía en donde los estudiantes están inmersos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que

pueda incluirse contenidos o temas que sean de interés para cumplir los objetivos previamente propuestos.

La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje

La práctica de actividades lúdicas es de gran importancia dentro de la perspectiva educativa, porque aporta en los niños la motivación para resolver problemas, desarrolla capacidades intelectuales como: la observación, indagación, percepción, inducción; siendo de gran ayuda para despertar en los educandos las aptitudes que aún no se han desarrollado potencialmente.

Es por esto que la actividad lúdica es una practica pedagógica que proporciona la concepción de conocimientos de una manera diferente, es decir no necesariamente basándose en conceptos contemplados en textos de trabajo, más bien utilizando actividades colaborativas y participativas como recurso didáctico para aplicar la teoría aprendida en las aulas tradicionales de clases en la práctica.

Dentro del aspecto emocional se puede considerar de gran relevancia su aplicación; puesto que afianza la actividad grupal en los educandos, permitiéndoles ser más participativos, colaboradores, respetuosos y de esta manera mejorar su autoestima, siendo un componente necesario para el desarrollo de la afectividad en los niños.

En este sentido se propicia la actividad lúdica dentro y fuera del aula como un instrumento que permite no solo afianzar contenidos que son poco asimilados por los educandos, también es un recurso que los docentes y padres de familia puede hacer uso

para fomentar nuevas actitudes dentro de sus hijos, haciéndolos más competitivos dentro de nuestra sociedad.

Tipos de técnicas lúdicas

La práctica de actividades lúdicas es de gran importancia dentro de la perspectiva educativa, porque aporta en los niños la motivación para resolver problemas, desarrolla capacidades intelectuales como: la observación, indagación, percepción, atención, inducción; siendo de gran ayuda para despertar en los educandos las aptitudes que aún no se han desarrollado potencialmente.

Según Papalia, Wenddkos Olds, y Duskin Feldman (2009) el juego contribuye en todos los dominios del desarrollo. Por medio de esta actividad, los niños estimulan los sentidos, ejercitan sus músculos, coordinan vista con movimiento, ganan dominio de sus cuerpos, toman decisiones y adquieren nuevas habilidades

De esta manera en los niveles cognitivos del juego se hace referencia al juego simulado que es uno de los cuatro niveles de juego identificados por Smilansky (1968) que muestran una complejidad cognitiva cada vez mayor: juego funcional, juego constructivo, juego dramático y juegos con reglas

Juego funcional: llamado a veces juego locomotor. Consiste de la práctica repetida en movimientos musculares amplios y repetitivos. Como rodar una pelota (Bjorklund & Pellegrini, 2002).

Juego constructivo: también llamado juego con objetos. Es el uso de objetos o materiales para formar algo, como una casa con bloques o dibujar con crayones. Los niños ocupan un estimado de 10 a 15% de su tiempo jugando con objetos como los bloques (Bjorklund & Pellegrini, 2002).

Juego dramático: también llamado juego simulado, juego de fantasía o juego imaginativo. Implica objetos, acciones o roles fantasiosos, depende de la función simbólica que surge durante la última parte del segundo año (Piaget, 1962).

Este juego llega a su máximo durante los años preescolares en frecuencia y complejidad y luego disminuye a medida que los niños en edad escolar participan más en juegos formales con reglas.

El juego dramático implica una combinación de cognición, emoción, lenguaje y conducta sensoriomotora. Puede fortalecer el desarrollo de conexiones densas en el cerebro y mejorar la capacidad posterior de pensamiento abstracto.

Juegos formales con reglas: también llamados juegos organizados con procedimientos y castigos conocidos, como avión o canicas. Este implica que la actividad de juego trascienda de lo individual a lo colectivo, ya que se presentan reglas que son externas al niño en donde aprende a compartir y a seguir las reglas anteriormente impuestas, estas a su vez regulan la actividad del grupo obligando que se las deba cumplir de la mejor manera posible.

Es así que los juegos se presentan de manera diferente en cada etapa del desarrollo de los niños, por esto se tomarán en cuenta los tipos de juegos dramáticos y formales con reglas ya que estos están acordes a las necesidades de los investigados, estos suelen ser sencillos y de esta manera se va elevando el nivel de dificultad como implementar reglas y trabajar en equipo para potenciar la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es así que se han tomado en cuenta 5 tipos de juegos derivados de estos como son constructivos, de argumento, al aire libre, didácticos e intelectuales.

Constructivos: son de carácter individual en donde no se da importancia a la construcción de algo determinado, sino varía de acuerdo al material utilizado, por lo que

este sufre y cobra forma diferente al proceso del mismo juego, en los cuales pueden mencionar cubos, arena, juegos de ensamble

Argumento: Estos ocupan un lugar importante en la formación de la personalidad del niño y niña, debido a que se juegan sobre las diferentes situaciones de la vida, por lo que el infante asume e interpreta fenómenos de la vida, es aquí donde intervienen la expresión libre y la creatividad del niño y niña, por medio del dibujo, pintura y dramatización juegos de representación.

Al aire libre: Dichos juegos se distinguen por su contenido intelectual, por medio de gestos y movimientos que desarrollan el aspecto físico emocional que siempre está presente en el juego al aire libre, ejemplo: La gallinita ciega, las escondidas, etc. Esto se desarrolla por medio de rondas, cantos y juegos grupales.

Didácticos: Por su contenido, sus reglas y métodos a utilizar para su desarrollo, son elaborados por los y las educadores/as con fines instructivos con frecuencia no reciben el nombre de juego, sino de clases lúdicas, es decir ven en ellos una forma especial del proceso docente, llevando a cabo mediante el método del juego, por ejemplo, rompecabezas, juegos de memoria, etc.

Intelectuales: Por su naturaleza psicológica hacen recordar al juego didáctico y puede considerarse como una determinada etapa de desarrollo. Se diferencian en que se basan totalmente en la libre creación e iniciativa de los y las niños y niñas como ejemplo se puede citar adivinanzas, preguntas y respuestas sobre temas escogidos.

Estos son un factor que influye de manera positiva en la atención de las niñas y niños ya que son la principal herramienta para trabajar la atención desde las diversas dimensiones como son corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética. Por eso en las niñas y niños en edad de Preescolar se valen de estas actividades placenteras

y satisfactorias en donde a través de este proceso se desarrolla el pensamiento y los talentos de cada estudiante.

Ejercicios que pueden ayudar a estimular la atención:

- El uso de rompecabezas, juegos de construcción.
- Seguir puntos de numeración para descubrir la figura escondida.
- Ejercicios de diferenciación entre láminas.
- Buscar cosas concretas en dibujos con muchos elementos.
- Completar dibujos incompletos.
- Presentar sopas de letras y crucigramas.
- Utiliza juegos como el veo-veo o domino
- Usar juegos de memoria de encontrar parejas
- Mostrar un dibujo sencillo y después intentar reproducirlo
- Contar historias y pedir que se hagan gestos cuando aparecen determinadas palabras.
- Repetir series de números o de palabras.
- Aprender cuentos, poesías, canciones, adivinanzas.
- Procurar una buena alimentación, el deporte, la relajación y el descanso adecuado.

Proceso de enseñanza-aprendizaje

Partiendo de que la verdadera educación es aquella que provoca en el niño el mejor comportamiento para poder satisfacer sus múltiples necesidades orgánicas e intelectuales, necesidad de saber, de explorar, de observar, de trabajar, de jugar, en suma, de vivir. La educación no tiene otro camino distinto de ordenar sus conocimientos, partiendo de las necesidades e interés del niño.

Es bueno que el profesorado se adapte a las características de cada niño y niña y piense la forma de evaluar lo que el alumno o alumna sabe, mientras se desarrollan en el niño o niña la atención, concentración y la reflexividad.

Para Monereo (1990) El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

Según Nunes de Almeida (2002) menciona que Jean Piaget cita en varias de sus obras hechos y experiencias lúdicas aplicados en niños y deja traslucir claramente su entusiasmo por este nuevo proceso. Para él los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energías en los niños, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual.

Factores que intervienen en el aprendizaje

Aprender es un proceso complejo de pensamiento y de comportamiento en el que la persona está involucrada y requiere de la participación de múltiples factores para realizarlo con éxito.

Según García Huidrobo (1999) son pocas las manifestaciones innatas que traemos como base de nuestro despertar en la vida. Casi todo se aprende gracias a la capacidad y habilidades que contienen la carga genética, la configuración neurofisiológica de cada uno y las experiencias que aporta el medio. El aprendizaje se da de acuerdo con

determinados procesos y procedimientos tales como las operaciones del pensamiento, el funcionamiento de los hemisferios cerebrales, la capacidad de atención, concentración, memoria, las técnicas y estrategias adecuadas. También influyen y son muy importantes la actitud, la motivación, la voluntad, las relaciones personales y la organización.

De esta manera los juegos se vuelven más significativos en la medida en que el niño se va desarrollando, puesto que, a partir de la libre manipulación de elementos variados, él pasa a reconstruir objetos y reinventar las cosas, cosa que ya exige una adaptación más completa, es por esto que los juegos poco a poco se transforman exigiendo continuamente un trabajo más efectivo dentro del contexto educativo.

Es necesario aclarar que el juego no excluye ni suplanta a otros tipos de aportaciones de enseñanza; siendo este un instrumento esencial de aprendizaje y educación para la vida es necesario fomentar una didáctica prudente que debe estar enfocada en el crecimiento, desarrollo, formación total de los niños, experimentando momentos de total diversión y que gocen de lo que están realizando.

Estrategias de aprendizaje para mejorar la atención

La atención es un proceso complejo, relacionado con actividades tales como seleccionar información relevante, mantener la atención de forma constante durante un tiempo prolongado o realizar una actividad evitando distracciones.

Según Balbuena, Barrio, González, y al (2014) la atención se puede mejorar con un plan adecuado de actividades acordes para las diferentes necesidades de cada sujeto en los diferentes ámbitos.

En el ámbito educativo la atención se puede mejorar de la siguiente manera:

Crear un entorno físico y ambiente adecuado: trabajar normas que deben ser claras y sencillas, establecer una rutina diaria en el funcionamiento del aula.

Organizar las tareas a realizar y los materiales a utilizar: utilizar métodos técnicos que favorezcan su atención como videos o gráficos, las tareas deben ser cortas, estructuradas, motivadoras, variadas y supervisadas.

Asegurarse de que ha entendido: captar la atención antes de dar la explicación al grupo, resumir las indicaciones, repetir los mensajes utilizando gestos o un apoyo visual, pedir que se exprese verbalmente lo que han entendido.

Controlar el tiempo dedicado a las actividades: Marcar tiempos concretos para realizar la tarea, dar instrucciones a medida que vayan realizando los diferentes pasos.

Aumentar su motivación y capacidad de esfuerzo: es necesario que se propongan actividades variadas, cooperativas, no hacer juicios de valor, señalar la conducta adecuada e ir aumentando el nivel de exigencia conforme se van produciendo avances en su aprendizaje.

Eliminar distractores: Es importante que el lugar de estudio esté libre de estímulos que puedan distraer al estudiante.

Realizar descansos periódicos: es necesario considerar que los niños no tienen la capacidad de focalizar la atención durante un tiempo prolongado, por eso es recomendable tomar descansos o pausas de 15 minutos después de haber concluido las actividades.

Cambiar la tarea: en muchas ocasiones los niños pierden la atención y el interés por lo que se está realizando ya que las actividades suelen ser monótonas y repetitivas, por

esto es aconsejable que se planifique actividades diferentes para el día de trabajo y así poder mejorar la atención logrando que el rendimiento el estudiante se mantenga.

Técnicas lúdicas en el aprendizaje

Según UNICEF (2018) los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. La lúdica constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales.

El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través de las técnicas lúdicas pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar.

Las actividades dentro del aula o en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: cognitivo, intelectual, social, emocional y físico

A continuación, se presentan algunas de las razones por la que los docentes usan técnicas lúdicas como una de las mejores estrategias de enseñanza-aprendizaje:

- Integran y valoran la diversidad dentro del grupo
- Promueven las ventajas del aprendizaje activo
- Facilitan la participación de estudiantes introvertidos
- Vinculan la educación con el entretenimiento

- Fomentan la enseñanza entre pares y el aprendizaje colaborativo
- Ayudan a aprovechar el tiempo libre
- Permiten adaptar con rapidez los cambios en los contenidos
- Fomentan un rol facilitador por parte del profesor
- Proporcionan práctica y retroalimentación apropiada

Es así que muchos docentes motivan a sus alumnos a participar en sus clases a través del juego, sin que eso implique una dispersión de la conducta y de los objetivos de la clase, para esto combinan lo emocional y lo cognitivo, de este modo los estudiantes pueden asociar el pasarlo bien con aprender. Combinando ambos aspectos se puede generar un aprendizaje positivo para los educandos.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Tipo de estudio

Descriptiva: Esta investigación nos permitió describir una problemática, además se recopiló y presentó sistemáticamente datos que permitieron describir las situaciones que actualmente se evidenció en los estudiantes, con el fin de realizarse una propuesta de acuerdo a los objetivos planteados.

Pre-experimental: Se utilizó este tipo de investigación en la aplicación de un instrumento psicológico previo a la ejecución de la propuesta de intervención (pre-test) y luego se ejecutó la propuesta alternativa, y posterior se aplicó nuevamente dicho instrumento psicológico (post-test) para evidenciar los cambios que se han dado.

Corte Transversal: El diseño de investigación fue de corte transversal, debido a que se realizó en un tiempo determinado, es decir, período 2018-2019 y en un lugar determinado que en este caso fue la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”.

Métodos

A continuación, se presentan los métodos utilizados en la presente investigación:

Método Científico: se lo utilizó durante toda la investigación desde la identificación del objeto de estudio mediante una investigación determinada, la realización de la problemática, planteamiento de objetivos, el marco teórico con una fundamentación teórica precisa seleccionando información relevante de las dos variables que utilizamos para sustentar la investigación sobre la atención. De la misma manera permitió investigar las técnicas lúdicas adecuadas para potenciar la atención de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es así que mediante el sustento teórico se pudo desarrollar una propuesta alternativa basada en técnicas lúdicas acordes a la edad

cronológica de los investigados, utilizando como instrumento de pre-test y post-test la Prueba de Toulouse de donde se pudo derivar las conclusiones y recomendaciones. De esta manera Rodríguez (2005) afirma que el método científico: “Es un conjunto de procedimientos en los cuales se plantean los problemas científicos y se ponen a prueba los objetivos y los instrumentos de trabajo investigativo” (p. 27).

Por otra parte, se utilizaron métodos auxiliares como son el analítico-sintético, e inductivo-deductivo, que sirvieron para realizar un trabajo detallado de cada parte constitutiva de la investigación, como lo es la comprensión del tema, la identificación de la problemática, elaboración de una propuesta de intervención, el análisis y contrastación de los resultados del estudio de campo.

Método estadístico: Posibilitó validar la efectividad de la propuesta de intervención de técnicas lúdicas para potenciar la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje a través del análisis de los resultados mediante un cuadro de (pre-test) y (post-test), utilizando el coeficiente lineal de Pearson.

Al respecto Reynaga (2005) afirma:

El método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación. Dicho manejo de datos tiene por propósito la comprobación, en una parte de la realidad, de una o varias consecuencias verificables deducidas de la hipótesis general de la investigación. Las características que adoptan los procedimientos propios del método estadístico dependen del diseño de investigación seleccionado para la comprobación de la consecuencia verificable en cuestión (p. 17).

Técnicas e instrumentos

Técnica

La encuesta

En la investigación se utilizó la técnica de la encuesta para la obtención de datos significativos de la problemática general de la institución educativa.

Instrumento

El instrumento es un mecanismo que utiliza el investigador para poder recolectar y registrar información de una muestra seleccionada.

En la presente investigación se utilizó como instrumento:

La prueba de Toulouse-Pieron

A estos instrumentos se los puede definir como conectores que permiten la recolección de información oportuna para dar inicio al proyecto investigativo, dado que es un instrumento que está estandarizado y cumple los requisitos de validez y confiabilidad, es decir que se rige a las normas para formar parte de dicha investigación.

Esta prueba se la utilizó de diagnóstico para determinar el nivel de atención de los estudiantes de tercer año de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”.

Es una prueba que tiene el objetivo de medir la atención, tiene un tiempo de aplicación de 3 minutos.

Para la calificación de la Prueba de atención de Toulouse:

El examinador debe confeccionar una clave calada donde aparezcan las figuras que son exactamente iguales a las figuras de muestra.

Del total de las figuras que aparecen en la prueba solo 55 son iguales a las tres que sirven de ejemplo.

El porcentaje de figuras correctamente tachadas por el sujeto se obtiene del total de las 55 correctas.

El diagnóstico de la calidad de atención se obtiene mediante el porcentaje de respuestas correctas luego de la aplicación de la fórmula que se indica más adelante.

Calificación: 1 punto por cada respuesta correcta, después se resuelve con una fórmula que es $CA = C - I \times 100$ entre 55.

Leyenda: CA: Capacidad atenta

C: Correcta

I: Incorrecta

Tabla 2

Calidad de la atención. Toulouse

% de figuras correctamente marcadas	Evaluación de la calidad de la Atención
Entre 81% y 100%	Buena Calidad de la Atención
Entre 70% y 80%	Atención Disminuida
Menos del 70%	Déficit de Atención

Fuente: Prueba de Toulouse

Autora: Karla Estefany Guamán Cano

Protocolo de Evaluación de la Atención

Esta prueba se la aplico a los docentes de aula para identificar las características de la falta de atención más frecuentes dentro del salón de clases.

Es un instrumento que consta de 21 ítems de los cuales solo se tomaron en cuenta 7 ya que son características relacionadas con la atención (Romero & Lavigne, 2005).

Se les pide a los docentes que señalen las características que se presentan en cada niño, marcando la opción de SI o NO, en caso de que la respuesta sea SI, se debe seleccionar el número de frecuencia con la que esa característica se presente, en donde 1 = Nunca o Pocas Veces; 2 = A menudo o Con Frecuencia; 3 = Siempre.

Se debe entregar una hoja de protocolo por cada niño que presente la dificultad, seguidamente se identificaran las características que se presentan con más frecuencia dentro del aula.

Población y muestra

Población: El Universo total de estudiantes de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío” es de 285 niños.

Muestra: 33 estudiantes de Tercer año de educación básica.

La presente investigación tuvo como objetivo ser ejecutada con los niños de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío” período 2018-2019, trabajando con una muestra no probabilística de 33 estudiantes, que han sido identificados con dificultades en los niveles de atención.

Tabla 3

Población total y muestra de estudiantes de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”

Informantes	Población total	Muestra	Año
Estudiantes	285	33	3er Año

Fuente: Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”

Autora: Karla Estefany Guamán Cano

Tiempo y espacio

La investigación se ejecutó en el periodo comprendido entre los meses febrero y marzo de 2019, de acuerdo al cronograma expuesto en el proyecto, con los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”.

Diseño y aplicación de la propuesta de intervención

Para la realización de la presente investigación se siguió un orden secuencial a través de cuatro etapas o momentos para brindarle lógica

Primera etapa: Diagnóstico

En esta fase se realizó la aplicación de la Prueba de Toulouse para determinar el nivel de atención que presentan los estudiantes a través de la tabulación de los resultados, seguidamente se planteó la problemática y la ampliación de los referentes teóricos de la misma.

Segunda etapa: Elaboración de la propuesta de intervención

Frente al diagnóstico inicial (pre-test) se procedió a elaborar una propuesta de intervención basada en las técnicas lúdicas para potenciar la atención, con el objetivo de ayudar en la problemática encontrada en el diagnóstico.

Tercera etapa: Aplicación de la propuesta

En esta etapa se coordinó la ejecución de la propuesta de intervención y se procedió a la aplicación con el fin de aumentar los niveles de atención de los estudiantes, se aplicó 8 talleres basados en técnicas lúdicas para potenciar la atención acordes a la edad de los niños, cada taller consto de 3 actividades y el tiempo de aplicación fue de una hora académica (40 minutos) para cada actividad, concluyendo con cada taller en tres encuentros diferentes a la semana, de la misma forma se llevó un registro diario donde se monitoreo las actividades realizadas en cada taller.

Cuarta etapa: Validación de la propuesta

Al concluir los talleres basados en técnicas lúdicas, se procedió a la aplicación nuevamente de la Prueba de Toulouse (post-test) con lo cual se determinó si la propuesta era o no factible para la consecución de la meta planteada.

Valoración de la Propuesta de intervención: Para determinar la factibilidad de las técnicas lúdicas para potenciar la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se aplicó el método estadístico de correlación lineal de Karl Pearson (r), en donde se consideró a la variable X (pre-test) y la variable Y (post-test).

Coefficiente de correlación lineal de Karl Pearson (r)

Según el criterio de Ortega (como se cita en Hernández 2014) indica que “el coeficiente de correlación de Karl Pearson (r) es una prueba estadística para analizar la relación entre dos variables medidas en un nivel por intervalos o de razón” (p. 311).

A continuación, se explica los postulados del mismo:

Se simboliza: r . Hipótesis a probar: correlacional, del tipo de “a mayor X, mayor Y”, “a mayor X, menor Y”, “altos valores en X están asociados con altos valores en Y”, “altos valores en X se asocian con bajos valores de Y”. La hipótesis de investigación señala que la correlación es significativa.

Variables: Constituyen dos. La prueba en sí no considera a una variable como independiente y a otra como dependiente, ya que no evalúa la causalidad. La noción de causa-efecto (independiente-dependiente) es posible establecerla teóricamente, pero la prueba no asume dicha causalidad.

El coeficiente de correlación de Pearson se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en una muestra en dos variables. Se relacionan las puntuaciones recolectadas de una variable con las puntuaciones obtenidas de la otra, con los mismos participantes o casos.

Nivel de medición de las variables: intervalos o razón.

Interpretación: el coeficiente r de Pearson puede variar de -1.00 a $+1.00$, donde:

- -1.00 = correlación negativa perfecta. (“A mayor X, menor Y”, de manera proporcional. Es decir, cada vez que X aumenta una unidad, Y disminuye siempre una cantidad constante.) Esto también se aplica “a menor X, mayor Y”.
- $+1.00$ = Correlación positiva perfecta. (“A mayor X, mayor Y” o “a menor X, menor Y”, de manera proporcional. Cada vez que X aumenta, Y aumenta siempre una cantidad constante.)

El signo indica la dirección de la correlación (positiva o negativa); y el valor numérico, la magnitud de la correlación.

Para interpretar el coeficiente de correlación se hace uso de la siguiente escala:

- -1 = Correlación negativa grande y perfecta
- $-0,9$ a $-0,99$ = Correlación negativa muy alta
- $-0,7$ a $-0,89$ = Correlación negativa alta
- $-0,4$ a $-0,69$ = Correlación negativa moderada
- $-0,2$ a $-0,39$ = Correlación negativa baja
- $-0,01$ a $-0,19$ = Correlación negativa muy baja
- 0 = Correlación nula
- $0,01$ a $0,19$ = Correlación positiva muy baja
- $0,2$ a $0,39$ = Correlación positiva baja
- $0,4$ a $0,69$ = Correlación positiva moderada
- $0,7$ a $0,89$ = Correlación positiva alta
- $0,9$ a $0,99$ = Correlación positiva muy alta
- 1 = Correlación positiva grande y perfecta

Análisis integrador de los resultados obtenidos: En la elaboración de los resultados obtenidos durante la investigación se utilizó los programas informáticos de Word y Excel, para expresar en tablas y figuras los datos estadísticos, además, se utilizó el modelo estadístico del Coeficiente de Correlación Lineal de Karl Pearson $r(x, y)$, ingresando los datos del pre y post-test al programa estadístico Minitab versión 18.

f. RESULTADOS

PRE-TEST

1. Resultados de la Prueba de Toulouse aplicado a los estudiantes de tercer año de EGB “A” de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”

Tabla 4

Niveles de atención

Calidad de atención	Frecuencia	Porcentaje
Buena calidad de la atención	12	36,36%
Atención disminuida	5	15,15%
Déficit de atención	16	48,48%
Total	33	100%

Fuente: Estudiantes de tercer año de EGB “A” de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío” periodo 2018-2019

Autora: Karla Estefany Guamán Cano

Figura 1: Niveles de atención

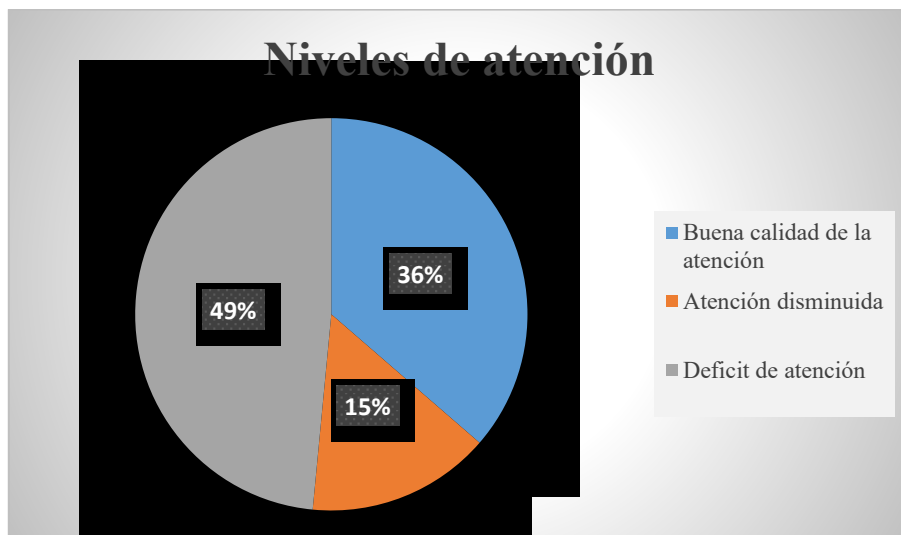


Figura 1: Niveles de atención

Autora: Karla Estefany Guamán Cano

Análisis e interpretación

De acuerdo a la primera prueba aplicada para determinar los niveles atencionales, efectuado con la prueba de Toulouse a los 33 estudiantes, se pudo determinar que: el

49% presentan déficit de atención de acuerdo a los criterios de la prueba utilizada, mientras que el 36% mantienen una buena calidad de la atención y el 15% se encuentra con atención disminuida, evidenciando de cierta manera que la mayoría de estudiantes del paralelo se encuentra con la dificultad de falta de atención, dentro del proceso de aprendizaje.

2. Resultados del Protocolo de Evaluación de la Atención. - Características de la atención, aplicado a la docente de los estudiantes de tercer año de EGB “A” de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”

Tabla 5

Características de la atención

Ítems	Si		No		Total	
	f	%	f	%	F	%
1. Comete errores en sus tareas escolares (ítem 3)	18	54,54%	15	45,45%	33	100%
2. Da la sensación de que parece que no oye cuando se le llama directamente (ítem 7)	11	33,33%	22	66,66%	33	100%
3. Pierde las cosas que necesita (ítem 8)	7	21,21%	26	78,78%	33	100%
4. Tiene problemas para organizar las tareas y actividades (ítem 9)	14	42,42%	19	57,57%	33	100%
5. Encuentra dificultades para seguir las instrucciones (ítem 11)	15	45,45%	18	54,54%	33	100%
6. Fracasa en la finalización de las tareas y juegos (ítem 12)	11	33,33%	22	66,66%	33	100%
7. Se distrae con estímulos irrelevantes (ítem 14)	18	54,54%	15	45,45%	33	100%
8. Tiene problemas para mantener la atención en el trabajo y en el juego (ítem 15)	13	39,39%	20	60,60%	33	100%
9. Abandona las actividades que requieren esfuerzo mental sostenido (ítem 16)	11	33,33%	22	66,66%	33	100%
10. A la hora de hacer tareas no presta suficiente atención a los detalles (ítem 19)	13	39,39%	20	60,60%	33	100%
11. Generalmente suele perderse en las actividades diarias (ítem 20)	10	30,30%	23	69,69%	33	100%

Fuente: Protocolo de Evaluación de la atención aplicado a la docente de los estudiantes de tercer año de EGB “A” de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”.

Autora: Karla Estefany Guamán Cano

Figura 2: Características de la atención

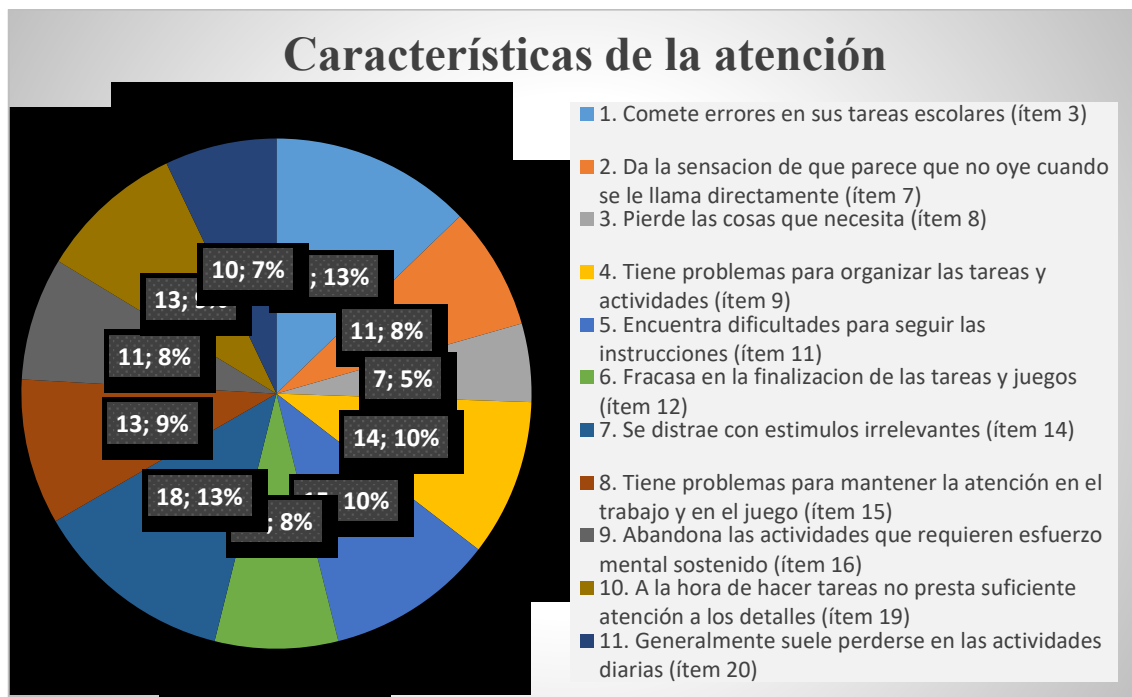


Figura 2: Características de la atención
Autora: Karla Estefany Guamán Cano

Análisis e interpretación

Tras la aplicación del segundo instrumento denominado protocolo de evaluación de la atención, aplicado a la docente de aula, se ha determinado que las características más significativas que tienen que ver con los problemas de atención de la población investigada son: con un 54,54% comete errores en sus tareas escolares y con igual porcentaje se distraen con estímulos irrelevantes, la tercera característica de la atención, que obtienen un porcentaje del 45,45% son las dificultades para seguir las instrucciones y finalmente la cuarta característica con un 42,42% que indica que tienen problemas para organizar las tareas y actividades.

3. Análisis comparativo de los niveles de atención de la Prueba de Toulouse (Pre test- Post test)

Tabla 6

Cuadro comparativo de los niveles de atención Pre-test/Post-test

Indicadores	Pre-test		Post-test	
	f	%	f	%
Buena calidad de la atención	12	36,36%	24	72,72%
Atención disminuida	5	15,15%	5	15,15%
Déficit de atención	16	48,48%	4	12,12%
Total	33	100%	33	100%

Fuente: Prueba de Toulouse aplicada a los estudiantes. Comparación Pre-test/Post-test

Autora: Karla Estefany Guamán Cano

Figura 3: Análisis comparativo de niveles de atención. Pre-test y Post-test

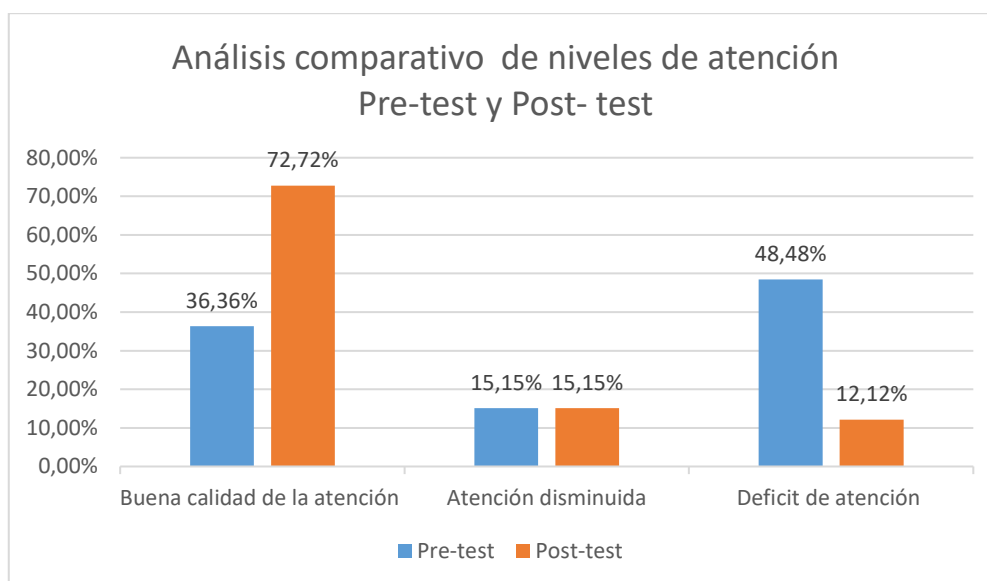


Figura 3: Análisis comparativo de niveles de atención. Pre-test y Post-test

Autora: Karla Estefany Guamán Cano

Análisis e interpretación

La atención es el proceso a través del cual seleccionamos algún estímulo de nuestro ambiente, es decir, nos centramos en algún estímulo de entre todos los que hay a nuestro alrededor e ignoramos los demás.

Educianza ,2004 citado en (Chokler, 2008) explica los 3 niveles de atención que se a continuación se describen:

En la **Buena calidad de la atención** se obtiene una puntuación entre 81% y 100% del total de aciertos dando como resultado una atención positiva en donde el niño está totalmente captado por algo que le resulta interesante, no se deja distraer por nada. Aparece poco movimiento y gran concentración, puede haber alerta, atención, acción, variación de movimiento sutiles para encontrar o reencontrar un efecto. En la **Atención disminuida** se obtiene una puntuación entre el 70% y el 80% del total de aciertos dando como resultado una atención media en donde se ven muchos movimientos interesantes que no son nuevos, pero su atención, aunque no está muy concentrada, no puede decirse que sea flotante. En momentos con este nivel de atención hay continuidad en la acción, pero no se abstrae del entorno, es fácilmente atraído por los acontecimientos intercurrentes que suceden a su alrededor. Y Finalmente en el **Déficit de atención** se obtiene una puntuación menos del 70% de aciertos correspondiente a un nivel bajo en donde la atención aparece dispersa, flotante, repartida entre una y otra cosa, el niño está activo pero su interés no es mucho, se mueve, deja vagar su interés al azar de uno a otro objeto, lo toma, lo deja, mira alrededor y a lo lejos, emite algunas vocalizaciones. Algunas veces se presenta este tipo de atención cuando está a la espera de algo o preocupado por algo.

Comparando lo antes mencionado con los resultados obtenidos en la presente investigación se determina que la mayoría de los evaluados (pre-test) se ubican en un déficit de atención con un 48,48%, es decir los resultados obtenidos al inicio de la aplicación de la Prueba de Toulouse (Pre-test) dan como resultado altos niveles de déficit de atención considerados de cierta manera en los criterios de mencionada prueba para la evaluación del mismo, los cuales en orden de predominancia son **Déficit de**

atención (48,48% correspondiente a 16 estudiantes), **Buena calidad de atención** (36,36% correspondiente a 12 estudiantes) y **Atención disminuida** (15,15% correspondiente a 5 estudiantes), después de la aplicación de los talleres basados en las técnicas lúdicas previamente seleccionadas, se pudo beneficiar de manera positiva a los estudiantes brindándole al docente diversas técnicas y recursos como juegos, acertijos, dinámicas, entre otros, para que pueda desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje más significativo, creando un espacio llamativo, propicio en donde pueda desarrollar las competencias, aptitudes de sus estudiantes y además de esto se sientan motivados a aprender y por ende a mejorar su atención en las diversas actividades que le son encomendadas por el docente, por tanto se ha logrado en los estudiantes mejorar los niveles de atención, los cuales quedaron de la siguiente manera mediante la aplicación del (Post- test) **Buena calidad de la atención** (72,72% correspondiente a 24 estudiantes), **Atención Disminuida** (15,15% correspondiente a 5 estudiantes) y **Déficit de Atención** (12,12% correspondiente a 4 estudiantes), en donde se puede evidenciar que de 21 estudiantes que tenían dificultades de atención, luego de aplicar los talleres se mejoraron los niveles de atención de 12 estudiantes validando de esta manera la propuesta de intervención.

4. Análisis comparativo del Protocolo de Evaluación de la atención. –

Características de la atención

(Pre test- Post test)

Tabla 7*Cuadro comparativo de las características de la atención Pre-test/Post-test*

Ítems	Pre-test				Post-test			
	Si		No		Si		No	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Comete errores en sus tareas escolares (ítem 3)	18	54,54%	15	45,45%	9	27,27%	24	72,72%
2. Da la sensación de que parece que no oye cuando se le llama directamente (ítem 7)	11	33,33%	22	66,66%	5	15,15%	28	84,84%
3. Pierde las cosas que necesita (ítem 8)	7	21,21%	26	78,78%	4	12,12%	29	87,87%
4. Tiene problemas para organizar las tareas y actividades (ítem 9)	14	42,42%	19	57,57%	8	24,24%	25	75,75%
5. Encuentra dificultades para seguir las instrucciones (ítem 11)	15	45,45%	18	54,54%	7	21,21%	26	78,78%
6. Fracasa en la finalización de las tareas y juegos (ítem 12)	11	33,33%	22	66,66%	6	18,18%	27	81,81%
7. Se distrae con estímulos irrelevantes (ítem 14)	18	54,54%	15	45,45%	7	21,21%	26	78,78%
8. Tiene problemas para mantener la atención en el trabajo y en el juego (ítem 15)	13	39,39%	20	60,60%	7	21,21%	26	78,78%
9. Abandona las actividades que requieren esfuerzo mental sostenido (ítem 16)	11	33,33%	22	66,66%	7	21,21%	26	78,78%
10. A la hora de hacer tareas no presta suficiente atención a los detalles (ítem 19)	13	39,39%	20	60,60%	7	21,21%	26	78,78%
11. Generalmente suele perderse en las actividades diarias (ítem 20)	10	30,30%	23	69,69%	7	21,21%	26	78,78%

Fuente: Protocolo de evaluación de la atención aplicado a la docente de los estudiantes de tercer año de EGB "A" de la Unidad Educativa "Mons. Juan María Riofrío" periodo 2018-2019. Comparación Pre-test y Post-test

Autora: Karla Estefany Guamán Cano

Figura 4: Comparación de las características de la atención. Pre-test y Post-test

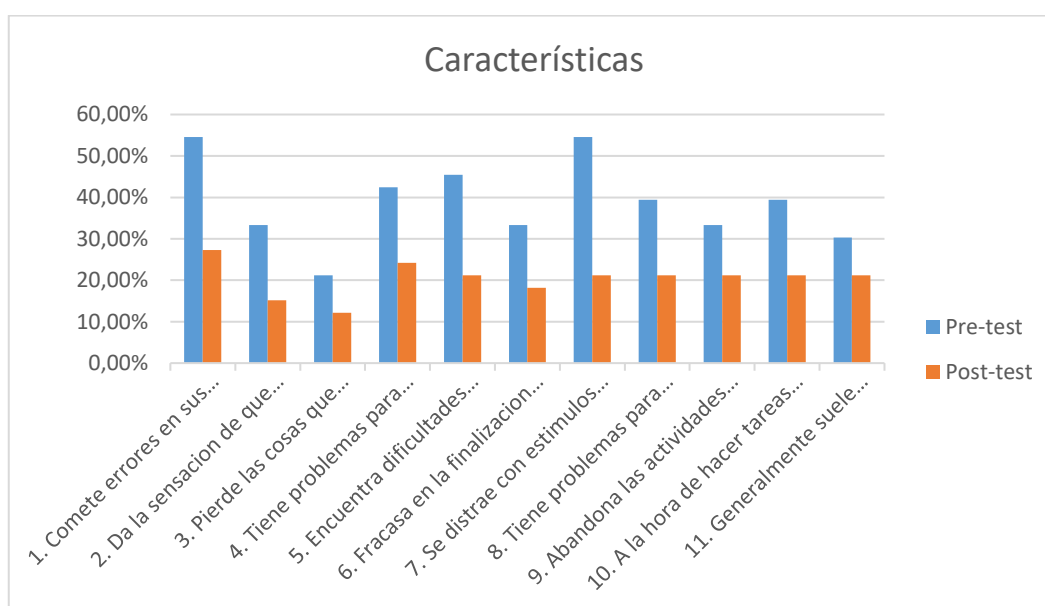


Figura 4: Comparación de las características de la atención. Pre-test y Post-test
Autora: Karla Estefany Guamán Cano

Análisis e interpretación

Muchas de las veces el entorno de un niño está colmado de situaciones, información, novedades y estímulos que quizá por eso sea difícil para ellos mantener una adecuada atención y concentración en sus tareas y estudios de un modo particular.

Haciendo referencia a Rivas (2008) quien manifiestan algunas de las características de la atención que son importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. **Estabilidad de la atención:** o mantenimiento de la atención se refiere al lapso de tiempo que una persona permanece atendiendo a una información o actividad, es necesario recalcar que la estabilidad dependerá de acuerdo al interés que tenga la persona. **Concentración:** se refiere a la cantidad o nivel de atención que se presta al realizar una determinada actividad, así como también a la eliminación de la información irrelevante y la centralización de la información relevante, manteniéndola por momentos prolongados. **Intencionalidad:** esta ayuda a activar, enfocar y mantener la atención en lo que es relevante para el aprendizaje actual o posterior. **Distribución:** se presenta durante

cualquier actividad y consiste en mantener el centro de atención en varios objetos y situaciones diferentes al mismo tiempo, es importante mencionar que esta característica depende del esfuerzo que ponga el individuo para prestar atención al mismo tiempo a más de un acontecimiento. **Orientación:** o capacidad de dirigir los recursos cognitivos a objetos o acontecimientos de manera voluntaria, por ejemplo, decidir leer o escuchar música. **Focalizada:** la habilidad de centrarse en uno o varios estímulos a la vez. Es decisivo el significado de los estímulos y sentido de la tarea para el sujeto.

Es así que los resultados obtenidos al inicio de la aplicación del protocolo de evaluación de la atención (Pre-test) se pudieron evidenciar ciertas características que predominaban más dentro del salón de clase, siendo 4 las más observadas por la docente en el consecuente desarrollo de sus clases por ende se evidencia que los estudiantes **cometen errores en las tareas escolares (54,54%)**, se **distraen con estímulos irrelevantes (54,54%)**, **encuentran dificultades para seguir las instrucciones (45,45%)** y **tienen problemas para organizar las tareas y actividades (42,42%)**.

Una vez obtenidos estos resultados se procedió a realizar los talleres de técnicas lúdicas para potenciar la atención de los niños dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, estas técnicas brindadas beneficiaron de manera positiva ya que se creó un ambiente apropiado, llamativo en donde se pudo ayudar a que estas características de distractibilidad mejoren de acuerdo a las actividades que previamente fueron planeadas, es así que se genera un espacio propicio y el estudiante trabaja de manera correcta siguiendo instrucciones y terminando las tareas que le son asignadas, es por esto que para validar esta propuesta se puede evidenciar (Post-test) una mejoría en cuanto a las características anteriormente mencionadas debido a que el porcentaje de estudiantes disminuyó de manera significativa, por ende los estudiantes **cometen errores en las tareas escolares (27,27%)**, **tienen problemas para organizar las tareas y actividades**

(24,24%), se **distraen con estímulos irrelevantes** (21,21%) y **encuentran dificultades para seguir las instrucciones** (21,21%), es así que estas características son importantes para que el niño pueda desenvolverse de manera correcta dentro del salón de clase, manteniendo la atención por un periodo de tiempo determinado, evitando estímulos que puedan distraerlo de sus actividades y que de esta manera se eviten algunos errores en sus tareas escolares.

Además, para analizar los datos del pre-test y post-test se utilizó el Coeficiente de Correlación Lineal de Karl Pearson (r) en el cual se obtuvo los siguientes resultados:

Figura 5: Prueba de Toulouse

PRUEBA DE TOULOUSE	
Pre-test	Post-test
X	Y
Déficit de atención	Buena calidad de atención
48,48%	72,72%

Figura 5: Prueba de Toulouse
Autora: Karla Estefany Guamán Cano

Los datos estadísticos corroboran la información obtenida a través del coeficiente de correlación lineal de Karl Pearson donde se obtuvo que **r=0,74** es decir una correlación positiva alta, validando de esta manera la propuesta de intervención basada en técnicas lúdicas para potenciar la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. Resultados de la validación de la Propuesta de intervención basada en Técnicas lúdicas a través del Coeficiente de correlación lineal de Karl Pearson (r).

La propuesta de intervención de Técnicas Lúdicas se valida mediante la aplicación del pre-test y post-test, en donde se evidencia un cambio de niveles bajos de atención a niveles altos, es así que en la siguiente tabla se expresan los cambios en los niveles de atención de manera individual en los investigados mediante el Coeficiente de correlación lineal de Pearson (r):

Tabla 8

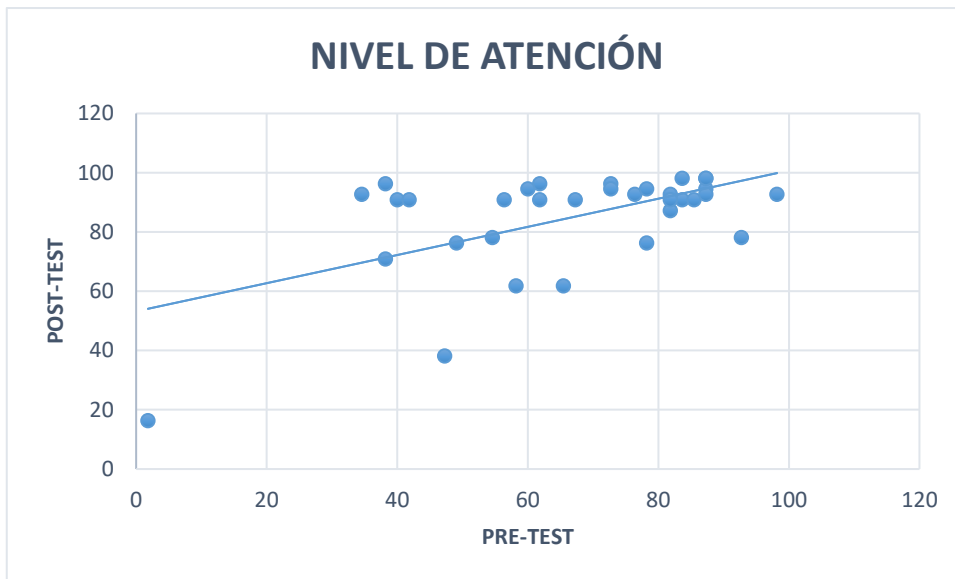
Cuadro comparativo de los niveles de atención individual de los investigados. – Correlación

Correlación de la Prueba de Toulouse		
Cód. de los Investigados	Pre- test	Post- test
01	72,72	96,36
02	38,18	96,36
03	92,72	78,18
04	67,27	90,90
05	47,27	38,18
06	98,18	92,72
07	83,63	90,90
08	40,00	90,90
09	34,54	92,72
010	81,81	87,27
011	61,81	96,36
012	56,36	90,90
013	72,72	94,54
014	85,45	90,90

015	87,27	94,54
016	81,81	92,72
017	58,18	61,81
018	76,36	92,72
019	41,81	90,90
020	1,81	16,36
021	87,27	92,72
022	78,18	94,54
023	83,63	98,18
024	65,45	61,81
025	38,18	70,90
026	87,27	98,18
027	54,54	78,18
028	78,18	76,36
029	87,27	98,18
030	81,81	90,90
031	60,00	94,54
032	49,09	76,36
033	61,81	90,90

Fuente: Prueba de Toulouse aplicado a los estudiantes. Correlación Pre-test y Post-test
Autora: Karla Estefany Guamán Cano

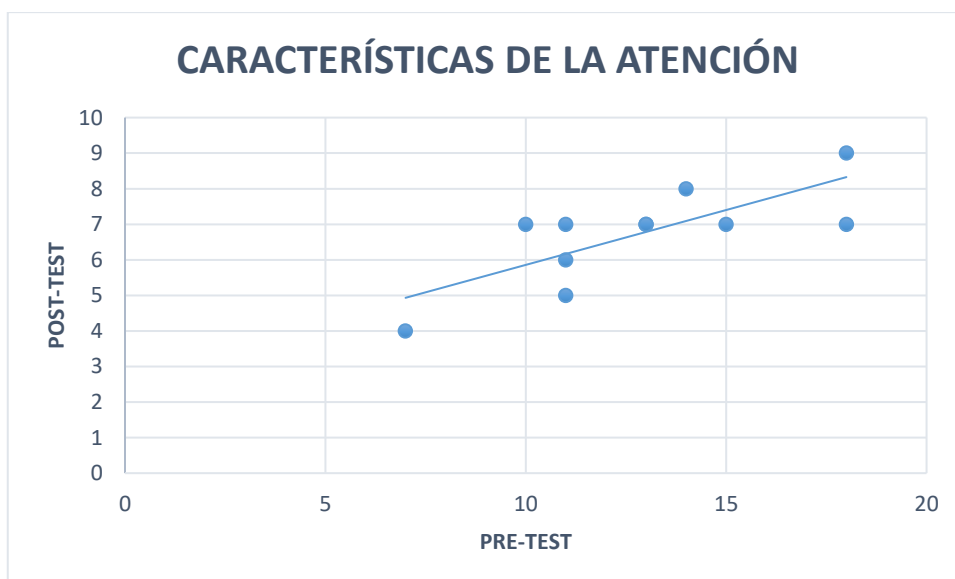
Figura 6: Niveles de atención



La Correlación: x; y, corresponde al pre test (x) y al post-test (y), alcanzado un valor de $r=0,56$ que significa una **correlación positiva moderada**, validando la efectividad de la aplicación de la propuesta de intervención de técnicas lúdicas para potenciar la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Características de la atención

Figura 7: Características de la atención



La Correlación: x; y, corresponde al pre test (x) y al post-test (y), alcanzado un valor de $r=0,76$ que significa una **correlación positiva alta**, validando la efectividad de la aplicación de la propuesta de intervención de técnicas lúdicas para potenciar la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir que mediante las técnicas lúdicas previamente seleccionadas se logra evidenciar un cambio en la frecuencia de presentación de las características de la atención, haciendo que estas sean menos evidentes dentro del aula.

g. DISCUSIÓN

Para Quaireau y Boujon (2004) la atención es la disposición a seleccionar y controlar objetos, informaciones, acciones, de manera voluntaria o no. La eficacia y la rapidez de esta atención depende del nivel de vigilancia o alerta del momento en que la ejercemos, pero también de nuestra propia capacidad de mantenerla, es decir, para llevar a cabo cualquier proceso cognitivo, es necesario que actúen los mecanismos atencionales. Por tanto, se puede decir que, la atención en el aprendizaje de los niños es fundamental e importante ya que las exigencias del entorno son muchas, más su capacidad de atención depende de la etapa de desarrollo en que se encuentren. A medida que los niños van creciendo, también crece su capacidad de atención sobre un tema en concreto, especialmente si este le atrae o es de su interés. Pero, la atención también está expuesta a distractores y falta de motivación, es por esto que, para poder aprender es sumamente importante contar con una atención adecuada.

Por otro lado, se propicia la actividad lúdica dentro y fuera del aula como un instrumento que permite no solo afianzar contenidos que son poco asimilados por los educandos, también es un recurso que los docentes y padres de familia puede hacer uso para fomentar nuevas actitudes dentro de sus hijos, haciéndolos más competitivos dentro de nuestra sociedad (Papalia, Wenddkos Olds, & Duskin Feldman, 2009).

Tras los resultados que se obtuvieron en primera instancia con un pre-test permitió determinar que el nivel de atención de los investigados se encontraba en un nivel bajo, considerado como déficit de atención por la prueba utilizada, de esta manera luego de la aplicación de la propuesta de intervención como resultados del post-test se obtuvieron mejorías en los niveles atencionales de los estudiantes obteniendo así una buena calidad de atención en su mayoría, siendo este el nivel de atención que deben mantener los

educandos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, beneficiando sus capacidades atencionales, intelectuales y sociales. Por esto la atención se convierte en un aspecto fundamental dentro el proceso de enseñanza-aprendizaje y por lo tanto se puede mejorar el rendimiento académico.

En cuanto a la aplicación del Protocolo de Evaluación de la atención dirigida a los docentes, los resultados obtenidos como pre-test permitieron evidenciar las características de la falta de atención que se presentaban con más frecuencia dentro del salón de clase entre las cuales se encuentran las siguientes: cometen errores en sus tareas escolares, se distraen con estímulos irrelevantes, tiene dificultades para seguir instrucciones y tienen problemas para organizar las tareas y actividades, es así que posteriormente debido a una planificación y aplicación adecuada de la propuesta de intervención lúdica como resultados del post-test se pudo evidenciar una disminución en la frecuencia de estas características antes mencionadas, utilizando técnicas lúdicas adecuadas para la edad cronológica de los investigados, como son los juegos constructivos, de argumentos, al aire libre, didácticos e intelectuales.

Con respecto a las técnicas lúdicas antes mencionadas se encuentran beneficios importantes ya que la finalidad de estas no es únicamente entretener y divertir, sino más bien favorecer el desarrollo atencional, intelectual, motor y social, lo que le ayuda al niño conseguir sus objetivos, se logra integrar y valorar la diversidad dentro del grupo, se promueve las ventajas del aprendizaje activo, se vincula la educación con el entretenimiento y permiten adaptar con rapidez los cambios que se dan en los contenidos. Por ello es importante elegir de forma adecuada las técnicas lúdicas a utilizar para favorecer un correcto desarrollo de atención y obtener resultados positivos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tal como menciona Pimentel y Medrano (2014) en su estudio basado en estrategias pedagógicas para estimular la atención de los niños, en donde incluyen las técnicas lúdicas como parte fundamental del proceso educativo, mismas que marcan una orientación efectiva del proyecto ya que contribuyó al mejoramiento de los determinados procesos dentro del aula y que a su vez sirvan como punto de partida para posteriores iniciativas pedagógicas en beneficio de la calidad de los aprendizajes logrados.

Contrastando estos datos se puede mencionar que las técnicas lúdicas en este estudio juegan un papel importante ya que son un elemento activo que potencia el desarrollo atencional del niño, en donde el docente necesita ofrecer al estudiante un ambiente propicio dentro del aula, implementando y utilizando material relevante y entretenido para así inducir de forma progresiva en el proceso de aprendizaje en el que es niño está inmerso, obteniendo resultados positivos dentro del contexto escolar.

h. CONCLUSIONES

- Es de gran importancia la fundamentación teórica de las variables atención y técnicas lúdicas, ya que permitió ampliar y fortalecer los conocimientos científicos para la elaboración de la propuesta alternativa.
- Los niveles de atención que predominaban inicialmente en los investigados son niveles bajos de atención, seguidos de buena calidad de atención y atención disminuida
- Las técnicas lúdicas se constituyen en una estrategia de enseñanza (educativa) válida para el mejoramiento de la atención de los niños
- Se demuestra la validez de la aplicación de las técnicas lúdicas como propuesta alternativa, a través de los datos comparativos obtenidos en el pre-test y post-test en donde se evidencia que la atención de los estudiantes mejoró de manera significativa por lo tanto la presente investigación ha sido evaluada y validada de forma exitosa.

i. RECOMENDACIONES

- Para los docentes se recomienda que tomen en cuenta la importancia de los niveles de atención con el fin de prevenir efectos negativos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se recomienda la utilización de las técnicas lúdicas propuestas en el presente trabajo investigativo para mejorar la atención en los estudiantes.
- Tener en cuenta que el tiempo de atención que mantiene un niño es corto, por lo tanto, es conveniente que el docente ayude a despertar el interés de los estudiantes en varios momentos de la clase, realizando diferentes actividades como un movimiento corporal, una canción corta, etc.
- Que se implemente a través del DECE programas de mejoramiento de los niveles de atención- memoria basados en técnicas lúdicas acordes a las edades cronológicas ya que estas mejoran el aprendizaje de los niños, generan interés y por ende se potencia su atención.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL
ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA
EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

PROPUESTA ALTERNATIVA


**JUGANDO APRENDO
“APRENDO VIENDO,
APRENDO HACIENDO”**

AUTORA

Karla Estefany Guamán Cano

LOJA-ECUADOR

2018-2019



PROPUESTA DE
TÉCNICAS LÚDICAS PARA
POTENCIAR LA ATENCIÓN
denominada



JUGANDO APRENDO
"APRENDO VIENDO,
APRENDO HACIENDO"





1. PRESENTACIÓN

La siguiente propuesta denominada: Jugando Aprendo “Aprendo viendo, aprendo haciendo”, es un instrumento que tiene como finalidad presentar diferentes técnicas lúdicas que potencien la atención de los niños siendo los principales beneficiados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Teniendo en cuenta que esta es una herramienta que le permite al estudiante desenvolverse tanto en forma individual como grupal, desarrollando al mismo tiempo sus habilidades cognitivas, cooperativas y competencias, expresando sus emociones, de manera que favorezca significativamente el aprendizaje del mismo.

Es por esto que la actividad lúdica se considera una práctica pedagógica que proporciona la concepción de conocimientos de una manera diferente, es decir no necesariamente basándose en conceptos contemplados en textos de trabajo, sino más bien utilizando actividades colaborativas y participativas como recurso didáctico para aplicar la teoría aprendida en las aulas de clase tradicionales.

La propuesta planteada responde a los objetivos de implementar diversas técnicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes ayudando de esta manera a potenciar su atención y por ende a fomentar un aprendizaje de manera más divertida y amena, haciendo que el estudiante se sienta motivado, mantenga el interés y desee adquirir el conocimiento por si solo más adelante.

Esta propuesta está diseñada mediante 8 talleres con 3 actividades respectivamente, las mismas que se han estructurado acorde a las técnicas lúdicas constructivas, de argumento, al aire libre, didácticas e intelectuales las mismas que han sido seleccionadas



tomando en consideración la edad cronológica en la que se encuentra la población a la cual va dirigida

Se anhela que la ejecución de la propuesta estimule a más docentes a considerar la implementación de las diversas técnicas lúdicas en cada una de sus materias para que sus estudiantes puedan potenciar su atención y por ende reforzar sus conocimientos, así de esta manera puedan estar mayormente preparados para seguir al siguiente año inmediato superior del que se encuentran, beneficiando de manera positiva tanto a estudiantes como docentes y de manera indirecta a padres de familia.

2. OBJETIVOS

General

- Ejecutar la propuesta de intervención de técnicas lúdicas para potenciar la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje

Específicos

- Generar un ambiente de confianza y respeto en el aula, mejorando la relación entre compañeros y docente.
- Potenciar la atención de los estudiantes mediante la aplicación de técnicas lúdicas con el fin de mantener el interés por las actividades planteadas.
- Fomentar el uso de técnicas lúdicas dentro del salón de clase, con una planificación acorde a las necesidades de los estudiantes y de esta manera mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.



3. METODOLOGÍA

La metodología que se va a trabajar en esta propuesta de intervención es participativa, grupal e incluyente y colaborativa, basada en el análisis crítico con la participación activa de los grupos y actores implicados, orientada a estimular la práctica transformadora y el cambio social.

4. CONTENIDO TEÓRICO

Técnicas lúdicas

Son un conjunto de estrategias previamente planificadas con el fin de transmitir el aprendizaje en los educandos, utilizando para ello diversos recursos como: juegos, adivinanzas, dinámicas, entre otros. En otras palabras, las técnicas lúdicas son aquellas que permiten la acomodación y asimilación de temas educativos usando como base la lúdica. Se debe considerar también a todos los métodos que el docente hace uso para fomentar la participación colectiva de sus educandos tomando como referente el uso de materiales didácticos para su diseño y planificación.

La práctica de actividades lúdicas es de gran importancia dentro de la perspectiva educativa, porque aporta en los niños la motivación para resolver problemas, desarrolla capacidades intelectuales como: la observación, indagación, percepción, atención, inducción; siendo de gran ayuda para despertar en los educandos sus aptitudes que aún no se han desarrollado potencialmente.

Según Papalia, Wenddkos Olds, y Duskin Feldman (2009) el juego contribuye en todos los dominios del desarrollo. Por medio de esta actividad, los niños estimulan los



sentidos, ejercitan sus músculos, coordinan vista con movimiento, ganan dominio de sus cuerpos, toman decisiones y adquieren nuevas habilidades

De esta manera en los niveles cognitivos del juego se hace referencia al juego simulado que es uno de los cuatro niveles de juego identificados por Smilansky (1968) que muestran una complejidad cognitiva cada vez mayor: juego funcional, juego constructivo, juego dramático y juegos con reglas

Juego funcional: llamado a veces juego locomotor. Consiste de la práctica repetida en movimientos musculares amplios y repetitivos. Como rodar una pelota (Bjorklund & Pellegrini, 2002).

Juego constructivo: también llamado juego con objetos. Es el uso de objetos o materiales para formar algo, como una casa con bloques o dibujar con crayones. Los niños ocupan un estimado de 10 a 15% de su tiempo jugando con objetos como los bloques (Bjorklund & Pellegrini, 2002).

Juego dramático: también llamado juego simulado, juego de fantasía o juego imaginativo. Implica objetos, acciones o roles fantasiosos, depende de la función simbólica que surge durante la última parte del segundo año (Piaget, 1962).

Este juego llega a su máximo durante los años preescolares en frecuencia y complejidad y luego disminuye a medida que los niños en edad escolar participan más en juegos formales con reglas.



El juego dramático implica una combinación de cognición, emoción, lenguaje y conducta sensoriomotora. Puede fortalecer el desarrollo de conexiones densas en el cerebro y mejorar la capacidad posterior de pensamiento abstracto.

Juegos formales con reglas: también llamados juegos organizados con procedimientos y castigos conocidos, como avión o canicas. Este implica que la actividad de juego trascienda de lo individual a lo colectivo, ya que se presentan reglas que son externas al niño en donde aprende a compartir y a seguir las reglas anteriormente impuestas, estas a su vez regulan la actividad del grupo obligando que se las deba cumplir de la mejor manera posible.

Es así que los juegos se presentan de manera diferente en cada etapa del desarrollo de los niños, por esto se tomaran en cuenta los tipos de juegos dramáticos y formales con reglas ya que estos están acordes a las necesidades de los niños de seis y ocho años de edad, estos suelen ser sencillos y de esta manera se va elevando el nivel de dificultad como implementar reglas y trabajar en equipo para potenciar la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es así que se han tomado en cuenta 5 tipos de juegos derivados de estos como son constructivos, de argumento, al aire libre, didácticos e intelectuales.

Constructivos: son de carácter individual en donde no se da importancia a la construcción de algo determinado, sino varía de acuerdo al material utilizado, por lo que este sufre y cobra forma diferente al proceso del mismo juego, en los cuales pueden mencionar cubos, arena, juegos de ensamble



Argumento: Estos ocupan un lugar importante en la formación de la personalidad del niño y niña, debido a que se juegan sobre las diferentes situaciones de la vida, por lo que el infante asume e interpreta fenómenos de la vida, es a que donde intervienen la expresión libre y la creatividad del niño y niña, por medio del dibujo, pintura y dramatización juegos de representación.

Al aire libre: Dichos juegos se distinguen por su contenido intelectual, por medio de gestos y movimientos que desarrollan el aspecto físico emocional que siempre está presente en el juego al aire libre, ejemplo: La gallinita ciega, las escondidas, etc. Esto se desarrolla por medio de rondas, cantos y juegos grupales.

Didácticos: Por su contenido, sus reglas y métodos a utilizar para su desarrollo, son elaborados por los y las educadores/as con fines instructivos con frecuencia no reciben el nombre de juego, sino de clases lúdicas, es decir ven en ellos una forma especial del proceso docente, llevando a cabo mediante el método del juego, por ejemplo, rompecabezas, juegos de memoria, etc.

Intelectuales: Por su naturaleza psicológica hacen recordar al juego didáctico y puede considerarse como una determinada etapa de desarrollo. Se diferencian en que se basan totalmente en la libre creación e iniciativa de los y las niños y niñas como ejemplo se puede citar adivinanzas, preguntas y respuestas sobre temas escogidos.

Estos son un factor que influye de manera positiva en la atención de las niñas y niños ya que son la principal herramienta para trabajar la atención desde las diversas dimensiones como son corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética. Por eso en las niñas y niños en edad de Preescolar se valen de estas actividades placenteras



y satisfactoria en donde a través de este proceso se desarrolla el pensamiento y los talentos de cada estudiante.

La atención y como se mejora

La atención es la capacidad de seleccionar y concentrarse en los estímulos que son relevantes y dejar de lado los irrelevantes, es decir es el proceso cognitivo que nos permite orientarnos de acuerdo de a los estímulos relevantes para responder de manera correcta ante el mismo.

La atención se puede mejorar con un plan adecuado de actividades acordes para las diferentes necesidades de cada sujeto en los diferentes ámbitos.

En el ámbito educativo la atención se puede mejorar de la siguiente manera:

Eliminar distractores: Es importante que el lugar de estudio esté libre de estímulos que puedan distraer al estudiante.

Realizar descansos periódicos: es necesario considerar que los niños no tienen la capacidad de focalizar la atención durante un tiempo prolongado, por eso es recomendable tomar descansos o pausas de 15 minutos después de haber concluido las actividades.

Cambiar la tarea: en muchas ocasiones los niños pierden la atención y el interés por lo que se está realizando ya que las actividades suelen ser monótonas y repetitivas, por esto es aconsejable que se planifique actividades diferentes para el día de trabajo y así poder mejorar la atención logrando que el rendimiento el estudiante se mantenga.



5. RECURSOS

Humanos

- Docente
- Estudiantes
- Investigadora

Materiales

- Copias
- Computadora
- Impresora
- Hojas
- Esferos
- Lápices
- Pinturas de colores
- Tijeras
- Goma
- Borradores
- Cámara fotográfica
- Material didáctico



6. CRONOGRAMA

TALLER Nº	TEMA	ACTIVIDADES	2019														
			PRIMER MES				SEGUNDO MES				TERCER MES						
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
	Pre-test																
Taller 1	Aprendamos juntos	Actividad 1															
		Actividad 2															
		Actividad 3															
Taller 2	La Ruta del Éxito	Actividad 1															
		Actividad 2															
		Actividad 3															
Taller 3	El camino verdadero	Actividad 1															
		Actividad 2															
		Actividad 3															
Taller 4	Secuencia didáctica	Actividad 1															
		Actividad 2															
		Actividad 3															
Taller 5	Club de magia	Actividad 1															
		Actividad 2															
		Actividad 3															
Taller 6	Conociéndome	Actividad 1															
		Actividad 2															
		Actividad 3															
Taller 7	Resolviendo conflictos	Actividad 1															
		Actividad 2															
		Actividad 3															
Taller 8	Trabajando en equipo	Actividad 1															
		Actividad 2															
		Actividad 3															
	Post- test																



7. RESULTADOS ESPERADOS

Con la presente propuesta de intervención de técnicas lúdicas se pretende:

- Que los estudiantes potencien su atención
- Ofrecer diversas técnicas lúdicas acorde a la edad cronológica de los educandos
- Que los estudiantes se sientan atraídos e interesados por las actividades que se están desarrollando dentro del aula
- Crear un ambiente ameno para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más fructífero y llamativo.
- Facilitar el proceso de sociabilización, asegurando que en el juego el educando puede establecer lazos sociales entre sus iguales a través del lenguaje, de la comunicación y de la participación, que son base fundamental para llevar a cabo actividades que demanden la colaboración de miembros de grupo.



TALLER N°1

“APRENDAMOS JUNTOS”



Objetivos del taller:

- Potenciar la atención mediante los juegos constructivos en donde se evidenciará la organización de fichas para lograr el desarrollo adecuado de la actividad
- Desarrollar la destreza de observación a través de retención memorística potenciando la atención
- Identificar los alimentos saludables mediante imágenes adhesivas

DESARROLLO

Saludo inicial: Saludo por parte de la investigadora dando la bienvenida y agradeciéndoles por la disponibilidad y la presencia para llevar a cabo el desarrollo del presente taller, en donde se les dará las debidas indicaciones para realizar cada actividad.

Dinámica de ambientación: “Un animal particular”

Todos los participantes de pie forman un círculo, el facilitador en el centro, les pide que repitan todo lo que él dice y hace, comenzando una canción: “En la esquina me encontré (los niños repiten) un animal particular... que tenía la manito así (el facilitador hace el gesto de una manito chueca o lo que se le ocurra) y hacía cuik – cuik – cuik (todos saltan tres pasitos hacia la derecha) y hacía cuak – cuak – cuak (todos saltan tres pasitos hacia la izquierda)” vuelve a cantar la canción y agrega otro gesto de otra parte del cuerpo, generalmente se termina cuando llega a distorsionar la lengua.



Actividad N°1

Tema: Armando mi naturaleza

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** Rompecabezas de la naturaleza

Descripción: La investigadora/facilitadora dividirá a los estudiantes en 6 grupos diferentes para la realización de la actividad.

Seguidamente se mencionará que deben prestar toda la atención posible al gráfico para que recuerden las partes de la imagen.

Cada estudiante deberá colocar una ficha manteniendo el orden, y lo deberán hacer en el menor tiempo posible.

Cada grupo tendrá un rompecabezas con la temática del cuidado de la naturaleza, de esta manera se llamará la atención a la actividad que se va a realizar, así como se dejará la enseñanza del cuidado que debemos dar a la naturaleza.





Actividad N°2

Tema: Juego de memoria

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** Fichas de memoria

Descripción: La investigadora/facilitadora dividirá la clase en 4 grupos, y les entregará una serie de fichas (20 en total) en donde estarán dos imágenes iguales.

Cada grupo se debe organizar y observar muy bien sus fichas las mismas que estarán en desorden y a la vista de ellos, seguidamente la facilitadora les dará la vuelta, y cada estudiante debe participar en orden

El estudiante indicará dos fichas y les dará la vuelta si las dos fichas son iguales se las retirará del juego, de no ser así se les volverá a dar la vuelta y será el turno del otro compañero

Este proceso se lo realizará hasta terminar con las 20 fichas con el objetivo de que al inicio hayan puesto la atención necesaria para memorizar la ubicación de cada una de las parejas.

Finalmente, cada grupo debe realizar la misma actividad bajo la supervisión de la facilitadora, el grupo que menos tiempo se demore en encontrar las parejas será el ganador acumulando puntos para el final.





Actividad N°3

Tema: Cocina divertida

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** imágenes recortadas, papelografos

Descripción: La investigadora/facilitadora dividirá los estudiantes en 4 grupos diferentes a los que les entregará un conjunto de imágenes con la temática de alimentos saludables y no saludables, e imágenes diferentes al tema, así como un cuadro en donde los ubicaran correspondientemente

Cada grupo debe observar muy bien sus imágenes y colocarlas en el lugar correcto del cuadro, así de esta manera deberán seleccionar las imágenes que correspondan en su lugar que solamente contengan la temática a tratar es decir los alimentos saludables y no saludables, el resto de las imágenes deberán quedar de lado.

Cada estudiante deberá responder una pregunta de acuerdo a la temática tratada y esto hará que el grupo acumule puntos hasta el final.



CIERRE

Se darán algunas recomendaciones y agradecerá la participación de los estudiantes en el desarrollo del taller, así como se los invitará al próximo taller



TALLER N°2

“LA RUTA DEL ÉXITO”



Objetivos del taller:

- Potenciar la atención mediante los juegos didácticos en donde se evidenciarán actividades de motricidad gruesa, habilidad mental o cognitiva para el desarrollo de las actividades propuestas
- Relacionar las siluetas de las imágenes de manera que la atención este presente para identificar la correspondiente
- Desarrollar la destreza visual, atención y concentración a la hora de repasar el camino correcto de cada actividad

DESARROLLO

Saludo inicial: Saludo por parte de la investigadora dando la bienvenida y agradeciéndoles por la disponibilidad y la presencia para llevar a cabo el desarrollo del presente taller, en donde se les dará las debidas indicaciones para realizar cada actividad.

Dinámica de ambientación: “Tutti fruti”

Para esta dinámica todos/as los/as participantes deben sentarse con sus sillas en círculo, se le dice al oído una fruta a cada uno, solo tres (manzana, naranja, pera) de forma intercalada. El facilitador explica que él mencionará una fruta y quienes la tengan se cambian de lugar, mientras él ocupa una silla, quien queda de pie, pasa al centro. A la orden de tutti fruti, todos los participantes cambian de lugar.



Actividad N°1

Tema: Buscando la casita de Puppy

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** laberintos con la temática, marcadores de colores

Descripción: la investigadora/facilitadora entregará a cada estudiante una hoja y un marcador para la actividad.

Cada estudiante debe observar de manera detenida el laberinto y tratar de encontrar el camino correcto que llevará a el objetivo principal.

Una vez que ya este el camino encontrado lo van a pintar con su color favorito y cada estudiante expondrá su trabajo.





Actividad N°2

Tema: Buscando mi pastel

Recursos:

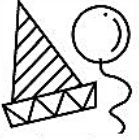

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** hoja impresa, marcadores de colores

Descripción: la investigadora/ facilitadora entregará a cada estudiante una hoja y un marcador de color

Seguidamente se explicará que la actividad consiste en identificar los números del 1 al 100 en orden

Luego deberán repasar el camino correcto con el marcador de color, siguiendo los números de manera ordenada hasta llegar al 100

Para finaliza cada estudiante pintará el número que represente su edad.

			1	2	3	24	25	26	
			10	9	4	23	22	27	28
			11	8	5	20	21	30	29
49	48	47	12	7	6	19	18	31	32
50	51	46	13	14	15	16	17	34	33
53	52	45	44	43	42	41	40	35	36
54	55	56	89	90	91	92	39	38	37
63	62	57	88	87	86	93	96	97	98
64	61	58	83	84	85	94	95	100	99
65	60	59	82	81	78	77			
66	67	70	71	80	79	76			
	68	69	72	73	74	75			



Actividad N° 3

Tema: Relaciona las siluetas

Recursos:

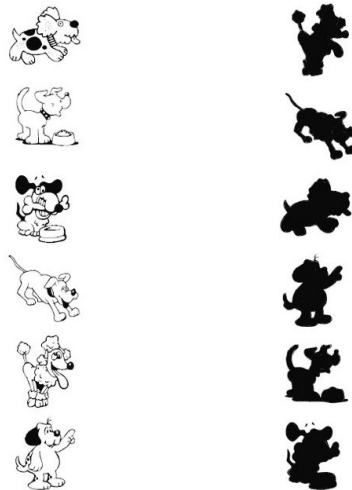
- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** hojas de trabajo, marcadores de colores

Descripción: la investigadora/facilitadora entregará a cada estudiante una hoja y un marcador.

Cada estudiante deberá observar detenidamente el gráfico e identificar a que dibujo pertenece a cada silueta

Seguidamente debe unir con una línea cada gráfico con su silueta correspondiente

Al finalizar la actividad cada estudiante deberá explicar que es lo que está realizando el personaje de cada imagen.



CIERRE

Se agradecerá la participación de los estudiantes en el desarrollo del taller, así como se mencionarán algunas recomendaciones y se invitará para el próximo taller



TALLER N°3

“EL CAMINO VERDADERO”



Objetivos del taller:

- Estimular la atención a la hora de seguir las reglas que requieren las actividades propuestas.
- Potenciar las preposiciones de lugar, atención, concentración y coordinación con las actividades al aire libre

DESARROLLO

Saludo inicial: Saludo por parte de la investigadora dando la bienvenida y agradeciéndoles por la disponibilidad y la presencia para llevar a cabo el desarrollo del presente taller, en donde se les dará las debidas indicaciones para realizar cada actividad.

Dinámica de ambientación: “Terremoto!”

Se separa a los/as participantes en tríos, dos de ellos serán la casa y el otro el inquilino. La casa se toma de las manos y el inquilino queda al centro de los dos. ¡Cuando el facilitador dice Casa! Los que lo son se separan y se mueven por la sala o el patio, depende del espacio, cuando dice inquilino es éste quien se mueve, ¡a la orden de “Terremoto!” todos se desordenan. Y continúan, si están todos dispersos y se dice casa, se juntan las casas y así sucesivamente.



Actividad N°1

Tema: La gallinita ciega

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** pañuelo, objeto

Descripción: la investigadora/facilitadora pedirá un participante voluntario el que hará el papel de la gallinita ciega se le mostrará el objeto que debe buscar una vez vendado.

Se venda los ojos al participante y este a su vez debe prestar la atención debida para recordar el objeto que está buscando

Sus compañeros serán su guía, los mismos que a su vez tratarán de guiarlo al objeto utilizando distintas preposiciones de lugar, esta técnica se la puede aplicar dentro o fuera del salón.

Una vez culminada la búsqueda puede participar otro estudiante.





Actividad N°2

Tema: Identificando los colores

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** cartulinas de colores, goma

Descripción: la investigadora/facilitadora entregará a cada estudiante 10 cartulinas de colores y los nombres de cada uno de manera separada respectivamente.

De esta manera cada estudiante deberá colocar al color el nombre que le corresponde poniendo la mayor atención para no equivocarse.

Una vez culminada esta parte de la actividad cada estudiante tendrá que mencionar un objeto que se encuentre dentro del salón o que sea del color que se le mencione.

El resto de los estudiantes pondrán atención ante la participación del compañero y darán su punto de vista.

	Amarillo
	Rosa
	Morado
	Azul
	Naranja
	Verde
	Blanco
	Gris
	Rojo
	Negro



Actividad N°3

Tema: Baile moderno

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** Parlante, música

Descripción: la investigadora/facilitadora deberá preparar un baile mediante una serie de consignas.

Se pedirá a los estudiantes que se pongan en círculo y sigan las instrucciones, la facilitadora hará ciertos movimientos con el objetivo de que los estudiantes pongan atención a cada uno de los detalles y la manera de cómo hacer los movimientos, creando de esta manera una coreografía educativa para que se sientan bien y estén activos para la siguiente actividad.



CIERRE

Se agradecerá a los estudiantes por su participación y la predisposición ante la realización de la actividad, se invitará al siguiente taller.



TALLER N°4

“SECUENCIA DIDÁCTICA”



Objetivos del taller:

- Potenciar la atención mediante los juegos intelectuales en donde se evidenciará la creatividad y concentración en cada actividad
- Describir las diferentes características para encontrar a su compañero similar
- Identificar las diferencias de la actividad impuesta fomentando el interés de prestar la debida atención

DESARROLLO

Saludo inicial: Saludo por parte de la investigadora dando la bienvenida y agradeciéndoles por la disponibilidad y la presencia para llevar a cabo el desarrollo del presente taller, en donde se les dará las debidas indicaciones para realizar cada actividad.

Dinámica de ambientación: “El cartero”

En esta dinámica todos los participantes se ubican en círculo, sentados o de pie. ¡El facilitador al centro les indica que él dirá “Ha llegado carta” y ellos preguntarán “para quién!” entonces él dirá, por ejemplo, “para todos los que tengan zapatillas!” los que lleven puestas zapatillas deberán cambiar de lugar, el facilitador ocupará un lugar, quien quede sin puesto será el cartero e indicará otra característica dentro del grupo que permita continuar.



Actividad N°1

Tema: Veo-veo

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** Cartel, gráficos, cinta, vendas para los ojos

Descripción: la investigadora/facilitadora colocara en la pizarra una serie de gráficos que completan una imagen.

Se dividirá la clase en dos grupos, el primer grupo deberá observar la imagen detenidamente mientras el otro grupo mantendrá los ojos vendados.

Se les pide a los estudiantes que observen la imagen y que ponga la debida atención a los detalles que presenta, seguidamente la facilitadora pedirá que se den la vuelta y retirará algunos gráficos que completan la imagen.

Seguidamente procederá a preguntar a cada estudiante del primer grupo cuales son los gráficos que iban en los diferentes espacios en blanco.

Concluida la participación del primer grupo se procede a realizar la misma actividad con el segundo grupo, de esta manera desarrollamos en todos los estudiantes la atención y concentración en cada actividad propuesta.





Actividad N°2

Tema: El reino animal

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** cartulinas con nombres de animales en parejas, vendas para ojos

Descripción: la investigadora/facilitadora seleccionará 10 estudiantes con los que empezará la actividad

Se le dará a cada estudiante una cartulina con el nombre de un animal, lo deben leer en silencio y se grabaran el animal que les tocó. Ninguno debe compartir esta información con el compañero.

Seguidamente la facilitadora les vendara los ojos y los ubicara en posiciones diferentes, el objetivo de esta actividad es que los participantes hagan los ruidos del animal que les toco y encuentren a su pareja poniendo la atención adecuada para identificar los sonidos que pertenecen a su pareja.

El resto de los estudiantes deberán mantenerse en silencio y esperar el turno luego de que culmine la actividad.





Actividad N°3

Tema: Diferenciando

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** hojas de trabajo, marcadores de colores

Descripción: la investigadora/facilitadora dará a cada estudiante una hoja y un marcador

Se explica que la hoja contiene dos imágenes similares, pero con características diferentes y que deben poner toda la atención necesaria.

Cada estudiante debe prestar atención en todos los detalles posibles, y de esta manera señalar las características que son diferentes en cada una de las imágenes

Se mencionará que el número de características que deben encontrar es 12 y que la actividad se termina solo cuando hayan encontrado todas de diferencias.

Al final se socializarán las diferencias con todo el grupo.



CIERRE

Se agradecerá la participación de los estudiantes, se harán unas breves recomendaciones y se invitará al siguiente taller.



TALLER N°5

“CLUB DE MAGIA”



Objetivos del taller:

- Potenciar la atención a través de aplicación de los juegos de argumento.
- Estimular la creatividad al momento de interpretar a otros personajes
- Describir la importancia que tiene poner atención para desarrollar las actividades programadas.

DESARROLLO

Saludo inicial: Saludo por parte de la investigadora dando la bienvenida y agradeciéndoles por la disponibilidad y la presencia para llevar a cabo el desarrollo del presente taller, en donde se les dará las debidas indicaciones para realizar cada actividad.

Dinámica de ambientación: “El pueblo manda”

En esta dinámica se les explica a los participantes que se les dará una indicación que ellos deben seguir, solo cuando la consigna sea correcta, por ejemplo “El pueblo manda que se pongan de pie”, entonces ellos lo deben realizar. Las órdenes deben ser rápidas y alternadas con consignas diferentes, por ejemplo “el pueblo dice den vueltas por la sala” en este caso quien lo realice, sale del juego.



Actividad N°1

Tema: Cuenta cuentos

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** cuento

Descripción: la investigadora/facilitadora mencionará a los estudiantes el título del cuento que se va a tratar.

Seguidamente se les pedirá prestar toda la atención necesaria a la lectura del cuento, a medida que avanza la lectura si irá haciendo preguntas relacionadas con el mismo

Luego se trabajará de manera conjunta con los estudiantes mediante una ronda de preguntas en donde se evidenciarán los personajes participantes, el orden de aparición

Luego se dividirá a los estudiantes en 4 grupos en donde cada grupo deberá hacer un conversatorio ya compartir al resto de estudiantes que es lo que piensan acerca del cuento.





LA LIEBRE Y LA TORTUGA

En el mundo de los animales vivía una liebre muy orgullosa y vanidosa, que no cesaba de pregonar que ella era el animal más veloz del bosque, y que se pasaba el día burlándose de la lentitud de la tortuga.



- ¡Eh, tortuga, no corras tanto! Decía la liebre riéndose de la tortuga.

Un día, a la tortuga se le ocurrió hacerle una inusual apuesta a la liebre:

- Liebre, ¿vamos hacer una carrera? Estoy segura de poder ganarte.

- ¿A mí? Preguntó asombrada la liebre.

- Sí, sí, a ti, dijo la tortuga. Pongamos nuestras apuestas y veamos quién gana la carrera.

La liebre, muy engreída, aceptó la apuesta prontamente.

Así que todos los animales se reunieron para presenciar la carrera. El búho ha sido el responsable de señalar los puntos de partida y de llegada. Y así empezó la carrera:

Astuta y muy confiada en sí misma, la liebre salió corriendo, y la tortuga se quedó atrás, tosiendo y envuelta en una nube de polvo. Cuando empezó a andar, la liebre ya se había perdido de vista. Sin importarle la ventaja que tenía la liebre sobre ella, la tortuga seguía su ritmo, sin parar.

La liebre, mientras tanto, confiando en que la tortuga tardaría mucho en alcanzarla, se detuvo a la mitad del camino ante un frondoso y verde árbol, y se puso a descansar



antes de terminar la carrera. Allí se quedó dormida, mientras la tortuga seguía caminando, paso tras paso, lentamente, pero sin detenerse.

No se sabe cuánto tiempo la liebre se quedó dormida, pero cuando ella se despertó, vio con pavor que la tortuga se encontraba a tan solo tres pasos de la meta. En un sobresalto, salió corriendo con todas sus fuerzas, pero ya era muy tarde: ¡la tortuga había alcanzado la meta y ganado la carrera!

Ese día la liebre aprendió, en medio de una gran humillación, que no hay que burlarse jamás de los demás. También aprendió que el exceso de confianza y de vanidad, es un obstáculo para alcanzar nuestros objetivos. Y que nadie, absolutamente nadie, es mejor que nadie. (Guía Infantil, 2018)

Este cuento enseña a los niños que no hay que burlarse jamás de los demás y que el exceso de confianza puede ser un obstáculo para alcanzar nuestros objetivos.

Preguntas del texto para los niños:

1. Quién era la más veloz del bosque, ¿la tortuga o la liebre?
2. ¿Por qué la liebre se burlaba de la tortuga?
3. ¿Quién se ha quedado dormida debajo de un árbol?
4. ¿Cómo la tortuga ganó la carrera?
5. ¿Qué aprendió la liebre con la tortuga?
6. Y tú, ¿qué has aprendido con ese cuento?



Actividad N°2

Tema: Asistiendo al teatro

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** títeres, historia

Descripción: La investigadora/facilitadora expondrá una pequeña historia ante los estudiantes para captar su atención.

Los estudiantes deberán explicar que es lo que entendieron de esa historia y a continuación ellos deberán interpretar una historia similar, con el objetivo de que su creatividad se vea inmersa en esta actividad.

Las historias pueden estar relacionadas con alguna materia del salón de clase, con el tiempo de receso, etc.





Actividad N°3

Tema: Tú qué opinas

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** lectura de reflexión, hoja de trabajo (crucigrama), marcadores de colores

Descripción: la investigadora/facilitadora antes de empezar con la actividad hará una lectura de reflexión denominada “el día que se fueron los alimentos saludables”, se pedirá que presten la atención necesaria para empezar la actividad.

Seguidamente se realizarán algunas preguntas sencillas de acuerdo al cuento para continuar con la actividad y evidenciar si se comprendió el cuento

Luego de terminar con la lectura se le entregará a cada estudiante una hoja de trabajo que contiene una sopa de letras con palabras de la lectura anteriormente realizada

Cada estudiante deberá prestar la atención necesaria para poder desarrollar la actividad en el menor tiempo posible, teniendo en cuenta que deben encontrar todas las palabras que se encuentran en la hoja, pintando de diferentes colores cada palabra.



CUENTO "EL DÍA QUE SE FUERON LOS ALIMENTOS SALUDABLES".



Había una vez en el pueblo de Villa Sana. Los reyes de las frutas, verduras y cereales estaban conversando, cada uno de ellos decía que era el más importante para la alimentación de los niños. Así en medio de la pelea, Don poroto rey de los cereales dijo: saben cada uno de nosotros, afirma ser el mejor y es tiempo de demostrarlo. Yo propongo hacer una apuesta. -Un robusto plátano, que escucho lo que el poroto decía, decidió hablar en nombre del reino de las frutas. - Me parece una idea interesante, así todos podemos participar y ver ¿cuál de nosotros es el mejor? Pero poroto que apuesta quieres hacer, pues veraz dijo el rey de los cereales: cada uno pensara en algo para demostrar sus vitaminas, nutrientes y como ayuda a la alimentación de los niños.

Así cuando los padres y sus pequeños, vean cual es el mejor, el ganador será el rey absoluto y podrá gobernar a todas las verduras, frutas y cereales. La reina de las verduras, una zanahoria, levanto la mano y dijo me parece una buena idea, sin embargo, pido ser la primera. Yo ordenaré a todas las verduras que se vayan del pueblo. Así los niños no podrán comer en las ensaladas y nos extrañaran muchísimo, lloraran y pedirán que volvamos. -Verduras ¡atención! en marcha.

Y así todas las verduras emprendieron la partida, ahí estaba la lechuga, perejil marchando hasta alejarse del pueblo muy pronto las verduras habían desaparecido totalmente. Y Al cabo de unos días, los padres que no sabían lo de la apuesta, empezaron a buscarlas por todos partes. El poroto estaba muy molesto.



Todos los padres, estaban preocupados por la desaparición de las verduras. Si ellas se enteraban de eso, serían las ganadoras. Entonces convoco a los cereales y dijo: -escuchen bien lo que tengo que decirles, las verduras han desaparecido y su ausencia está causando problemas para preparar las comidas de los niños, si no hacemos algo, ellas ganaran. La arveja que querían ganar en todo dijeron: y que haremos para ganar nosotras, avisen a todos los cereales que se esconda rápidamente. Las lentejas, garbanzos todas deberán permanecer ocultas en el bosque veremos que harán cuando no puedan hacer comidas con nosotros. Los niños no podrán alimentarse bien y triunfaremos.

Ahora ya no había cereales ni verduras. Los padres estaban muy preocupados, pues sus niños, no estaban comiendo todo lo necesario, para estar sanos y fuertes. Comenzaron a alimentarse con golosinas lo que produjo que se enfermaran, y ya no tenían ganas de jugar.

Las frutas como la naranja, plátano y muchas más se dieron cuenta de lo que pasaba y se quedaron pues no querían que los niños siguieran tristes y decidieron reunirse con el comando de la buena salud, para buscar una solución. Una manzana dijo: no podemos permitir que esto continúe debemos buscar a los cereales y verduras y hacer que regresen a villa sana, esta tonta apuesta solo está causando enfermedades en los niños ya que solo comen golosinas y ellos necesitan estar muy sanos para jugar. Entonces un grupo de alimentos estuvieron de acuerdo con lo que dijo la manzana y quisieron ayudar. Juntos a las frutas, salieron a buscar a sus amigas al bosque.

Caminaron mucho hasta que los encontraron en el bosque. Estas seguían discutiendo de quien era la mejor y las frutas trataron de hacerles entender y las frutas dijeron: no les da vergüenza se fueron de villa sana y ahora los niños están sin energía, no saben que ellos nos necesitan a todos. Somos un equipo y los padres saben que si combinan bien los alimentos van ayudarlos a crecer y a estar siempre sanos.

Al escuchar las verduras y cereales se arrepintieron de su comportamiento, entonces decidieron volver y al llegar los niños corrieron a su encuentro, mientras que los padres aplaudían por el retorno de los cereales y las verduras.

Y las golosinas se quedaron solas y debieron abandonar el pueblo (Sinalefa, 2014).



SOPA DE LETRAS



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

PALABRAS A BUSCAR:

NARANJA
MELON
UVA
PIÑA
COCO

MANDARINA
BANANA
MANZANA
CEREZA
MANGO

PERA
FRESA
DURAZNO
SANDIA
LIMA

CIERRE

Se agradecerá la participación de los estudiantes en el desarrollo del taller y en los encuentros que se han dado anteriormente.



TALLER N° 6

“CONOCIÉNDOME”



Objetivos del taller:

- Conseguir que los estudiantes puedan comprender identidades de acuerdo a la naturaleza de los mismos.
- Identificarse de acuerdo a su género
- Describir la importancia que tiene identificarse como niño o niña, poniendo la debida atención de cada rol que este debe cumplir

DESARROLLO

Saludo inicial: Saludo por parte de la investigadora dando la bienvenida y agradeciéndoles por la disponibilidad y la presencia para llevar a cabo el desarrollo del presente taller, en donde se les dará las debidas indicaciones para realizar cada actividad.

Dinámica de ambientación: Cuando te queremos

Consiste en poner en un papel una virtud, cualidad o algo que describa a los demás. Se ponen todos los jugadores en un círculo, y en medio una silla, en la cual se va a sentar una persona del grupo.

El resto ponemos en un papel, algo que queramos decir a esa persona, o que pensemos de ella, o una cualidad, y cerramos el papel, y se lo ponemos en la mano. Cuando el jugador del centro haya recogido todos los papeles, los va leyendo en voz alta.

Todos los jugadores han de pasar por el centro (Pazos, 2018).



Actividad N°1

Tema: Autoconocimiento

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** hojas de trabajo, lápices de colores

Descripción: la investigadora/facilitadora pedirá a los estudiantes poner la mayor atención posible para lograr el buen desarrollo de la actividad.

Se le entregará a cada estudiante una hoja en donde ellos deberán identificarse

Cada estudiante observará el grafico y señalará con una X la imagen que ellos creen corresponde a su genero

Seguidamente la misma hoja les mostrará una serie de velas en donde deberán pintar solamente las que correspondan a la edad de cada uno y colocar el numero correcto.





Actividad N°2

Tema: Creando mi felicidad

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** hojas impresas, globos, pinturas de colores

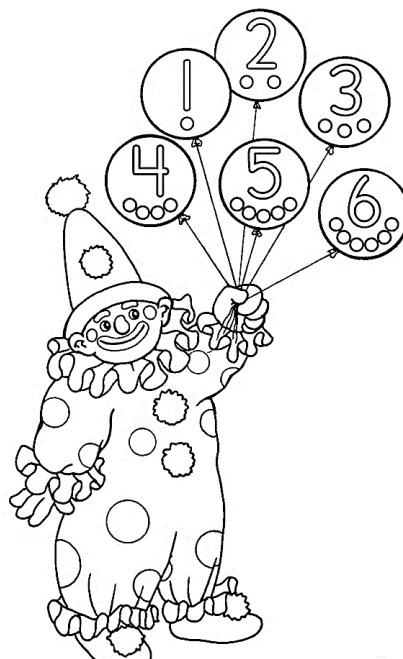
Descripción: la investigadora/facilitadora entregará a cada estudiante una hoja y una serie de globos al azar

Se explicará que deben crear la imagen que se tiene como muestra

Ellos deberán separar la cantidad de globos que sean acorde a la edad de cada uno de ellos, por ejemplo 7 y 8 globos que corresponden a 7 y 8 años.

Una vez hecho esto se explica que tienen que utilizar su creatividad y poner la atención necesaria para pegar los globos en la hoja que les fue entregada, logrando así crear una imagen acorde al ejemplo mostrado anteriormente

Para finalizar la actividad deberán colorear el grafico de acuerdo a su creatividad y colocar los números en cada globo.





Actividad N°3

Tema: Comprendiendo mi mundo

Recursos:

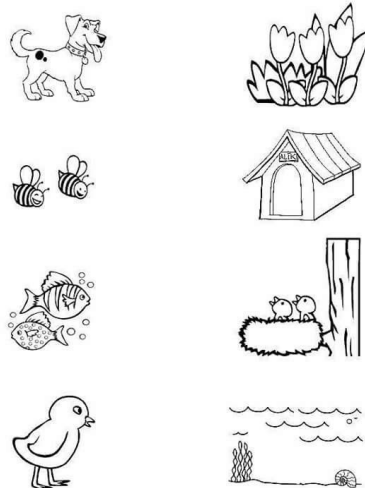
- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** hojas impresas, marcadores de colores

Descripción: la investigadora/facilitadora, entregará a hoja a cada estudiante la misma que contiene la actividad a trabajar.

Se explicará que se debe unir con líneas la imagen que corresponda al hogar de los animales que tienen en la parte izquierda

Seguidamente se seleccionará a un estudiante, quien explicará porque unió cada gráfico con dicha imagen, todos pondrán atención a la respuesta y el estudiante que tenga una idea diferente podrá participar

Para terminar, se colorean los gráficos al gusto de cada estudiante



CIERRE

Se agradecerá la participación de los estudiantes, se harán unas breves observaciones y se invitará al siguiente taller.



TALLER N°7

“RESOLVIENDO CONFLICTOS”



Objetivos del taller:

- Potenciar la atención mediante juegos intelectuales teniendo en cuenta la concentración y el interés
- Desarrollar el interés por involucrarse en actividades con reglas
- Fomentar el aprendizaje significativo acorde a cada actividad propuesta

DESARROLLO

Saludo inicial: Saludo por parte de la investigadora dando la bienvenida y agradeciéndoles por la disponibilidad y la presencia para llevar a cabo el desarrollo del presente taller, en donde se les dará las debidas indicaciones para realizar cada actividad.

Dinámica de ambientación: El submarino

Este juego consiste en evitar chocar con los compañeros, los niños se sientan en el suelo separados aproximadamente de un metro, otro niño tiene que ir con los ojos vendados, pasando por medio de estos y cuando esté a punto de chocar con los niños que están sentados, ellos deberán decir “pi, pi, pi”, para evitar que este choque y así el submarino pueda llegar a su destino. Si el niño vendado choca se cambiará con el compañero consecuentemente (Pazos, 2018).



Actividad N°1

Tema: Bingo

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** tablas y bolitas de bingo, granitos de maíz

Descripción: A cada participante se le entregará una tabla que contiene números del 1 al 80 de manera alternada, así como también unos granitos de maíz.

En la pizarra se colocarán 10 números específicos a la vista de todos los estudiantes

Las instrucciones de la actividad a realizar son las siguientes:

- Se menciona que para la realización de la actividad deben prestar la atención necesaria para identificar cada número que vaya saliendo. Se seleccionará la consigna de juego que a su vez puede ser en fila, en L o tabla llena acorde a la edad de los participantes.
- Si el número que salió lo tienen en su tabla lo deben marcar y si no lo tienen deben esperar al siguiente número
- Otra consigna: si el número que sale está entre los 10 números de la pizarra y alguien lo tiene, deberá inmediatamente gritar BINGO, de esta manera ganará automática por prestar atención a los números especiales.
- Si varias personas responden BINGO la facilitadora deberá realizar una pregunta para todos, el estudiante que la conteste será el que se lleve el punto.
- Se realizará el mismo procedimiento hasta terminar con los 10 números que se encuentran en la pizarra.

BINGO				
22	14	5	16	13
2	27	36	40	10
8	44	★	13	17
7	11	4	1	18
24	21	34	42	39

BINGO				
7	11	4	1	18
24	21	34	42	39
5	13	★	16	22
2	27	36	40	10
8	44	13	17	28



Actividad N°2

Tema: Descifrando mi mundo

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** hojas impresas, marcadores de colores

Descripción: la facilitadora/investigadora entregará a cada estudiante una hoja impresa con la actividad

Se les pedirá que observen con atención cada imagen y cuando ya identifiquen que es pueden continuar con la actividad

Seguidamente deberán colorear solamente las letras que representen el nombre de la imagen

Finalmente deberán anotar el nombre de manera correcta debajo de cada imagen

Deben hacerlo en el menor tiempo posible

Cada estudiante expondrá su trabajo



F	A	E
Z	R	X
S	I	C



C	P	O
A	A	L
B	L	E



P	A	R
S	L	E
M	A	O



N	A	R
A	J	E
N	A	O



P	A	R
S	D	E
C	A	O



P	E	R
C	L	E
Z	A	U



P	H	R
C	L	I
M	A	O



P	U	R
G	I	A
N	A	O



A	N	R
B	L	E
Z	A	D



P	L	I
G	I	E
S	A	O



Actividad N°3

Tema: Descubriendo la imagen

Recursos:

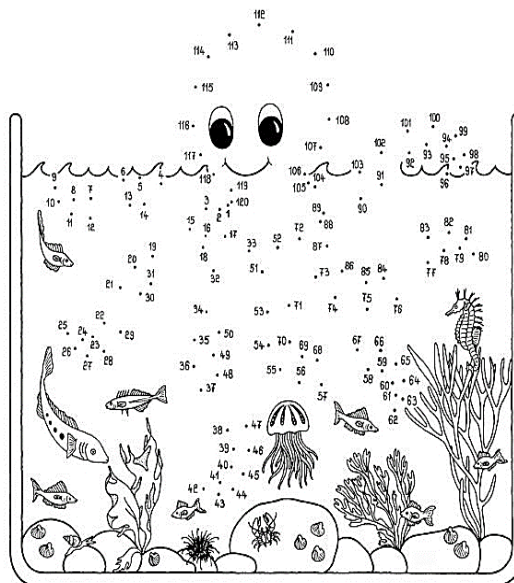
- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** hojas impresas, lápiz, pinturas de colores

Descripción: la facilitadora/investigadora pedirá a los estudiantes la predisposición para la actividad y la atención necesaria.

Seguidamente indicará que en la hoja tiene un gráfico en donde deben descubrir la imagen oculta

Cada estudiante deberá unir los puntos de manera ordenada y en secuencia

Al terminar mencionarán cual es la imagen que descubrieron y a la vez pueden colorearla acorde a su creatividad.



CIERRE

Se agradecerá la predisposición de los estudiantes en cada actividad y se invitará al siguiente taller



TALLER N°8

“TRABAJANDO EN EQUIPO”



Objetivos del taller:

- Potenciar la atención mediante los juegos al aire libre en donde se evidenciará la organización y el trabajo en equipo
- Fomentar el interés por desenvolverse de manera individual y grupal
- Identificar las preposiciones de lugar, direcciones, ubicación potenciando la atención y el interés por las actividades

DESARROLLO

Saludo inicial: Saludo por parte de la investigadora dando la bienvenida y agradeciéndoles por la disponibilidad y la presencia para llevar a cabo el desarrollo del presente taller, en donde se les dará las debidas indicaciones para realizar cada actividad.

Dinámica de ambientación: Conejos y conejeras

Se forman grupos de tres según el número de participantes donde dos se toman de las manos y forman un círculo que será llamado conejera. La tercera persona se mete dentro de la conejera pasando a ser conejo. La persona que coordine el juego también forma parte del mismo. Se dan las siguientes indicaciones:

1.- Cambio de conejos. en este momento las conejeras se quedan en su lugar sin moverse solo levantan las manos para que el conejo salga y busque su nueva conejera. Aquí el coordinador también buscará su propia conejera por lo tanto quedará un conejo nuevo que a su vez tendrá que coordinar el juego.



2.- Cambio de conejeras. Aquí solo se mueven los que forman las conejeras. los conejos se quedan quietos esperando una nueva conejera. En esta indicación los que lleguen al último salen del juego.

3.- Cambio de todo. Aquí se deshacen completamente los equipos y se rehacen con nuevos integrantes. Aquí los que lo hacen más tarde pierden y sale del juego (Pazos, 2018).

Actividad N°1

Tema: La telaraña

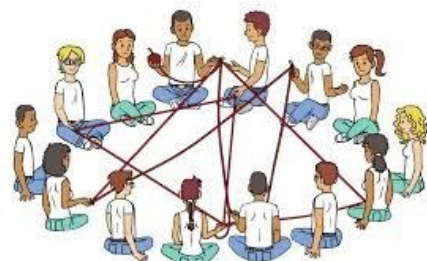
Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** ovillo de lana

Descripción: Se ubica a los estudiantes en un círculo, en donde la facilitadora dará el inicio del juego.

Las instrucciones de la actividad a realizar son las siguientes:

- La facilitadora enredará su dedo con la lana y a su vez le pasará el ovillo a otro participante, este mencionará su nombre y contestará una pregunta realizada por la facilitadora, las temáticas pueden ser varias o ser diferentes, por ejemplo: ¿Por qué crees que Jaimito abrió su sombrilla?
- Una vez contestada la pregunta se le entregará a otro compañero y se repetirá la consigna, se puede cambiar de preguntas, para poner a pensar a los niños y que a la vez mantengan su atención para no soltar la lana.
- La actividad se realizará hasta que todos hayan contestado una pregunta y se haya formado una serie de telaraña
- Al final todos deberán estar atentos para regresar la lana por donde evitando que se enrede en el transcurso de vuelta.





Actividad N°2

Tema: Saltando, Saltando

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** huellas de pies, cinta

Descripción: la facilitadora/ investigadora colocará dos filas de huellas en el piso en donde cada par de huellas tendrá una dirección diferente

Se divide a los estudiantes en dos grupos

Se indicará que cada estudiante debe saltar por cada huella siguiendo su dirección, el estudiante que se equivoque deberá volver al inicio e intentarlo nuevamente.

El grupo que mejor preste atención es el que terminará primero y será el ganador, teniendo como opción poner alguna penitencia para el equipo contrario.

Se repite la actividad, pero colocando otra fila de huellas con diferente dirección en cada grupo, así se mantendrá el interés de los estudiantes y por ende su atención estará más centrada en la actividad.





Actividad N°3

Tema: Pregunta y acertaras

Recursos:

- ✓ **Humanos:** investigadora y estudiantes
- ✓ **Materiales:** tarjetas con las profesiones

Desarrollo: la investigadora/facilitadora dividirá la clase en grupos y se les pedirá que se sienten en círculo.

Explicará que en las tarjetas hay diversas profesiones y ocupaciones

Cada estudiante tomará una tarjeta con la profesión u ocupación diferente al resto, y este a su vez actuará de acuerdo a la actividad que se realiza en dicha profesión

El resto de estudiantes tratarán de adivinar o preguntar si tienen alguna duda de la actuación, prestando toda la atención necesaria a los detalles de dicha actividad.

Participan todos los estudiantes, pero el estudiante que adivine la profesión u ocupación tomará esa tarjeta asignándole un punto a su grupo.

Cada estudiante deberá pasar al frente y realizar el proceso anterior, al final el grupo ganador será el que más tarjetas tenga en su poder





CIERRE

Se agradecerá a los estudiantes por la colaboración y predisposición llevada a cabo en el desarrollo de cada taller, se realizará una breve despedida y se les entregará un certificado de haber participado activamente en la propuesta alternativa.

8. CONCLUSIÓN

Se concluye que la aplicación de la propuesta basada en técnicas lúdicas que fueron previamente seleccionadas de acuerdo a la edad cronológica de los estudiantes, influyeron de manera positiva en los educandos ya que se logró potenciar la atención de los mismos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, evidenciando de esta manera una disminución en la frecuencia de las características de la falta de atención que se presentaban al inicio, ya que se generó un ambiente ameno y llamativo, logrando así mejorar el aprendizaje de los niños, generar el interés necesario por aprender y por ende potenciar su atención a lo largo de todo el proceso en el que se ven inmersos.

9. BIBLIOGRAFÍA

-
- Bjorklund, D. F., & Pellegrini, A. D. (2002). Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. En D. Papalia, W. Olds, & R. Duskin, *The origins of human nature: Evolutionary developmental psychology* (pág. 340). Washington, DC: American Psychological Association.
- Guia Infantil, C. (7 de agosto de 2018). *Fábulas para niños. La liebre y la tortuga*. Obtenido de ATRESMEDIA: <https://www.guiainfantil.com/1374/fabulas-para-ninos-la-liebre-y-la-tortuga.html#header0>
- Papalia, D., Wenddkos Olds, S., & Duskin Feldman, R. (2009). *Psicología del Desarrollo de la infancia a la adolescencia*. Mexico: Interamericana Editores.



Pazos, A. (21 de 08 de 2018). *Aula de ideas*. Obtenido de Portal de educación y creatividad: http://auladeideas.com/blog/tipo/dinamica_grupo/

Piaget. (1962). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. En D. Papalia, W. Olds, & R. Duskin, *The language and thought of the child* (M. Gabain, *Trans.*). (pág. 340). Cleveland, OH: Meridian (Original work published 1923).

Sinalefa. (16 de julio de 2014). *En clave de niños*. Obtenido de Porque los mayores no nacemos sabiendo: <https://sinalefa2.wordpress.com/2014/07/16/el-dia-que-se-fueron-los-alimentos-saludables-para-la-alimentacion-sana/>

Smilansky, S. (1968). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. En D. Papalia, W. Olds, & R. Duskin, *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children* (pág. 340). New York: Wiley.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Balbuena, F., Barrio, E., González, C., & al., e. (2014). Orientaciones y estrategias dirigidas al profesorado para trabajar con alumnado con trastorno. En *Materiales de Apoyo a la Acción Educativa* (págs. 34-37). Asturias: Edita: Consejería de Educación, Cultura y Deporte.
- Ballesteros, J. (2000). *Procesos Psicológicos Básicos*. . Obtenido de Tipos de atención : https://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_md/ADI/PB/PB01/PBPP01Lectura1.pdf
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación* . Colombia: Tercera Edición: Pearson Educación.
- Bjorklund, D. F., & Pellegrini, A. D. (2002). Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. En D. Papalia, W. Olds, & R. Duskin, *The origins of human nature: Evolutionary ddevelopmental psychology* (pág. 340). Washington, DC: Amerian Psychological Association.
- Chokler, M. H. (2008). *Niveles de atención ¿De quién es el déficit atencional?*
Obtenido de Educianza,2004.: <http://www.centrovinculare.com/articulo8.htm>
- García Huidrobo, B. C. (1999). *A estudiar se aprende. Chile*. Obtenido de <http://www.dgoserver.unam.mx/Moodle/Aprender/SalondeContenido/htmls/textos/texto1.pdf>
- Londoño, L. (2009). *La atención: un proceso Psicológico básico. Rev Facultad de Psicología Universidad Cooperativa de Colombia; Pag 91-100.*

- Monereo, C. (1990). *Las estrategias de aprendizaje en la educación formal: enseñar a pensar y sobre el pensar*. Obtenido de Infancia y aprendizaje.
- Nunes de Almeida, P. (2002). Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicos. En J. Piaget, *Psicología y Pedagogía*, pag 158 (pág. 19). Bogotá: Ediciones Loyola.
- Papalia, D., Wenddkos Olds, S., & Duskin Feldman, R. (2009). *Psicología del Desarrollo de la infancia a la adolescencia*. Mexico: Interamericana Editores.
- Piaget. (1962). Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. En D. Papalia, W. Olds, & R. Duskin, *The language and thought of the child* (M. Gabain, Trans.). (pág. 340). Cleveland, OH: Meridian (Original work published 1923).
- Pimentel, C., & Medrano, J. (2014). La atención en las niñas y niños en el nivel de preescolar. En *Estrategias pedagógicas*. Cartagena.
- Quaireau, & Boujon. (2004). *Atención, aprendizaje y rendimiento escolar*
APORTACIONES DE LA PSICOLGÍA COGNITIVA Y EXPERIMENTAL.
Madrid: NARCEA, S. A. DE EDICIONES.
- Reynaga, J. (2005). Apuntes de Estadística. En *El Método estadístico*. (pág. 17).
Obtenido de El método estadístico:
<https://www.yumpu.com/es/document/read/19646885/reynaga-obregon-j-apuntes-de-estadistica-el-metodo-estadistico>
- Ríos, L., Cespedes, M., & Lapedriza, P. (2007). *Manual de Prueba Perceptiva y de atención E. Toulouse y H. Piéron* . Obtenido de
http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/Extracto_libro_TP-R.pdf
- Rivas, M. (2008). Procesos cognitivos y aprendizaje significativo. Inspección de Educación. Madrid.

- Rodriguez, E. (2005). *Metodología de la investigación. La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesionalista de éxito*. Obtenido de La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesionalista de éxito:
<https://books.google.es/books?id=r4yrEW9Jhe0C&pg=PA30&dq=metodoanaliti96co#v=onepage&q&f=false>
- Romero, J. F., & Lavigne, R. (2005). Dificultades en el aprendizaje y Unificación de Criterios diagnóstico. I. Definición, Características y tipos. En J. F. Romero, & R. Lavigne, *Materiales para la Práctica Orientadora. Volumen I* (pág. 135). TECNOGRAPHIC, S.L.
- Ruiz, E. (2013). *Como mejorar la atención de los niños con síndrome de Down*. Obtenido de <https://www.downciclopedia.org/neurobiologia/la-atencion-bases-fundamentales.html>
- Smilansky, S. (1968). Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia . En D. Papalia, W. Olds, & R. Duskin, *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children* (pág. 340). New York: Wiley.
- UNICEF. (06 de Octubre de 2018). *Aprendizaje a través del Juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>



k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

TEMA

*TÉCNICAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN DENTRO DEL
PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO
DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MONS. JUAN MARÍA
RIOFRÍO” PERIODO 2018-2019.*

Proyecto de tesis previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación mención: Psicología Educativa y Orientación

AUTORA:

KARLA ESTEFANY GUAMÁN CANO

LOJA – ECUADOR

2018

a. TEMA

TÉCNICAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MONS. JUAN MARÍA RIOFRÍO” PERIODO 2018-2019.

b. PROBLEMÁTICA

La atención es el factor que permite la entrada de información, mantener y retener los datos e iniciar el procesamiento de ésta; por lo tanto, se puede decir que el papel de la atención en el aprendizaje es fundamental. Sin atención no se puede aprender, es la energía que inicia los procesos de enseñanza y los mantiene; es el nivel de activación del cuerpo para poder interesarse por estímulos, seleccionarlos y procesar la información que se le presenta, consecuentemente para optimizar el aprendizaje, las maestras deben enfocar todos los esfuerzos en mejorar los procesos cognitivos e involucrados en dicho proceso.

A nivel mundial la atención tiene una importancia relevante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que es el inicio del procesamiento de información en el ser humano. Es por esto que es de gran interés para el estudio de la psicología delimitar el papel de la atención entre los procesos psicológicos. La atención es el proceso por el cual notamos los estímulos importantes e ignoramos los estímulos irrelevantes, sin ella nuestras mentes seguramente estarían perdidas en los diversos y confusos estímulos.

Ante esta perspectiva para explicar las dificultades que se presentan dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje la Organización Mundial de la Salud (OMS) reporta que a nivel mundial existe una prevalencia del Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) del 5%. En Estados Unidos se sitúa entre el 2% y el 18%. Sin embargo, en Colombia y en España se ha reportado la existencia de un 14% a 18%. Si se extrapolan las cifras internacionales a México en donde existen 22 millones de niños (as) menores de 14 años, tendríamos que el problema afecta a más de un millón y medio de niños. Estas cifras revelan al TDAH como un problema de salud pública. (Ariza, 2007)

En el salón de clases, los niños y niñas presentan dificultades relacionadas con el aprendizaje porque no pueden poner atención a la clase impartida, les cuesta trabajo estudiar, seguir las instrucciones, organizarse, planificar sus tareas, ejecutarlas y terminar lo que están haciendo. De acuerdo a la experiencia adquirida en la Fundación Cultural Federico Hoth, el número promedio de escuelas por las cuáles ha pasado un niño (a) con TDAH al término de la primaria es de 6, o sea una por grado escolar en el sector privado y 2 o 3 en el sector público. (Ariza, 2007)

Siendo el TDAH un problema de salud pública, la Fundación invita a los interesados a ser parte de la solución del problema desde su práctica profesional, no importando si se es médico general, pediatra, profesor de una escuela, trabajador social o padre de familia, porque la participación de todos es vital. (Ariza, 2007)

Así mismo **a nivel de Latinoamérica** la atención es un proceso básico con el que se inicia el procesamiento de la información y pone en marcha a otros procesos cognitivos, regula y ejerce un control sobre la percepción y la memoria. (García, 1997)

Es por esto que se encuentran reportes sobre la prevalencia de conductas en las diversas instituciones educativas como la inatención, la hiperactividad y la impulsividad en niños de edad escolar en Venezuela (10%), Puerto Rico (8%), Brasil (9%), Colombia (11%), y Argentina (9%). Sin embargo, aunque estos estudios sugieren que la prevalencia de TDAH en América Latina es mayor que en Norteamérica (aproximadamente 6%), un meta-análisis realizado recientemente encontró que, al controlarse las variaciones en las metodologías, la prevalencia de TDAH en niños escolares a en diferentes naciones en el mundo es del 5.29%. Aunque hay reportes que indican que la prevalencia en los hombres sería mayor que en muestras de niñas en estadounidenses; estudios de Brasil y Argentina (pero no de Venezuela y Colombia) no arrojan números más altos para los hombres.

De esta manera la teoría parece indicar que el TDAH es causado por la interacción entre factores genéticos y factores ambientales. Uno de los métodos para identificar la susceptibilidad genética en trastornos como el TDAH consiste en estudiar poblaciones genéticamente aislados que cuentan con una heterogeneidad genética reducida. Tal es el caso de la población el Valle Central de Costa Rica (VCCR). No obstante, la prevalencia y otras características del TDAH no han sido antes reportadas.

A nivel del Ecuador la atención es el proceso de selección que ocurre cuando se escoge el estímulo de interés, es por esto que se considera que la atención se agudiza más cuando existe un estímulo o situación que sea relevante para nuestro interés (Kaplan, 1996)

Asimismo, el Ministerio de Educación registra 7,918 chicos con déficit de atención en los diferentes establecimientos públicos, estos niños a su vez reciben clases con los grupos de alumnos normales, pero a estos se les aplican las debidas adaptaciones curriculares.

Mediante estudios realizados, el TDAH se presenta, generalmente, en la población infantil con una tendencia entre el 5 y 8 % para los niños en edad escolar, siendo los varones tres veces más susceptibles a presentar el trastorno que las niñas. Y en el último Congreso de la Sociedad Interamericana de Psicólogos, se confirmó un incremento del 27% en 42 países-, durante los últimos tres años

Según señala (Vasquez, 2015) del total de personas afectadas por ese trastorno, este psicólogo asegura que se ha comparado científicamente que entre el 65% y 70% lo asumió de forma hereditaria, es por esa razón que el TDAH también se evidencia en personas adultas, sobre todo en las que nunca recibieron un tratamiento. La segunda causa para que aparezca es que el niño haya tenido problemas antes o después de nacer

y, la tercera, se asocia con la falta de disciplina impuesta por los padres. “Hay niños que sin traerlo genéticamente demuestran el trastorno por no haber tenido una crianza que implique principios, buenas costumbres, obediencia y respeto”, dice el especialista.

En la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío” ubicada en la Parroquia Sucre de la Ciudad de Loja se realizó un sondeo mediante la aplicación de una encuesta a los docentes de dicha institución en donde los estudiantes de básica inferior presentan un 26% de falta de atención, el mismo que impide la concentración para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, el rendimiento escolar y a la vez su buen desempeño educativo.

A pesar de la importancia que tiene la atención en el proceso de aprendizaje se puede evidenciar que este proceso de atención no se favorece porque mientras los docentes realizan las actividades de enseñanza, los alumnos muestran interés en otras actividades informales como son conversación entre compañeros, juegos, discusiones por sus juguetes o útiles escolares. Entonces para que este proceso se vea desarrollado de manera positiva es necesario que los docentes estén más comprometidos con su labor, que utilicen diversas estrategias y técnicas lúdicas para que esta atención pase a ser más voluntaria por ende los niños se sentirán interesados, animados y estas actividades de enseñanzas sean cada vez más productivas, así de esta manera se pueden favorecer todos los procesos relacionados con el aprendizaje.

Teniendo en cuenta los antecedentes en el presente proyecto se propone el siguiente planteamiento:

Pregunta de investigación

¿Qué técnicas lúdicas se deben implementar para potenciar la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío” periodo 2018-2019?

Preguntas derivadas

¿Qué conceptos se deberían fundamentar teóricamente sobre la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”?

¿Cómo establecer la forma en que afecta la falta de atención en los aprendizajes de los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”?

¿Qué técnicas lúdicas se podrían proponer para potenciar la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”?

c. JUSTIFICACIÓN

Se ha considerado pertinente investigar este tema porque los niños de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío” presentan falta de atención e interés en cuanto a las clases dictadas por el docente.

Es por esto que la investigación se ve influenciada por el interés público que tiene, ya que es una de las dificultades actuales de la sociedad en el campo de la educación, beneficiando principalmente a los estudiantes de mencionada institución a superar estas dificultades.

De esta manera se va a investigar el tema porque los niños no tienen la atención y concentración adecuada al momento del desarrollo de las clases, ya que se distraen fácilmente de manera que en algunos casos baja su rendimiento escolar, por lo tanto, no absorben el conocimiento necesario para su vida escolar futura.

Debido a esto es responsabilidad del docente que los niños y niñas desarrollen actividades en donde no solamente se impliquen los aspectos cognitivos, sino también que tengan una gran influencia en el desarrollo de las habilidades, destrezas, imaginación y creación que son propias de su edad.

Por lo tanto, parte de mi trabajo en este estudio, es llegar a los estudiantes mediante una propuesta de técnicas lúdicas que permitan a los estudiantes emplear su atención en las diversas actividades que son dictadas por el docente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y de esta manera poder lograr un aprendizaje significativo.

Así como es importante que los docentes brinden a sus estudiantes diversas técnicas innovadoras que despierten y estimulen la atención y el interés por aprender, para poder lograr aprendizajes significativos mejorando la calidad educativa, con el fin

de generar una mayor atención que les permita aprender en todos los niveles de sus vida académica y personal.

Consecuentemente los docentes tienen la obligación de construir con los niños las debidas técnicas que le permitan despertar su atención cuando se presente la oportunidad de brindar nuevos conocimientos acompañándolos de esta manera en su proceso educativo, ya que gracias a estas estrategias podemos incentivar a los niños a interesarse por las diversas temáticas llamando la atención de manera adecuada con un material didáctico novedoso para que adquieran con mucha facilidad el conocimiento y de esta manera puedan compartir de una clase amena con todos sus compañeros, explotando el potencial para mejorar el aprendizaje y por ende su rendimiento académico.

De la misma forma bajo el reglamento de régimen académico señala que el presente proyecto investigativo es un requisito indispensable para obtener el título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Psicología Educativa y Orientación

d. OBJETIVOS

Objetivo general

Desarrollar técnicas lúdicas que potencien la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío” periodo 2018-2019.

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente conceptos relacionados con la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”.
- Determinar el nivel de atención en los aprendizajes de los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”.
- Proponer técnicas lúdicas que potencien la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”.
- Ejecutar y validar la propuesta de intervención mediante talleres de técnicas lúdicas que potencien la atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”.

e. MARCO TEÓRICO

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

1. ATENCIÓN

1.1.Evolución histórica de la atención

1.2.Características de la atención

1.3.Tipos de atención

1.4.Funciones de la atención

1.5.Proceso de la atención

1.6.Factores que influyen en la atención

1.7.La atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje

1.8.La atención desde la teoría cognitiva

2. TÉCNICA

2.1.Técnicas educativas

2.2.Técnicas de enseñanza

2.3.Técnicas de aprendizaje

2.4.Lúdica

2.5.Técnicas Lúdicas

2.6.Tipos de técnicas lúdicas

2.7.Tipos de técnicas lúdica innovadoras

2.8.Rol de educador

2.9.El juego infantil como potenciador del aprendizaje activo

2.10. Juego y educación

1. ATENCIÓN

Prestar atención y no hacerlo, son dos de las actitudes más importantes de los seres humanos, pero a pesar del papel que desempeña en el aprendizaje y en las demás actividades inteligentes, los psicólogos tomaron posiciones contrapuestas. Algunos consideraron el concepto y la naturaleza atencional como temas centrales para la construcción de una teoría psicológica, mientras que otros consideraban que referirse a la atención era un indicador de la permanencia de usos lingüísticos precientíficos en la psicología

La atención desempeña un papel importante en diferentes aspectos de la vida del hombre, es así que han sido múltiples los esfuerzos de muchos autores para definirla, estudiarla y delimitar su estatus entre los procesos psicológicos.

Es así que las definiciones que a continuación se citan son todas válidas, ya que, aunque no se ha llegado a un consenso, el estudio de la atención continua.

Diversos autores la definen como un proceso, y señalan que la atención presenta fases entre las que podemos destacar la fase de orientación, selección y sostenimiento de la misma. (Ardila, 1979; Celada, 1989; Cerdá, 1982; Luria, 1986; Taylor, 1991).

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

Otros autores consideran que la atención es un mecanismo, va a poner en marcha a los procesos que intervienen en el procesamiento de la información, participa y facilita el trabajo de todos los procesos cognitivos, regulando y

ejerciendo un control sobre ellos (García, 1997; Rosselló, 1998; Ruiz-Vargas, 1987).

Para Rubenstein (1982) la atención modifica la estructura de los procesos psicológicos, haciendo que estos aparezcan como actividades orientadas a ciertos objetos, lo que se produce de acuerdo al contenido de las actividades planteadas que guían el desarrollo de los procesos psíquicos, siendo la atención una faceta de los procesos psicológicos.

(James, 1890) afirmaba: “Todo el mundo sabe lo que es la atención. Es tomar posesión de la mente, de una forma clara y vivida, de uno de los que parecen ser diferentes objetos o líneas de pensamiento que suceden de forma simultánea. Su esencia son la localización y la concentración de la conciencia. Implica dejar de lado algunas cosas para poder tratar de forma efectiva otras.”

Es por esto que prestar atención implica tener la habilidad de centrar el esfuerzo mental en determinados estímulos, y al mismo tiempo, excluir otros. La atención es un fenómeno complejo, presente en todas nuestras actividades diarias, de diverso carácter que encierra los procesos por los cuales el organismo utiliza las estrategias y técnicas metódicas necesarias para poder identificar la información del entorno y los distribuye de forma adecuada para realizar las tareas específicas de manera eficaz.

(James, 1890) propuso tres criterios de clasificación binaria de la atención:

1. Por razón del objeto al que se dirige puede ser sensorial o intelectual.
2. Por razón del interés que la causa, la atención puede ser inmediata o derivada.
3. Por razón del modo como es controlada, la atención puede ser pasiva (refleja) o activa (voluntaria).

(James, 1890) trata la naturaleza de la atención, entendiendo que la atención radica en dos procesos que él no duda de calificar de fisiológicos:

1. La acomodación y adaptación de los órganos sensoriales.
2. La preparación anticipatoria de los centros ideacionales relacionados con el objeto al que se presta atención.

La atención es también un elemento primordial en el desarrollo de cada individuo, ya que esta nos permite realizar actividades de una manera adecuada, así como dirigir nuestros recursos mentales sobre aspectos que sean relevantes en nuestro contexto, teniendo así una constante interacción con el medio para poder descartar la información menos importante y solo conservar la más significativa.

En el caso de los niños y niñas en edad escolar la falta de atención puede ocasionar una serie de dificultades como son: fácil distractibilidad, desorganización, desorden, desatención, se aburren con facilidad, presentan una necesidad de estar en constante supervisión, incapacidad de regular la atención durante el desarrollo de una actividad independiente del contexto en que se encuentre, se muestran en estado de poco interés, etc. Los cuales inciden de gran manera en el rendimiento académico de los niños debido a que la atención es fundamental en el proceso de enseñanza – aprendizaje siendo esta la edad en donde es de vital importancia que los niños adquieran la información necesaria para que puedan desarrollarse de manera correcta a nivel cognitivo y personal a lo largo de su desarrollo.

1.1.Evolución histórica de la atención

La naturaleza de la atención, tan diversa, ha contribuido a que, a lo largo de la historia del pensamiento, sus estudiosos la hayan concebido de forma muy distinta. Aún

hoy encontramos reminiscencias de la controversia generada a raíz de esa heterogeneidad de planteamientos.

1.1.1. Cognitivismo: La teoría del procesamiento de la información considera la atención como un proceso que permite la selección de la información que es relevante, ya que nuestra capacidad de procesar información es limitada.

1.1.2. Concepciones históricas de la atención

- **Atención como una cualidad de la percepción:** No se puede atender a todos los estímulos, y la atención es el proceso que selecciona los más relevantes para percibirlos “mejor”.
- **Atención como un mecanismo de control:** Todos los procesos cognitivos requieren supervisión y orden para adecuarlos a un objetivo.

1.2. Características de la atención.

Aunque hasta la actualidad no se ha llegado a definir satisfactoriamente la atención debido a la diversidad de criterios, la mayoría de los autores en sus intentos por lograrlo nos brindan una descripción y nos hablan de sus características.

La orientación seleccionadora es estimada como la característica principal de la atención en donde presenta además otras características entre las que se pueden destacar las siguientes:

1.2.1. La Concentración

Se refiere a la cantidad o nivel de atención que se presta al realizar una determinada actividad, también se denomina concentración a la eliminación de la información irrelevante y la centralización de la información relevante, manteniéndola por momentos prolongados.

La Concentración de la atención se manifiesta por su intensidad y por la resistencia a desviar la atención a otros objetos o estímulos secundarios, la cual se identifica con el esfuerzo que deba poner la persona más que por el estado de vigilia. (Kahneman, 1973).

La concentración de la atención está vinculada con el volumen y la distribución de la misma, las cuales son inversamente proporcionales entre sí, de esta manera mientras menos objetos haya que atender, mayor será la posibilidad de concentrar la atención y distribuirla entre cada uno de los objetos (Celada y Cairo, 1990; Rubenstein, 1982).

1.2.2. Distribución de la atención

A pesar que la atención tiene una capacidad limitada que está en función del nivel de la información a procesar y del esfuerzo que ponga el individuo, es posible que podamos atender al mismo tiempo a más de un acontecimiento.

La Distribución de la atención se presenta durante cualquier actividad y consiste en mantener el centro de atención en varios objetos y situaciones diferentes al mismo tiempo.

De esta manera, cuanto más vinculados estén los objetos entre sí, y cuanto mayor sea la práctica, se desarrollará con mayor facilidad la distribución de la atención, en donde se hace referencia al número de tareas que podamos realizar en el mismo tiempo siendo esta una característica denominada amplitud de la atención.

1.2.3. La Estabilidad de la atención

Hace referencia a la capacidad que tiene una persona al permanecer centrada la atención durante un lapso de tiempo sobre un objeto, una información o una actividad presentada; sin ser interrumpida por un tiempo de 15 a 20 minutos,

Es necesario recalcar que para obtener estabilidad en la atención se debe descubrir en el objeto sobre el cual se está orientado nuevas facetas, aspectos y relaciones, la estabilidad dependerá también de condiciones como el grado de dificultad de la materia, la peculiaridad y familiaridad con ella, el grado de comprensión, la actitud y la fuerza de interés de la persona con respecto a la materia (Rubenstein, 1982).

1.2.4. Oscilamiento de la atención

Son periodos involuntarios de segundos a los que está sometida la atención y que pueden ser causadas por el cansancio (Rubenstein, 1982).

Para Celada (1990) El cambio de la atención es intencional, lo cual se diferencia de la simple desconexión o distracción, dicho cambio proviene del carácter de los objetos que intervienen, de esta forma siempre es más difícil cambiar la atención de un objeto a otro cuando la actividad precedente es más interesante que la actividad posterior.

Esta capacidad para desplazar la atención puede ser estimada como un tipo de flexibilidad que se presenta en diversas situaciones, especialmente en las que tenemos que redireccionar nuestra atención de forma apropiada porque nos hemos distraído dependiendo del contexto o porque tenemos que tener en cuenta a varios estímulos a la vez.

1.3. Tipos de atención

Albaladejo Blázquez (2008) refiere los tipos de atención, que influyen de gran manera en las personas.

- 1.3.1. Atención interna o externa:** es la capacidad de atención que el individuo presta a los estímulos internos como externos, para así dar una ligera respuesta.
- 1.3.2. Atención voluntaria e involuntaria:** Están determinadas por la actitud del sujeto, debido a que la atención voluntaria es cuando la persona decide el nivel de atención que va a prestar a los estímulos del contexto, mientras que la atención involuntaria se refiere a que la persona no decide el grado de atención que presta al estímulo sino más bien es atraído por este de manera inconsciente.
- 1.3.3. Atención abierta y atención encubierta:** La atención abierta permite dar respuestas motoras y fisiológicas que a la vez modifican las actitudes del sujeto; por lo contrario, la atención encubierta no permite detectar mediante la observación los efectos que puede causar en el individuo ante los diversos estímulos que se le presenten.
- 1.3.4. Atención dividida y atención selectiva o focalizada:** La atención se fija por el interés del individuo independiente del contexto en el que se encuentre. En la atención dividida se centraliza la atención en algunos y diferentes estímulos al mismo tiempo, mientras que la atención selectiva se da cuando se centra la atención en un estímulo relevante o de gran interés para la persona.
- 1.3.5. Atención visual y atención auditiva:** estas permiten dar una respuesta sensorial a los estímulos presentados; la atención visual corresponde a lo que

podemos ver y observar como formas, tamaños, y colores, por otro lado, la atención auditiva se refiere más a los estímulos sonoros como sonidos fuertes o débiles.

1.4. Funciones de la atención

Ferrer Cáscales (2010) manifiesta las diversas funciones de la atención como:

- Ejercer control sobre la capacidad cognitiva.
- Activa la reacción del organismo ante situaciones planificadas y novedosas.
- Previene el exceso de información, seleccionando así la información más relevante.
- Estructura la actividad humana
- Facilita la motivación de manera consciente para el desarrollo de habilidades.
- Asegura un procesamiento adecuado ante los estímulos sensoriales más relevantes del medio.

1.5. Procesos de la atención

Pérez Yulibeth (2015) manifiesta que en los procesos de la atención se diferencian cuatro dominios cognitivos vinculados a los procesos atencionales, importantes para el desarrollo adecuado de la persona.

1.5.1. Atención selectiva vinculada a los procesos selectivos: Facilitan la codificación y el procesamiento de los estímulos relevantes para la persona, suprimiendo de manera voluntaria los aspectos irrelevantes o menos importantes,

1.5.2. Atención dividida vinculada a los procesos de división: Permite centrar la atención a más de un aspecto relevante y de mayor interés para la persona,

1.5.3. Vigilancia vinculada a los procesos de mantenimiento de la atención: Es

la capacidad de detectar un estímulo que no es muy frecuente su aparición y mantenerlo por un largo periodo de tiempo que se desarrolla en bloques de 30 minutos aproximadamente,

1.5.4. Alerta física vinculada a los procesos de emisión rápida de respuesta: Es

la rápida respuesta que se da una actividad seguida de un estímulo relevante

1.6. Factores que influyen en la atención

Begoña Mena (2013) da a conocer los factores que influyen en la atención de una manera directa entre estos se encuentran:

- **Factores externos:** La intensidad del estímulo, El tamaño, El cambio, La repetición, La familiaridad y la novedad.
- **Factores internos:** Las experiencias del pasado, Los estados de necesidad, El interés, Los estereotipos, El efecto halo y Las creencias.

1.7. La atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje

Según (Salomón) La atención y la memoria son dos procesos que están estrechamente vinculados y que permiten que podamos adaptarnos y desarrollarnos en una manera eficaz en las diferentes situaciones que se nos presentan diariamente.

La atención es un concepto teórico que engloba, a su vez, tres conceptos derivados de las investigaciones psicofisiológicas:

- La alerta, respuesta comportamental fisiológica a la entrada de estímulos o bien receptividad incrementada a estos.
- La atención como efecto selectivo, subsidiario del primero, respecto de la categorización de los estímulos

- La activación como una preparación o disposición psicológica o cognitiva para la acción.

Según el grado de control, la atención puede ser espontánea o voluntaria.

La espontánea está relacionada con la aparición de un estímulo nuevo y significativo y desaparece casi inmediatamente cuando surge la repetición. Requiere mínimo esfuerzo ya que se genera sin la participación directa de nuestra voluntad. Un estímulo novedoso, un ruido inesperado, nos obliga a concentrar la atención en él. Está relacionado con nuestro sistema de alerta y nuestro sentido de conservación.

La atención voluntaria se caracteriza por ser activa y consciente. Es el esfuerzo que realizamos para mantener el foco en un determinado estímulo. Por ejemplo, cuando estudiamos.

La memoria, por su parte nos permite almacenar la información que adquirimos sobre el contexto para después recuperarla y utilizarla cuando la necesitemos.

Se la puede definir como la capacidad de ingresar, registrar, almacenar y recuperar información del cerebro, ya sean valores, como también recuerdos visuales o auditivos.

Para memorizar hay que atender. Si no se atiende, no se percibe ni se graba información. Podemos reconocer diferentes fases temporales en la memoria:

- El almacenamiento sensorial: es un mecanismo que permite retener información sensorial no procesada durante un tiempo mínimo. Representa la entrada al sistema de datos a través de los sentidos.
- La memoria de corto plazo, de trabajo u operativa: es la capacitación de información por segundos o minutos que permite retener, por ejemplo: un número de teléfono nuevo, una frase recién escuchada o un nombre.

- La memoria de mediano plazo: se aplica en circunstancias transitorias en las que se requiere retener por horas un recuerdo; en el caso de estacionar un auto en un lugar que no es habitual o de costumbre y recordarlo horas después, o un itinerario de uso inmediato, etc.
- La memoria de largo plazo: los recuerdos que se consolidan, pasan de la memoria de corto plazo a la de largo, donde quedan guardados de manera permanente. Esta memoria permanece inactiva hasta que surge una determinada demanda que hace necesaria su activación, retornando información a la memoria de corto plazo, desde donde se generan las respuestas.
- Para que la información pueda llegar hasta aquí debe cumplir con ciertos requisitos: tiene que tener un valor de supervivencia, ser fácil de relacionar con conocimientos previos y poseer un valor personal.

Los dos procesos descritos anteriormente, son importante ya que cumplen un papel importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Debido a esto todo lo que aprendemos llega a nuestro cerebro a través de los sentidos. Los estímulos sensoriales son codificados en los registros sensoriales, después, los procesos atencionales examinan esa información codificada y una pequeña porción se almacena en la memoria a corto plazo. Mediante los procesos activos tales como la clasificación, la asociación, la elaboración y la repetición, la información de la memoria a corto plazo puede ser depositada en la memoria a largo plazo. Sin la intervención de estos procesos, esta información se deterioraría en 30 segundos e imposibilitaría su recuperación posterior.

Es por ello que si queremos alcanzar de manera satisfactoria las metas de cualquier tarea específica de aprendizaje, necesitamos asegurar que en el interior de los sujetos se desarrollen adecuadamente esta serie de procesos que consisten en procesar la

información, ya sea de carácter cognitivo, afectivo o de motivación, favoreciendo la integración de la personalidad.

Los docentes deben tener en cuenta algunos aspectos dentro de su labor:

- Ningún aprendizaje será exitoso si no se logra captar la atención de los estudiantes y esto solo se puede obtener incorporando elementos o actividades novedosas o el factor sorpresa que se puede dar en las clases, en un contexto ordenado y familiar.
- Los estudiantes solo pueden enfocar su atención por un periodo aproximadamente entre 10 y 20 minutos, lo que obliga al docente a cambiar el enfoque de persona, tópico o espacio físico cada 20 minutos mínimo.
- Los estudiantes aprenden mejor cuando las necesidades del cuerpo están satisfechas. Esto incluye un aprendizaje activo y la importancia de dormir bien, alimentarse sanamente y realizar actividad física adecuada.
- La memoria tiene un carácter activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje que consiste en recrear el significado, haciéndolo propio.
- El cerebro es un órgano social, por lo que aprendemos mejor cuando podemos construir ideas y discutir conceptos con las demás personas.
- Las emociones juegan un papel importante en el aprendizaje, el estado emocional de la persona que aprende determina su capacidad para recibir o no la información, para entenderla, comprenderla y para almacenarla.
- Los estudiantes son sujetos activos que hacen uso de su sistema de procesamiento de información para resolver los problemas que la realidad les presenta. La mejor manera de aprender es haciendo o enseñando a los demás lo que se aprende.

- La mejor enseñanza que le podemos ofrecer a nuestros alumnos es ser capaces de aprender a aprender ya que la gran cantidad de información disponible en el medio actual y la velocidad con la que la misma cambia obligan a que continuamente estemos aprendiendo nuevas cosas para dar solución a nuevos conflictos.

Ejercicios que pueden ayudar a estimular la atención:

- El uso de rompecabezas, juegos de construcción.
- Seguir puntos de numeración para descubrir la figura escondida.
- Ejercicios de diferenciación entre laminas.
- Buscar cosas concretas en dibujos con muchos elementos.
- Completar dibujos incompletos.
- Presentar sopas de letras y crucigramas.
- Utiliza juegos como el veo-veo o domino
- Usar juegos de memoria de encontrar parejas
- Mostrar un dibujo sencillo y después intentar reproducirlo
- Contar historias y pedir que se hagan gestos cuando aparecen determinadas palabras.
- Repetir series de números o de palabras.
- Aprender cuentos, poesías, canciones, adivinanzas.
- Procurar una buena alimentación, el deporte, la relajación y el descanso adecuado.

1.8.La atención desde la teoría cognitiva

La teoría cognitiva se basa en las observaciones hechas por Jean Piaget, un biólogo y filósofo que basó su teoría en sus observaciones del comportamiento de sus hijos y otros niños. Piaget propuso que los niños tienen una capacidad innata de adaptarse a su ambiente (Papalia, Wendkos y Duskin, 2010).

La cognición es “la acción o proceso mental de adquirir conocimientos a través del pensamiento, experiencias y sentidos” (Cook, Klein y Tessier, 2008).

La teoría cognitiva se basa en tres principios básicos, que son la atención, la percepción y la memoria (Cook, Klein y Tessier, 2008).

La atención es cuando el niño se enfoca solamente en algo específico que está ocurriendo en su ambiente (Cook, Klein y Tessier, 2008). La atención es básica para la teoría cognitiva, ya que a través de este proceso se desarrollan las estructuras cognitivas. A medida que los niños van creciendo, deben desarrollar dos habilidades distintas. La primera, es la habilidad de enfocarse en los aspectos relevantes del ambiente y poder saber que pueden usar del ambiente para una tarea específica, y la segunda es la habilidad de ignorar los estímulos que distraen (Cook, Klein y Tessier, 2008).

Esta habilidad va a ayudarle al niño a llevar a cabo tareas específicas y evitar en la mejor medida las distracciones que se le pudieran presentar, al igual que desarrollar más partes de la cognición como el conocimiento y la razón.

2. TÉCNICA

Es un procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a guiar el aprendizaje, lo estricto de la técnica es que esta incide en un sector específico o en una fase del grado o curso y el tema que se estudia. Su propósito además es brindar al

estudiante espacios para que desarrolle, aplique y demuestre competencias, aptitudes y capacidades de aprendizaje

Por lo tanto:

- La técnica se refiere a la orientación del aprendizaje en áreas específicas del curso.
- Las técnicas buscan obtener eficazmente, mediante una secuencia determinada de pasos, uno o varios productos precisos.
- Establecen de manera ordenada la forma de llevar a cabo el proceso, sus pasos definen claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos propuestos.

Todo acto o técnica didáctica es de naturaleza relacionante. Por ende, se trata de un encuentro profesor-alumnos en donde el profesor lleva a cabo una actividad especialmente docente como enseñar y facilitar el aprendizaje a cada uno de sus alumnos, y por parte de los estudiantes una actividad relativamente discente es decir de aprender. La enseñanza debe ejecutar la función estimulante del profesor y la asimiladora del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta interrelación e interacción profesor-alumno aparece cuando entran en juego los motivos y los objetivos que hacen que el profesor quiera y deba enseñar, y que el alumno pueda y deba aprender.

Son los profesores y los alumnos quienes hacen la enseñanza al momento de emplear las técnicas adecuadas, este proceso se realiza en tres momentos:

- Programación
- Realización

- Evaluación

Las actividades, técnica y estrategias se seleccionan en el momento de la Programación, seguidamente se llevan a cabo en la Realización y se comprueba su eficacia por medio de la Evaluación. Estas actividades son una de las fases y momentos más importantes en que se pone en evidencia la naturaleza relacionante de la enseñanza, en donde implica acción y en ella el docente y los alumnos inician y generan conductas en una permanente interrelación, dando como resultado positivo el uso correcto de las técnicas y estrategias previamente seleccionadas.

Es por esto que el docente debe programar y realizar las actividades planificadas en tres órdenes:

- Motivación
- Explicación
- Orientación

La motivación, de acuerdo a su importancia en la enseñanza. La determinación y realización de actividades de estímulo que despierten en el alumno interés y atención por el trabajo en clase.

Explicación, es también junto con la exposición, demostraciones, etc., un medio a tener en cuenta para transmitir la información y alcanzar objetivos, principalmente cognitivos. El profesor al pensar y realizar este tipo de actividades no debe olvidar que no son un fin, sino que deben estar diseñadas para conseguir el aprendizaje de los alumnos y no un lucimiento personal.

Orientación del alumno, se pretende que “dar ayuda y apoyo” sea la tarea fundamental de todo profesor. Colaborar, responder, coordinar, moderar, son muchas

las actividades y las posibilidades con que cuenta el profesor para cumplir con esta misión.

2.1.Técnicas educativas

Estas técnicas educativas son formas o procedimientos a través de las cuales se puede dar a conocer algún tema de interés y de esta manera poder dirigirnos a diferentes grupos, en el uso de las técnicas educativas se emplean varias herramientas, para poder ejecutar una tarea específica, con el fin de concretar la responsabilidad del cumplimiento de los objetivos que ha sido adquirida al inicio de realizar las determinadas actividades.

Es así que en vista de que las técnicas se generalizan para todos los campos es preciso que se aplique un procedimiento o una técnica adecuada que se adapte de acuerdo a la necesidad que se tenga que enfrentar.

Además, las técnicas educativas facilitan al docente una cantidad suficiente de herramientas para que pueda establecer claros caminos y de esta manera culminar la tarea iniciada, por ejemplo, las técnicas implementadas en las diferentes instituciones educativas ofrecen a los alumnos una garantía de aprendizaje de diversos y varios conocimientos haciéndolos completos a través del tiempo estimado, fortaleciendo de esta manera las competencias, habilidades y aptitudes de cada uno de los estudiantes.

De otra manera, estas técnicas son el modo y los medios que empleamos para llegar al fin propuesto, es decir que nos brindan los instrumentos necesarios y prácticos para adquirir conocimientos significativos. Es por esto que cuando usamos el subrayado, los cuadros sinópticos, mapas conceptuales o resúmenes, siendo estas técnicas o modos de aprender, se puede a la vez lograr que el material de estudio se incorpore a la estructura cognitiva de cada individuo.

2.2 Técnicas de enseñanza

Las técnicas de enseñanza se definen como las formas o recursos que son utilizadas por los docentes para lograr aprendizajes significativos en cada uno de sus alumnos. Cabe recalcar que al momento de emplear diversas estrategias permite a los docentes lograr un proceso de aprendizaje activo, participativo, de cooperación y vivencial. Es así que las experiencias reiteradas de trabajo en equipo cooperativo hacen que se logre el aprendizaje de valores y afectos que de otro modo es imposible de lograr.

Es importante recalcar que las técnicas utilizadas como recurso de participación deben emplearse con determinada intensidad, por ende, deben estar organizadas con los objetivos y propósitos de aprendizaje, así como con las capacidades a desarrollar en donde se encuentran los conocimientos, habilidades y pensamientos de cada uno de los individuos.

El docente juega un papel importante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que, en el desarrollo de cada clase, debe crear ambientes de aprendizaje propicios para aprender. Se trata de orientaciones generales de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando lo que quiere que sus alumnos comprendan, por qué y para qué.

De esta manera, Alicia Camilloni (1998) plantea que:

(...) es indispensable, para el docente, poner atención no sólo en los temas que han de integrar los programas y que deben ser tratados en clase sino también y, simultáneamente, en la manera en que se puede considerar más conveniente que dichos temas sean trabajados por los alumnos. La relación entre temas y forma de

abordarlos es tan fuerte que se puede sostener que ambos, temas y estrategias de tratamiento didáctico, son inescindibles.

A partir de esta consideración, podemos afirmar que las técnicas de enseñanza que un docente elige y utiliza inciden en:

- Los contenidos que transmite a los alumnos
- El trabajo intelectual que estos realizan
- Los hábitos de trabajo, los valores que se ponen en juego en la situación de clase
- El modo de comprensión de los contenidos sociales, históricos, científicos, artísticos, culturales, entre otros.

De este modo estas técnicas deben ser diseñadas de manera que se estimulen a los estudiantes a analizar, opinar, observar, buscar soluciones a las diferentes dificultades, así como también descubrir el conocimiento por sí mismos.

Es muy importante y tarea del docente organizar las clases en ambientes adecuados para que los alumnos aprendan a aprender, lograr que los estudiantes sean autónomos y que se hagan responsables de su propio aprendizaje, que no solamente se limiten a escuchar lo que el maestro dice y después lo repita, es por eso que una clase que sea de tipo conferencia genera un aprendizaje memorístico en los alumnos, además genera apatía o dejadez, somnolencia o sueño, y en este estado es difícilmente captar la atención del estudiante, por eso la importancia de que el docente utilice diversas técnicas y estrategias, siempre y cuando estén encaminadas a lograr un aprendizaje significativo.

Frida Díaz Barriga (2010), señala que las técnicas de enseñanza pueden aplicarse antes, durante o después del tema que se está tratando.

Así algunas de las técnicas preinstitucionales recomendadas son: los objetivos y el organizador previo:

- Los objetivos son enunciados que establecen diversas condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del estudiante, en donde a través de ellos se les indica a los alumnos que es lo que el docente espera de ellos, y a la vez se les traza el camino que deben seguir. Por eso es importante establecer objetivos ya que además de ser una guía para el docente, el estudiante sabe previamente lo que tendrá que realizar durante el curso y en cada sesión, de esta manera se logra que el estudiante se responsabilice de su propio proceso de aprendizaje y no este con la curiosidad de ¿Qué se hará hoy?, porque ya lo sabe y el docente no anda improvisando, sino que este ya tiene previamente preparado y establecido lo que debe hacer. Cuando el docente está realmente preocupado por el aprendizaje de los estudiantes, realiza un esquema donde establece los mencionados objetivos, siempre con aspiraciones a lograr aprendizajes significativos en los estudiantes y así desarrollar competencias, como habilidades, capacidades, etc.
- Organizador previo, es la información de modo introductorio y contextual, que se proporciona con la finalidad de reactivar conocimientos previos, desarrolla una conexión cognitiva entre la información nueva y la que ya se tenía anteriormente. La importancia de este organizador es otorgar al estudiante una perspectiva general de lo que se tratará en clases, además de hacerlo participe de su aprendizaje. Tomando en cuenta que el objetivo primordial de las estrategias es fomentar el pensamiento crítico y creativo, al realizar esta acción, se logrará que el estudiante participe activamente de las actividades previamente establecidas.

Las técnicas coninstruccionales apoyan los contenidos curriculares que se dan durante el proceso ya sea de enseñanza o de la lectura del texto de enseñanza. Toma en cuenta funciones como: detección de la información relevante o principal, conceptualización de contenidos, delimitación de la organización, estructura e interrelaciones entre dichos contenidos y mantenimiento de la atención y motivación.

Aquí pueden incluirse técnicas como: ilustraciones, redes semánticas, mapas conceptuales, analogías, y preguntas intercaladas

- Las ilustraciones son representaciones visuales de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico como fotografías, dibujos, esquemas, graficas, dramatizaciones, videos, etc., el simple hecho de hacer uso de ellas contribuye a fijar más la información, muchas de las veces una imagen dice más que mil palabras, y mejor cuando los estudiantes son más visuales, además ayuda a sintetizar de mejor manera la información y así el estudiante no se pierde en un sinnúmero de palabras que por lo general suelen ser ideas secundarias que apoya a las principales. Una de las maneras de aprender del individuo es a través de la imitación, por lo tanto, los docentes se deben esforzar por dar el mejor ejemplo. De esta manera, en lo particular el docente al momento de dar su clase debe sacar las ideas principales, no leer lo que dice el texto, explicar de manera clara y precisa para que de esta manera el estudiante detecte la información más relevante y pueda desempeñarse de la mejor manera dentro del salón de clases con los temas que se están tratando.
- Redes semánticas y mapas conceptuales son representaciones graficas de esquemas de conocimiento en donde se indican conceptos, proposiciones y explicaciones, con ellas, de la misma forma que con las ilustraciones se sintetiza la información y se da la posibilidad de que el estudiante participe al momento

de pedirle que para él que significa determinado concepto, depende del contenido, así que lo que el estudiante diga será el resultado del razonamiento que hizo acerca del mismo y no de una lectura, repitiendo lo que dijo el autor, de este modo, además de fomentar el pensamiento crítico se le está enseñando a manejar información de manera sintética y productiva.

- Las analogías son proposiciones que indican que una cosa o evento es semejante a otro que puede ser desconocido y abstracto o a la vez complejo. Es muy importante el uso de este tipo de estrategia ya que fomentamos la creatividad en el alumno, al imaginar las cosas cuando este las relaciona.
- Preguntas intercaladas, son las que se insertan en la situación de enseñanza o en la lectura de un texto, logran mantener la atención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante. Estas preguntas son productivas, ya que a partir de ellas podemos constatar el grado de involucramiento y a la vez la comprensión que está teniendo el alumno. Es importante que a medida que avanza la clase el docente realice las preguntas necesarias para despejar las dudas en el momento adecuado, ya que si se lo hace al final se corren muchos riesgos como el hecho de que el tiempo no alcance o repetir toda la clase nuevamente y muchas de las veces esto genera retrasos en el programa del docente, es así que realizando esta actividad en el transcurso de la clase se puede potenciar el entendimiento del estudiante, despertar el interés, hacer que este participe de manera activa fomentando así su autonomía e independencia en el aprendizaje

2.3. Técnicas de aprendizaje

Las técnicas de aprendizaje son concebidas desde diferentes visiones y a partir de diversos aspectos. En el campo educativo han sido muchas las definiciones que se han propuesto para explicar este concepto.

Según (Schmeck, 1988), (Schunk, 1991) “Las técnicas de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje”.

Se debe tomar en cuenta que las técnicas de aprendizaje son una guía flexible y consciente para alcanzar el logro de objetivos, propuestos para el proceso de aprendizaje. Estas a su vez como guía deben contar con una serie de pasos específicos en donde se tiene en cuenta la naturaleza y el inicio de la estrategia a utilizar. Cada una de estas debe tener en cuenta la población en donde se las va a aplicar.

Según (Barriga, 2002) hay una gran variedad de definiciones, pero todas tienen en común los siguientes aspectos:

- Son procedimientos
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y otros aspectos que están relacionados con ellos.
- Son más que los llamados “hábitos de estudio” porque se realizan flexiblemente
- Pueden ser abiertas es decir públicas o encubiertas conocidas como privadas.

- Son instrumentos socioculturales que se aprenden en contextos de interacción con un individuo que sabe más o tiene más experiencia.

Los objetivos específicos que se apliquen a cualquier técnica de aprendizaje pueden consistir en afectar la forma como se selecciona, adquiere, organiza o integra el nuevo conocimiento o también la modificación del estado tanto afectivo como motivacional del aprendiz, para que este aprenda con mayor eficacia los contenidos curriculares o extracurriculares que se le presentan. Es así que la importancia de planificar dichos procesos y valorar la gama de decisiones que el equipo docente debe tomar de manera consciente y reflexiva, en relación con las técnicas y actividades que pueden utilizar para alcanzar los objetivos propuestos de aprendizaje.

Al revisar las aportaciones más relevantes sobre el tema de las técnicas de aprendizaje nos encontramos con una amplia gama de definiciones que reflejan la diversidad existente a la hora de delimitar este concepto. De todas formas, como tendremos ocasión de ver a lo largo de las páginas siguientes, la disparidad de criterios en el momento de decidir qué son las técnicas de aprendizaje lleva consigo la existencia de ciertos elementos en común en torno a las características esenciales de las mismas, y en las que coinciden los autores más representativos en este campo.

Según Weinstein y Mayer

"las técnicas de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación" (Weinstein y Mayer, 1986, p. 315).

De la misma forma, Dansereau (1985) y también Nisbet y Shucksmith (1987) las definen como secuencias integradas de procedimientos o actividades que se

eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información.

Otros autores (p.ej., Beltrán, García-Alcañiz, Moraleda, Calleja y Santiuste, 1987; Beltrán, 1993) las definen como actividades u operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición de conocimiento. Y añaden dos características esenciales de las estrategias: que sean directa o indirectamente manipulables, y que tengan un carácter intencional o propositivo.

Para Monereo (1994), las técnicas de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa

Para otros autores (p. ej., Schmeck, 1988; Schunk, 1991), las técnicas de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las técnicas serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o estrategias de aprendizaje.

Según Genovard y Gotzens, las técnicas de aprendizaje pueden definirse como "aquellos comportamientos que el estudiante despliega durante su proceso de aprendizaje y que, supuestamente, influyen en su proceso de codificación de la información que debe aprender"

(Genovard y Gotzens, 1990, p. 266).

Esta definición parece delimitar dos componentes fundamentales de una técnica de aprendizaje; por una lado, los procedimientos que el estudiante despliega durante su proceso de aprendizaje con la intención de aprender y, por otro, se relaciona con una determinada manera de procesar la información a aprender para su óptima codificación (González Cabanach, Valle y Vázquez Grobas, 1994).n que se produce la acción

A partir de estas definiciones, se puede afirmar que existe una amplia coincidencia entre los autores más representativos en este campo en resaltar algunos elementos importantes del concepto de técnicas de aprendizaje. Por una parte, las técnicas implican una secuencia de actividades, operaciones o planes dirigidos a la consecución de metas de aprendizaje; y por otra, tienen un carácter consciente e intencional en el que están implicados procesos de toma de decisiones por parte del alumno ajustados al objetivo o meta que pretende conseguir.

De acuerdo con Beltrán (1993), las definiciones expuestas ponen de relieve dos notas importantes a la hora de establecer el concepto de técnica. En primer lugar, se trata de actividades u operaciones mentales que realiza el estudiante para mejorar el aprendizaje. En segundo lugar, las técnicas tienen un carácter intencional o propositivo e implican, por tanto, un plan de acción.

Por tanto, los rasgos esenciales que aparecen incluidos en la mayor parte de las definiciones sobre técnicas son los siguientes (Justicia y Cano, 1993): las técnicas son acciones que parten de la iniciativa del alumno (Palmer y Goetz, 1988), están constituidas por una secuencia de actividades, se encuentran controladas por el sujeto que aprende, y son, generalmente, deliberadas y planificadas por el propio estudiante (Garner, 1988).

En consecuencia, podemos decir que las técnicas de aprendizaje constituyen actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje.

Con ciertos matices, quizás sea más exacto afirmar que son actividades potencialmente conscientes y controlables (Pressley, Forrest-Pressley, Elliott-Faust y Miller, 1985); aunque debemos subrayar, siguiendo a Beltrán (1993), que un rasgo importante de cualquier técnica es que está bajo el control del estudiante, es decir, a pesar de que ciertas rutinas pueden ser aprendidas hasta el punto de automatizarse, las técnicas son generalmente deliberadas, planificadas y conscientemente comprometidas en actividades. Dicho en otros términos, las técnicas de aprendizaje son procedimientos que se aplican de un modo intencional y deliberado a una tarea y que no pueden reducirse a rutinas automatizadas (Selmes, 1988), es decir, son más que simples secuencias o aglomeraciones de habilidades (Nisbet y Shucksmith, 1987).

Como afirma Beltrán,

"las técnicas tienen un carácter intencional; implican, por tanto, un plan de acción, frente a la técnica, que es marcadamente mecánica y rutinaria" (Beltrán, 1996, p. 394).

Al servicio de estas técnicas existen diferentes tácticas o estrategias de aprendizaje específicas para conseguir las metas de aprendizaje que precisan la puesta en acción de ciertas destrezas o habilidades que el alumno posee, muchas de las cuales no precisarán de grandes dosis de planificación y de reflexión a la hora de ponerlas en funcionamiento, debido a que gracias a la práctica y al aprendizaje anterior algunas de esas destrezas y habilidades se encuentran automatizadas.

En base a los comentarios anteriores, y a modo de síntesis y delimitación conceptual, los rasgos característicos más destacados de las estrategias de aprendizaje podrían ser los siguientes (Pozo y Postigo, 1993):

- a. Su aplicación no es automática sino controlada. Precisan planificación y control de la ejecución y están relacionadas con la metacognición o conocimiento sobre los propios procesos mentales.
- b. Implican un uso selectivo de los propios recursos y capacidades disponibles. Para que un estudiante pueda poner en marcha una técnica debe disponer de recursos alternativos, entre los que decide utilizar, en función de las demandas de la tarea, aquellos que él cree más adecuados.
- c. Las técnicas están constituidas de otros elementos más simples, que son las estrategias o tácticas de aprendizaje y las destrezas o habilidades. El dominio de las técnicas de aprendizaje requiere, además de destreza en el dominio de ciertas estrategias, una reflexión profunda sobre el modo de utilizarlas o, en otras palabras, un uso reflexivo y no sólo mecánico o automático de las mismas (Pozo, 1989b).

Es así que en el siguiente cuadro se establece la relación entre estrategia, técnica y algunas actividades que se pueden realizar:

ESTRATEGÍA	TÉCNICA	ACTIVIDADES
Autoaprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio individual • Tareas individuales • Proyectos • Investigaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura comprensiva • Elaboración esquemas • Solución de ejercicios • Diario
Aprendizaje interactivo	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones del docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar de conferencias • Participar en discusiones

	<ul style="list-style-type: none"> • Conferencias de expertos • Entrevistas • Visitas a instituciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar esquemas en forma grupal • Chat
Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas • Seis sombreros de D'bono • Técnica de la pregunta 	<ul style="list-style-type: none"> • Discusión grupal • Elaboración de productos grupales • Foros virtuales • Chat

2.4.LÚDICA

El concepto de lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar. Una verdad refutada es que los seres humanos somos "seres racionales que sentimos emociones", más la realidad es que "somos seres emocionales que razonamos".

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Ernesto Yturralde comenta: "Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en

general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar está ligado al ocio ó equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida".

La lúdica está presente en la creación de una atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre maestros y estudiantes, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

2.4.1. Importancia

La práctica de actividades lúdicas son gran importancia dentro de la perspectiva educativa, porque aporta en los niños la motivación para resolver problemas, desarrolla capacidades intelectuales como: la observación, indagación, percepción, inducción; siendo de gran ayuda para despertar en los educandos sus aptitudes que aún no sean desarrollado potencialmente.

Dentro del aspecto emocional se puede considerar de gran relevancia su aplicación; puesto que afianza la actividad grupal en los educandos, permitiéndoles ser más participativos, colaboradores, respetuosos y de esta manera mejorar su autoestima, siendo un componente necesario para el desarrollo de la afectividad en los niños.

En este sentido se propicia la actividad lúdica dentro y fuera del aula como un instrumento que permite no solo afianzar contenidos que son poco asimilados por los educandos, también es un recurso que los docentes y padres de familia puede hacer uso para fomentar nuevas actitudes dentro de sus hijos, haciéndolos más competitivos dentro de nuestra sociedad.

En este contexto se hace alusión a las teorías constructivistas que buscan la participación protagónica del educando como constructor del 10 conocimiento, mismo que a través del facilitador: docente o padres de familia; puede llegar al máximo de sus capacidades físicas y mentales; ayudándose en recursos que el docente previamente elaborará para su aplicación en la práctica educativa.

2.5.TÉCNICAS LÚDICAS

Son un conjunto de estrategias planificadas con el fin de transmitir el aprendizaje en los educandos, utilizando para ello diversos recursos como: juegos, acertijos, dinámicas, entre otros. Dicho de otro modo, son todas aquellas que permiten la acomodación y la asimilación de temas educativos usando como base la lúdica. Se debe considerar además de técnica lúdica también a todos los métodos que el docente hace uso para fomentar la participación colectiva de sus educandos tomando como referente el uso de materiales didácticos para su diseño y planificación.

Desarrollada inicialmente a finales del siglo XX, hoy en día la terapia lúdica incluye un gran número de métodos de tratamiento, todos ellos aplicando los beneficios terapéuticos del juego. La terapia lúdica difiere del juego normal en el hecho de que el terapeuta ayuda al niño a tratar y resolver sus propios problemas. La terapia lúdica se apoya en la forma natural en que los niños aprenden sobre ellos mismos y sobre sus relaciones con el mundo que los

rodea (Axline, 1947; Carmichael, 2006; Landreth, 2002). A través de la terapia lúdica, los niños aprenden a comunicarse con los demás, expresar sus sentimientos, modificar su comportamiento, desarrollar la habilidad de resolver problemas y aprender formas de relacionarse con otros. El juego les ofrece una distancia psicológica segura de sus problemas y les permite expresar pensamientos y sentimientos apropiados para su desarrollo.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis).

Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positiva mente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma; bien porque se aborda desde diferentes marcos teóricos, o porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana.

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje y para la vida, por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva.

Es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales.

2.5.1. Características de las técnicas lúdicas

Cuando un alumno emplea una estrategia o técnica lúdica es capaz de adecuar su comportamiento, nos referimos en lo que piensa y hace en los pedidos que se le hace por lo cual debemos tener en cuenta. (Gonzalez, 1993)

- Realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
- Planifique que va a hacer y como lo llevará a cabo.
- Realice la tarea o actividad encomendada.
- Evalúe su actuación.
- Acumule conocimiento acerca de en qué situaciones puede volver a utilizar esa estrategia.

2.6. Tipos de técnicas lúdicas

Dentro de las técnicas lúdicas se encuentran las siguientes:

- Juegos constructivos
- Juegos de argumento

- Juegos al aire libre
 - Juegos didácticos
 - Juegos intelectuales
1. **Juegos constructivos:** son de carácter individual y más característicos de los párvulos en donde no se da importancia a la construcción de algo determinado, sino varía de acuerdo al material utilizado, por lo que este sufre y cobra forma diferente al proceso del mismo juego, en los cuales pueden mencionar cubos, arena, juegos de ensamble
 2. **Juegos de argumento:** Estos ocupan un lugar importante en la formación de la personalidad del niño y niña, debido a que se juegan sobre las diferentes situaciones de la vida, por lo que el infante asume e interpreta fenómenos de la vida, es a que donde intervienen la expresión libre y la creatividad del niño y niña, por medio del dibujo, pintura y dramatización juegos de representación.
 3. **Juegos al aire libre:** Dichos juegos se distinguen por su contenido intelectual, por medio de gestos y movimientos que desarrollan el aspecto físico emocional que siempre está presente en el juego al aire libre, ejemplo: La gallinita ciega, las escondidas, etc. Esto se desarrolla por medio de rondas, cantos y juegos grupales.
 4. **Juegos didácticos:** Por su contenido, sus reglas y métodos a utilizar para su desarrollo, son elaborados por los y las educadores/as con fines instructivos con frecuencia no reciben el nombre de juego, sino de clases lúdicas, es decir ven en ellos una forma especial del proceso docente, llevando a cabo mediante el método del juego, estos juegos se utilizan fundamentalmente en el trabajo con niños de edad preescolar por ejemplo rompecabezas, juegos de memoria, etc.
 5. **Juegos intelectuales:** Por su naturaleza psicológica .Hacen recordar al juego didáctico y puede considerarse como una determinada etapa de desarrollo. Se

diferencian en que se basan totalmente en la libre creación e iniciativa de los y las niños y niñas como ejemplo se puede citar adivinanzas, preguntas y respuestas sobre temas escogidos. Se utilizan en edad escolar.

2.7. Tipos de técnicas lúdicas innovadoras

2.7.1. La música

Es importante resaltar la que la atención fluye de forma natural cuando la música es introducida en la educación de las niñas y niños en edad Preescolar debido a que representa en su desarrollo intelectual, auditivo, sensorial, del habla y motriz. La música es un elemento fundamental en esta primera etapa. Ellos empiezan a expresarse de otra manera y es capaz de integrarse activamente en la sociedad, porque la música le ayuda a lograr autonomía en sus actividades habituales, asumir el cuidado de sí mismo y del entorno, y ampliar su mundo de relaciones.

La música también se utiliza para promover en el niño la confianza y el desarrollo de interacciones recíprocas con otros. Durante la improvisación musical, por ejemplo, provee al niño con una forma de comunicación no verbal que le ayuda a conectarse con su terapeuta en la construcción de una relación terapéutica única con un adulto que lo apoya y lo comprende.

Las niñas y niños que vive en contacto con la música aprenden a convivir de mejor manera con otros, estableciendo una comunicación más armoniosa. A esta edad la música les encanta. Les da seguridad emocional, confianza, porque se sienten comprendidos al compartir canciones, e inmersos en un clima de ayuda, colaboración y respeto mutuo.

Por eso, la prioridad para mejorar las condiciones de atención de las niñas y niños del nivel de Preescolar, debe ser lograr que las madres, padres y cuidadores los apoyen

y se sientan más acompañados y que las estrategias que emplean las maestras puedan ser utilizadas en el hogar.

2.7.2. Los cuentos

En la edad preescolar las niñas y niños comienzan a aprender las primeras nociones de lectura un hábito imprescindible para la atención y el desarrollo adecuado de su personalidad. Sin la lectura no hay manera de que un pequeño pueda aprender todo el conocimiento que la sociedad tiene para transmitirle, así que este momento será crucial para fomentar el afán de leer y crear cimientos fuertes.

Cabe recalcar que es importante que para lograr la concentración comienzan a nombrar cosas de la realidad a partir del tema de lectura, buscando obtener su atención ejemplo si se está describiendo una persona se le debe preguntar “¿De qué color es el cabello de caperucita roja? ¿Cuántas patas tiene el lobo?, los objetos que se mencionen en la historia y preguntar “¿cómo se llama aquello?”. También es muy importante y necesario que ellos sientan que con el acto de la lectura es un momento de placer y hacerles sentir que la hora del cuento es tu favorita del día, así estarás estimulando y despertando en las niñas y niños el anhelo e interés por esa actividad.

Es así que podemos considerar que la lectura es un hábito que despierta la capacidad de la atención en las niñas y niños es una actividad que requiere fundamentalmente de la interacción con las madres y padres; son ellos quienes pueden guiarlos logran motivarlo y comenzar a hacer asociaciones entre lo gráfico y lo conceptual.

Con este tipo de actividad reflexionamos que la lectura y la atención van siempre de la mano porque con ellas los niños van a descubrir un mundo lleno de experiencias vividas y por vivir es por eso que los que pueden participar de manera activa con los

niños son los padres y cuidadores. Es importante también que se tome en cuenta que en casa se debe hablar sobre la escritura, sobre cómo las letras se leen de izquierda a derecha y se dé la razón por las cuales hay espacios entre las palabras y en el caso de existir dudas en el niño explicar de manera más sencilla el significado de cada una de ellas.

2.7.3. Los juegos

Estos son un factor que influye de manera positiva en la atención de las niñas y niños ya que son la principal herramienta para trabajar la atención desde las diversas dimensiones como son corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética. Por eso en las niñas y niños en edad de Preescolar se valen de estas actividades placenteras y satisfactoria en donde a través de este proceso se desarrolla el pensamiento y los talentos de cada estudiante.

Hay que tomar en cuenta que para despertar la atención de los niños y niñas los padres de familia deben implementar juegos básicos como por ejemplo el dominó, ya que con este se trata de mantener al niño pensando en lo que está haciendo y de esta forma prestará atención a la realización y proceso del juego hasta que este termine y le dé al niño la satisfacción de haber realizado la actividad de manera positiva.

Ante la teoría cognitiva que nos plantea Piaget pensaba que la actividad o el juego pueden constituir un producto final para un niño. Lo que constituye juego en un estadio puede ser trabajo en otro. Una vez que el niño aprende una actividad, ésta se repite por el puro placer de dominio. Piaget (1965) definió el juego como asimilación pura: la repetición de un comportamiento o un esquema solamente por el placer de conquistar una meta. Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de

desarrollo cognitivo. Para Piaget, juego y desarrollo cognitivo son paralelos e interdependientes. El juego estimula la habilidad del niño para dominar y ser competente dentro de su mundo. (Piaget, 2010)

2.8.Rol del educador

Las actividades lúdicas del educador son resumidas por muchos autores y entre ellos Fernández (2000), en las siguientes funciones:

- Preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan 20
- Enseñar determinados juegos, especialmente los tradicionales, puede ser función tanto de la familia como del centro de preescolar. Con los más pequeños, inicialmente es el educador el que inicia el juego, mientras el niño o niña participa de una forma más o menos activa. Paulatinamente y con la repetición de los juegos, será el infante el que solicite el juego al educador y el que vaya tomando una postura cada vez más activa en el juego. Igualmente, el docente enseñará las canciones que acompañan los distintos juegos tradicionales, entre otros, como el gato y el ratón, la señorita, la gallina ciega.
- Permitir que los niños o niñas repitan sus juegos todas las veces que lo deseen, porque ellos disfrutan repitiendo los juegos que conocen bien, les da seguridad sentirse cada vez con más destreza, saber cómo tienen que responder o lo que esperan del otro. Por ello, el educador no impedirá la repetición del juego. Incluso muchas veces, antes de incorporar uno nuevo, deben repetirse los ya conocidos con el fin de que él se sienta seguro y animado en el nuevo aprendizaje.

- Enriquecer los juegos de los niños o niñas, si bien el educador puede permanecer junto a ellos mientras juegan, sin necesidad de interferir en sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo, introduciendo nuevos personajes, o situaciones que hagan el juego más rico, más interesante para los infantes. No se debe olvidar, que gran parte de los juegos de los infantes están relacionados con sus experiencias. En la medida en que el educador enriquece sus experiencias favorece el enriquecimiento del juego. Por ejemplo: después de ir en autobús a un parque o a un zoológico, se puede relacionar los juegos con las actividades realizadas, para que así permanezcan nuevos personajes que han conocido en su excursión e incluso nuevas formas de expresión que han escuchado y nuevas acciones sobre objetos o animales que antes no conocían.
- Reconocer y valorar los juegos que realizan los niños o niñas, o sea, el educador estará atento a los juegos espontáneos de los escolares, apoyándoles, interesándose por ellos, animándoles en su esfuerzo y reconociendo las producciones a que pueden dar lugar. Por otro lado, evitar la competencia, el educador evitará siempre y por todos los medios, la competencia. Para que ellos salten o corran no es necesario estimularlos con frases como "a ver quién llega primero". Ellos se alientan en la carrera o en la actividad en la medida en que ésta corresponde a sus intereses. De igual forma, en los juegos no habrá nunca perdedores ni ganadores, siendo éste el principio de los juegos no competitivos.
- Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante él. Es frecuente que durante los momentos de juego surjan entre los niños pequeños conflictos, normalmente porque desean jugar con el mismo material. Cuando hay escasez de materiales los conflictos son mucho más frecuentes; por ello, el docente debe procurar

resolverlos enseñando a los niños o niñas a llegar a acuerdos, a negociar y a compartir.

- Respetar las preferencias de cada uno. A través del juego, cada niño o niña va a tener oportunidad de expresar sus intereses, sus necesidades y preferencias. El papel del educador será proporcionar a las mismas nuevas oportunidades y nuevos materiales que enriquezcan sus juegos, pero respetando los intereses y necesidades del niño, de forma que nunca se forzará a un infante a realizar un juego determinado o a participar en un juego colectivo.
- No reproducir los papeles sexistas. Los niños y niñas expresan a través de sus juegos gran parte de los usos sociales que han tenido oportunidad de conocer. El juego es, además, un medio extraordinario para la identidad y diferenciación personal; sin embargo, el docente debe ser extremadamente sensible y cuidadoso para no reproducir a través de sus valoraciones, los papeles sexistas tradicionales. En este sentido, fomentará la posibilidad de que ellos jueguen juntos, de que elijan libremente sus juegos, y evitará expresiones como "los varones no juegan a..." o "eso no es propio de una niña", estimulando y favoreciendo el crecimiento y la identidad tanto de los niños como de las niñas.
- Observar el juego de los niños o niñas, para poder seguir la evolución de los mismos, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento. Para esto, lo mejor será que elabore una guía de observación que le facilite esta labor.
- Fomentar en las familias de los mismos el interés por el juego, interesarse por los juegos que realicen en casa. El docente conocedor de la situación de la familia actual y de la necesidad de juego de los infantes, deberá sensibilizar a los padres sobre la importancia que este elemento tiene en el marco familiar. Jugar

con sus hijos e hijas permite a las familiar establecer un medio de comunicación privilegiado. Por ello, se deben establecer los medios oportunos para esta actividad. Igualmente, podrá orientarlos sobre la adquisición de juguetes para los pequeños, a fin de que eviten caer en los usos consumistas frecuentemente opuestos a los intereses de los infantes.

2.9.El juego infantil como potenciador del aprendizaje activo.

Para una mejor comprensión de la potencialidad del juego en el aprendizaje resumimos los siguientes aspectos científicos de esta actividad lúdica.

- Es un comportamiento de carácter simbólico de origen y desarrollo social. Es decir, recrea, representa o simboliza situaciones reales o imaginarias surgidas de la cotidianeidad de los niños.
- Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica. Son estas reglas las que permiten organizar y desarrollar el juego de forma clara respetuosa y segura.
- El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma en que los niños comprenden el mundo. Esto está en relación con el desarrollo evolutivo, los intereses y las condiciones socioculturales de los niños.
- Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido. Mientras más positivas sean esas condiciones psicológicas, más gratificante será el juego.
- El juego es un proceso de desarrollo y aprendizaje. Por eso debe ser conocido, aplicado y evaluado con rigurosidad científica y flexibilidad, de acuerdo a las características del desarrollo y a los objetivos de la educación.

2.10. Juego y educación

En la actualidad se considera al juego como una actividad imprescindible para el desarrollo integral del niño, pero existen muchas trabas y limitaciones que impiden una aplicación eficaz del juego dentro y fuera del área escolar: la escuela tradicional, los padres, la sociedad, los propios maestros.

- Los adultos en general, y algunos maestros en particular, ignoran las características de los juegos y sus ventajas educativas. El juego no es valorado como una actividad digna y se recurre a ella sólo para llenar tiempos muertos dentro del horario escolar. Mientras se le siga tratando como una actividad de segundo orden, nunca existirá la posibilidad de aprovecharnos de su carácter instructivo.
- Volviendo al mundo escolar, en este trabajo queremos potenciar aquellos medios que permiten la educación integral de la persona humana, considerando que el juego es uno de ellos. Por ello, pensamos que una vez conocidas las ventajas educativas que presentan, algunos detractores dejarán de serlo, y si con ello se les anima a utilizar, aunque sea en pequeñas dosis el juego, nosotros nos consideramos satisfechos.
- Pensamos que la escuela como institución y los educadores como formadores de alumnos tienen cierta responsabilidad para realizar una valoración positiva de juegos, por eso se impone un nuevo perfil de educador que posea una sólida formación pedagógica, un buen conocimiento de técnicas y materiales lúdicos y un talante abierto a cualquier innovación que sea positiva para la educación. Junto a ello, la escuela, como institución social, juega un gran papel en las iniciaciones de los aprendizajes sociales: convivencia dentro del grupo, respeto

hacia los demás: hacía las normas, unión de factores que como hemos visto pueden desarrollar practicando determinados juegos.

Los profesionales, para potenciar los juegos y paliar los inconvenientes que la sociedad impone, deben tener en cuenta algunos aspectos:

- Fomentar la práctica de juegos creativos, libres, colectivos, de simulación y evitar en lo posible los repetitivos.
- Organizar los juegos, teniendo cierto "control" sobre su desarrollo, a la vez que motiva a los alumnos para que lo acojan con entusiasmo.
- No fomentar la competitividad en los juegos. Se debe enseñar a los alumnos a valorar aspectos como la participación, la superación de sí mismo, la importancia del propio proceso del juego.
- Practicar juegos de diferentes tipos: juegos que desarrollen aspectos físicos (velocidad, destrezas, habilidad, resistencia...), intelectuales (razonamiento, imaginación, observación, memoria,...), sociales.
- Adaptación a las características del grupo de niños que los realizan y a las coordenadas espacio-temporales de que se disponen.
- Evitar discriminaciones por razones de sexo, incapacidad física, intelectual, fomentando la igualdad de todos los participantes o, en todo caso, que los mejores ayuden a los menos dotados.
- Por nuestra parte, proponemos que se potencien en el aula actividades que parecen un poco olvidada por falta de formadores especializados, de presupuesto y que, si se llevan a cabo, es debido a la buena voluntad de muchos profesores/as.

Entre éstas, podemos señalar algunas como:

Juegos de música y canto, juegos de lectura de imagen fija: paisajes, rostros, postales, fotos, diapositivas, imágenes de publicidad juegos de lectura y escritura, juegos de teatro, en los que se favorece la improvisación, a la vez que los niños aprenden el dominio de la voz. Gestos, modales, expresión... desarrollan la memoria, juegos audiovisuales, en los que se estudia la imagen móvil en programas de televisión y vídeo y se analizan otros medios, como la radio, con audiciones comentadas, análisis publicitarios e inicio del coleccionismo: tarjetas, piedras, plantas, sellos

2.10.1. Propósitos del juego

Joanny Hendrick plantea dos objetivos del juego referido a cinco categorías básicas.

- Fomenta el desarrollo físico.
- Fomenta el desarrollo intelectual.
- Promoción del desarrollo social.
- Fuente de valores emocionales.
- Desarrollo aspectos creativos de la personalidad infantil.

Las finalidades es promover el desarrollo integral de los niños y niñas mediante el juego y las oportunidades creadoras que esto propicia.

¿Qué puede lograr de manera concreta en cada dimensión del desarrollo?

Que los niños y niñas puedan dentro de una situación del juego:

En la situación social:

- Aprender a compartir.
- Situación del juego.
- Compañeros de juego.

- Materiales.
- Proyecto de ideas.
- Formar hábitos.
- Aumentar enriquecer la capacidad de comunicar.
- Favorecer la integración progresiva grupo.

En la dimensión cognoscitiva:

- Favorecer el desarrollo las capacidades perceptivas.
- Promover la actividad reflexiva frente al mundo natural y social.
- Adquirir de forma progresiva conceptos.
- Desarrollar las capacidades críticas resolución de problemas.
- Sentar las bases para nuevos y más profundos niveles de aprendizaje.

En la dimensión física motrices:

- Favorecer el desarrollo psicofísico mediante un adecuado manejo de su cuerpo en el espacio.
- Desarrolla la musculatura gruesa y fina mediante el trabajo gráfico, plástico y las conclusiones libres.
- Desarrollar su lateralidad.
- Ejercitar el adecuado dominio de postura.

En la dimensión emocional:

- Favorecer el autoconocimiento.
- Fortalecer el desarrollo de la autonomía.
- Promover actitudes de responsabilidad.
- Ofrecer un medio para canalizar intereses y sentimientos.

- Favorecer la sensibilidad estética.
- Favorecer el desarrollo paulatino de valores sociales espirituales.

En la dimensión creativa:

- Fortalecer progresivamente la capacidad auto expresión.
- Desarrollar la capacidad imaginativa.
- Favorecer la capacidad de resolver problemas.
- Favorecer el desarrollo del pensamiento divergente, de modelos alternativos de reacción ante situaciones similares.
- Favorecer el desarrollo de la expresión por diversos medios gráficos, plástico ser dramáticos.

Lugar del juego trabajo dentro del horario actividades que se desarrolla en el centro.

En horario de trabajo con niños y niñas pequeños interesantes actividades:

- Ceremonial entradas.
- Iniciación.
- Juego trabajo.
- Expresión y comunicación oral.
- Presentación de técnicas.
- Festejos, actos patrióticos, a consentimientos comunicativos, personales otros.
- Exploración activa.
- Educación física expresión corporal.
- Experiencia directa.

El juego trabajo se considera como parte integral de la dinámica de trabajo diario. Se desarrollan momentos pacíficos entre las actividades del centro. Su duración va a depender de la madurez del grupo, la experiencia acumulada y la riqueza de las horas de juego. La frecuencia dependería de las condiciones del centro, lo ideal es que sea un periodo diario.

Los períodos del juego trabajo con los niños y las niñas de tres años suelen ser cortos y bulliciosos dada la brevedad los ciclos de atención concentración, y su necesidad de movimiento para acción. Pueden durar hasta media hora aproximadamente, la idea es ejercitar los para que pueda realizar periodo de juego trabajo más largos en grupos y grados posteriores

f. METODOLOGÍA

Para desarrollar de manera más eficaz la investigación se considera importante implementar la investigación de tipo descriptiva.

- **Descriptiva:** se considera descriptiva porque nos permitirá indagar en las técnicas lúdicas innovadoras e ideales que debería aplicar un docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y con ello buscar las estrategias y técnicas lúdicas para ser aplicadas dentro de la población donde se realiza la investigación
- **Pre-experimental:** plantea una propuesta de intervención para potenciar la atención mediante la aplicación de las diversas estrategias y técnicas lúdicas a través de dos variables en donde se evidencia el pre-test y pos-test
- **Corte transversal:** Ya que la propuesta se desarrollará en un tiempo y espacio determinado que se dará en los estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”

1. Métodos a utilizar

- ✓ **Método Científico:** esta metodología es aplicada en la educación y es una guía necesaria e indispensable para el investigador, esta se utilizará para demostrar de manera precisa los resultados alcanzados a través de la observación, el problema determinado, los datos recolectados y los instrumentos o medios requeridos para lograr la solución del problema.
- ✓ **Método inductivo:** servirá para comprender el desarrollo de la atención de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica a través de la utilización de las adecuadas estrategias y técnicas lúdicas por parte del docente, es decir se partirá de las causas que originaron el objeto de estudio y llegar a establecer una conclusión de manera generalizada así como también las debidas

recomendaciones respecto al tema, en este método se empezará por una observación, seguida una experimentación, una comparación, una abstracción y finalmente la generalización.

- ✓ **Método deductivo:** este método permitirá comprobar la problemática que existe dentro de la institución educativa, a su vez se utilizará para hacer un estudio general del problema planteado, así se parte desde el concepto de atención y la aplicación de las estrategias y técnicas lúdicas para comprender si estas desarrollan las debidas competencias en cada uno de los estudiantes, como son habilidades, capacidades y conocimientos dentro del Proceso de Enseñanza-aprendizaje.

Con este tipo de método se iniciará con la aplicación, luego la comprensión y finalmente la demostración.

- ✓ **Método analítico:** este método servirá para realizar un trabajo minucioso en donde se va a descomponer en partes al objeto de estudio y de esta manera, describirlas, numerarlas y explicarlas, logrando así una mayor comprensión del tema, el análisis y la contrastación de los resultados de la investigación.
- ✓ Seguidamente permitirá sintetizar los aspectos más importantes de la investigación, para así poder estudiarlos en su totalidad.
- ✓ **Método sintético.** Este método se lo utilizará para sintetizar los aspectos más importantes de la investigación y así hacer la reconstrucción total, es decir se unen todas las partes para facilitar la comprensión en su totalidad.

Estos dos métodos, el sintético y analítico son fundamentales dentro de esta investigación, ya que la mayoría de las actividades a realizarse están basadas en un análisis y síntesis de la información.

2. Técnicas

Las diversas actividades se llevarán a cabo en forma personal y directa, de manera que se fundamentará adecuadamente el trabajo de investigación, también se utilizarán las técnicas de observación directa y la encuesta

Encuesta

Se utilizará este instrumento además de los métodos anteriormente utilizados para obtener información acerca de si existen estudiantes que tengan dificultades a la hora de prestar atención y también si el docente aplica las diferentes técnicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es por esto que se aplicó la encuesta solamente a docentes para de esta manera tener resultados concretos y determinar el porcentaje de estudiantes en el que se presenta el problema de investigación

Reactivos psicológicos

Test Caras o de Percepción de Diferencias

Dentro de los reactivos psicológicos se utilizará el Test Caras o de Percepción de Diferencias de L. Thurstone en donde evalúa la atención sostenida y la atención selectiva, es de administración individual y colectiva y tiene una duración estimada de 3 minutos. Es posible aplicarla a partir de los 6 ó 7 años. Consiste en una prueba perceptiva integrada por 60 elementos gráficos, que representan dibujos esquemáticos de caras con trazos muy elementales (boca, ojos, cejas y pelo). La tarea consiste en determinar cuál de las tres caras es la diferente y tacharla.

Este instrumento se utilizará como pre-test para establecer el nivel general que tienen los estudiantes en cuanto a la atención, a su vez al terminar la ejecución de la propuesta se lo aplicara como pos-test para adquirir los resultados esperados y de esta manera evidenciar si se mejoró la atención en los niños o no.

3. Población y muestra

La población de investigación que se escogió está constituida por 285 estudiantes que conforman la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío” periodo 2018-2019

Muestra

Es una técnica de recolección de información que permite la investigación a través de una parte de la población, lo que beneficiará a todas las personas por igual.

El universo de la investigación está compuesto por todos los estudiantes de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío” periodo 2018-2019, teniendo un número total de 285 alumnos.

La muestra de los estudiantes con los que se trabajará cursan el tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío” periodo 2018-2019 siendo 30 estudiantes en total.

Muestra no probabilística

La muestra es no probabilística ya que se tomó la muestra a los estudiantes de tercer año de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío” periodo 2018-2019, porque fueron identificados con la problemática, es decir con falta de atención en algunas clases, así como también el poco uso de técnicas lúdicas por parte de los docentes, además por presentar las facilidades para la investigación y la predisposición de las autoridades de la institución

g. CRONOGRAMA

Tiempo Actividad		2018																												2019											
		Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Elección del tema	■	■																																						
2	Planteamiento del problema			■	■	■	■																																		
3	Revisión de literatura primer borrador del marco teórico					■	■	■	■	■	■																														
4	Presentación del marco teórico y metodología									■	■																														
5	Presentación del proyecto para su aprobación											■	■																												
6	Aprobación del proyecto													■	■																										
7	Solicitud de pertinencia del proyecto															■	■																								
8	Designación del director de tesis																	■																							
9	Revisión de literatura																					■	■	■	■																
10	Construcción de materiales y métodos para la investigación																							■	■	■															
11	Aplicación de la propuesta de intervención																																	■	■	■	■				

Tiempo		2019																																2020							
		Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero			
Actividad		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
11	Aplicación de la propuesta de intervención	■	■	■																																					
12	Revisión y corrección literaria				■	■	■	■	■																																
13	Construcción de hojas preliminares									■	■																														
14	Análisis de resultados y discusión										■	■	■	■																											
15	Construcción de conclusiones y recomendaciones											■	■																												
16	Elaboración del resumen en castellano e inglés													■	■																										
17	Redacción de la bibliografía y organización de anexos																	■	■	■	■																				
18	Redacción del informe final de tesis. Presentación, revisión y correcciones de tesis																																								
19	Elaboración del artículo científico																													■	■	■									
20	Estudio y calificación para sustentación privada																																								

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS

Recursos institucionales

- Universidad Nacional de Loja
- Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”

Recursos humanos

- Personal docente de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”
- Estudiantes del tercer año de la Unidad Educativa “Mons. Juan María Riofrío”
- Investigadora: Karla Estefany Guamán Cano
- Tutor del proyecto

Recursos Materiales

- Computador
- Parlantes
- Proyector
- Internet
- Flash Memory
- Copias
- Hojas papel bond
- Hojas impresas
- Fómix
- Libros de cuentos
- Encuestas
- Internet

- Lápices
- Pinturas
- Marcadores
- Cinta

PRESUPUESTO

Materiales	Presupuesto
Instrumentos de investigación	100.00
Material de oficina	150.00
Imprevistos	100.00
Alimentación	100.00
Computadora	500.00
Impresora	220.00
Copias de documentos	100.00
Movilización	120.00
Anillados	50.00
Total	1,440.00

FINANCIAMIENTO

El presente proyecto de tesis será financiado en su totalidad por la investigadora.

i. BIBLIOGRAFÍA

- Ariza, M. (03 de Agosto de 2007). *Universia*. Obtenido de Universia :
[http://noticias.universia.net.mx/tiempo-libre/noticia/2007/08/03/34983/tercer-congreso-internacional-trastorno-deficit-atencion-e-hiperactividad-\(tdah\).html](http://noticias.universia.net.mx/tiempo-libre/noticia/2007/08/03/34983/tercer-congreso-internacional-trastorno-deficit-atencion-e-hiperactividad-(tdah).html)
- Aucouturier, L. Y. (2003). *La Educacion Psicomotora*. Obtenido de
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>
- Barriga, D. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. . Obtenido de
https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curs_o_2013.pdf
- Fidalgo, P. R. (15 de Abril de 2008). *Patripsicope*. Obtenido de Patripsicope:
<http://patripsicope.blogspot.com/2008/04/educacin-fsica.html>
- García, R. (1997). La atención como proceso activo del aprendizaje. *Psicopedia. Informacion y recursos sobre Psicología*.
- Gonzalez. (1993). *La Lectura. en Factores y Actividades que Enriquecen el Proceso Educativo*. Obtenido de
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>
- James, W. (1890). *Principios de Psicología*. Madrid: Daniel Jorro.
- Kaplan. (1996). La atención como proceso activo del aprendizaje. *Psicopedia. Información y recursos sobre Psicología*.

Mintzberg, H. (1987). *Five Ps for Strategy*.

Quin, R. E. (1991). *The strategic Process. Concepts*. . Ed. Prentice Hall

Hispanoamericana.

Salomón, M. (s.f.). *Atención y memoria: su influencia en el aprendizaje*. Obtenido de

<https://www.asociacioneducar.com/monografias-docente-neurociencias/m.salomon.pdf>

Schmeck. (1988). *Estrategias de aprendizaje, revisión teórica y conceptual*. Obtenido

de

https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf

Schunk. (1991). *Estrategias de aprendizaje, revisión teórica y conceptual*. Obtenido de

https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf

Vasquez, N. (2015). *El TDAH*. Quito: El Comercio.

OTROS ANEXOS

ANEXO 1

PRUEBA DE TOULOUSE

No vire la hoja hasta que se le indique

Nombre y apellido: _____

Edad: _____ años y _____ meses. Sexo: _____

Grado o año que estudia: _____

Centro de enseñanza: _____ Curso: _____

Dirección del alumno: _____ Teléf.: _____

Fecha de la prueba: _____

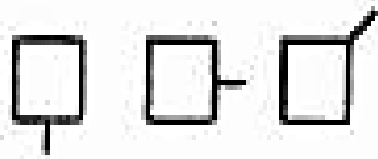
Otras observaciones: _____

INSTRUCCIONES

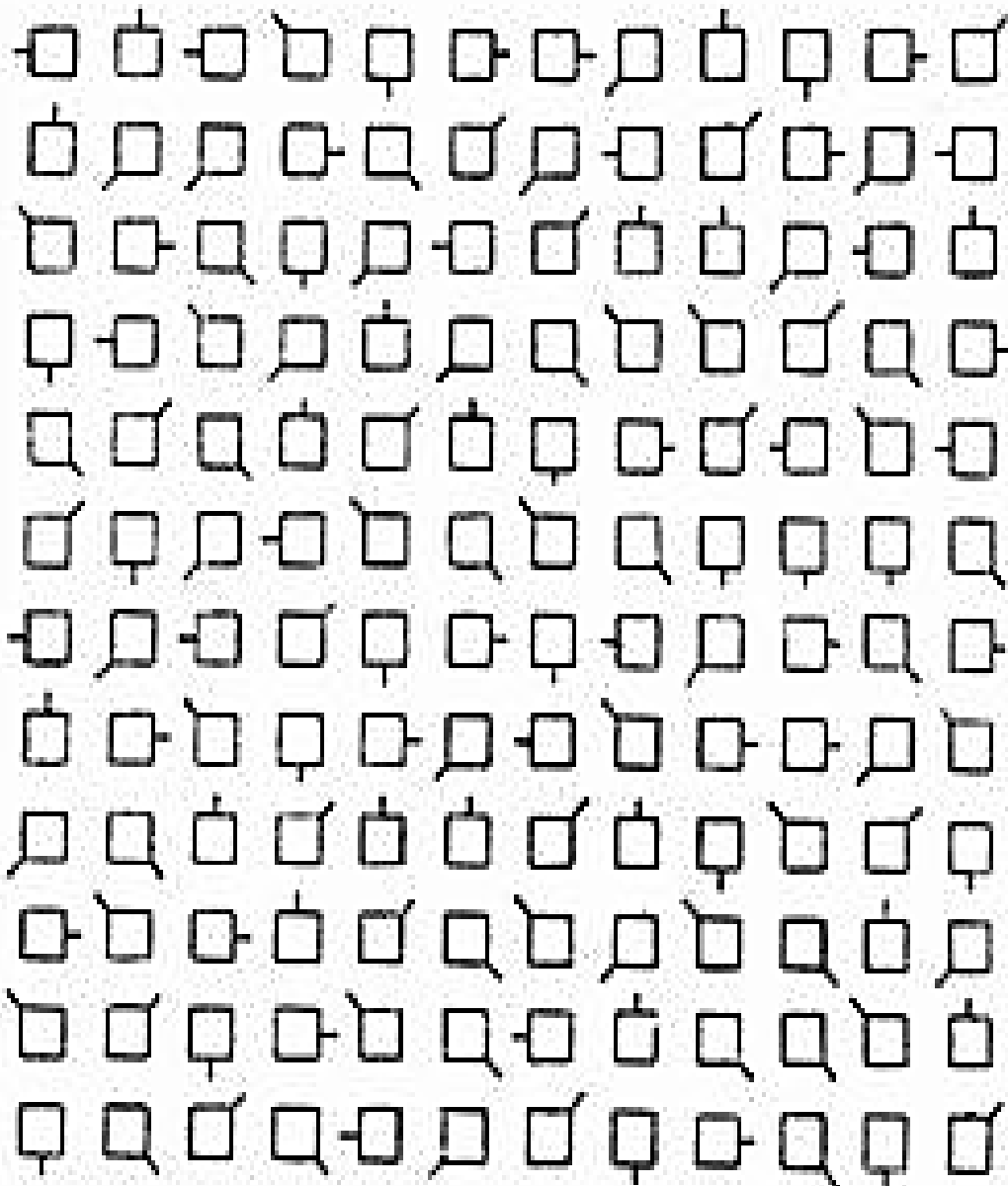
Cuando se les de la señal de comenzar viren la hoja y fíjense bien en la agina del dorso en los tres modelos de signos que están en la parte superior de la página. Deben tachar, con una rayita, todas las figuras que sean exactamente iguales a esas tres. Empiecen por arriba, de izquierda a derecha. Háganlo lo más rápidamente posible, pero sin saltar ninguno de los signos que sean iguales a esos tres.

La prueba es de tiempo limitado. Se les irá indicando el tiempo al cabo de cada minuto, deberás entonces hacer una cruz en el lugar de la página en donde se encuentren en ese instante, y seguir trabajando rápidamente como antes.

Empiecen ya: trabajen con rapidez y cuidado



Recuerden: Deberán tachar con una rayita todas las figuras que sean exactamente iguales a esas tres que aparecen arriba



ANEXO 2

PROTOCOLO DE EVALUACIÓN DE LA ATENCIÓN

Nombre y apellidos del alumno:
 Sexo: Fecha de nacimiento..... /...../..... Edad:
 Institución: Localidad: Curso:
 Su nombre:
 Relación con el niño/a: Fecha del examen:
 Nombre de la madre: Edad: Profesión:
 Nombre del padre: Edad: Profesión:
 N° de hermanos: Lugar que ocupa entre ellos:

1= Nunca o pocas veces 2= A menudo o con frecuencia 3= siempre

1. Se mueve mucho	SI	NO	1	2	3
2. Contesta antes de que se formulen las preguntas	SI	NO	1	2	3
3. Comete errores en sus tareas escolares	SI	NO	1	2	3
4. Interrumpe a los demás y/o se entromete en las conversaciones	SI	NO	1	2	3
5. Se levanta de la silla	SI	NO	1	2	3
6. Tiene dificultades para esperar su turno	SI	NO	1	2	3
7. Da la sensación de que parece que no oye cuando se le llama directamente.	SI	NO	1	2	3
8. Pierde las cosas que necesita	SI	NO	1	2	3
9. Tiene problemas para organizar las tareas y actividades	SI	NO	1	2	3
10. Corre o da saltos cuando no debe	SI	NO	1	2	3
11. Encuentra dificultades para seguir las instrucciones	SI	NO	1	2	3
12. Fracasa en la finalización de las tareas y juegos	SI	NO	1	2	3
13. Habla mucho	SI	NO	1	2	3
14. Se distrae con estímulos irrelevantes	SI	NO	1	2	3
15. Tiene problemas para mantener la atención en el trabajo y en el juego	SI	NO	1	2	3
16. Abandona las actividades que requieren y esfuerzo mental sostenido	SI	NO	1	2	3
17. Está en movimiento continuo, da la sensación de que “nunca se le agotan las pilas”	SI	NO	1	2	3
18. Tiene dificultades para hacer tranquilamente actividades de ocio y de trabajo	SI	NO	1	2	3
19. A la hora de hacer las tareas no presta suficiente atención a los detalles	SI	NO	1	2	3
20. Generalmente, suele perderse en las actividades diarias. (Por ejemplo, no sabe que deberes hay que hacer, no sabe por qué página van)	SI	NO	1	2	3
21. Indica, por favor, las actuaciones específicas que ya se han intentado con el alumno y los resultados obtenidos.					

MEMORIA GRÁFICA





ÍNDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
Atención.....	8
Desarrollo de la atención	9
Características de la atención.....	11
Niveles de atención.....	12
Tipos de atención.....	13
Técnicas lúdicas.....	15

Tipos de técnicas lúdicas	17
Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	20
Factores que intervienen en el aprendizaje	21
Estrategias de aprendizaje para mejorar la atención	22
Técnicas lúdicas en el aprendizaje.....	24
e. MATERIALES Y MÉTODOS	26
f. RESULTADOS.....	35
g. DISCUSIÓN.....	49
h. CONCLUSIONES.....	52
i. RECOMENDACIONES	53
PROPUESTA ALTERNATIVA	54
j. BIBLIOGRAFÍA.....	106
k. ANEXOS.....	109
a. TEMA	110
b. PROBLEMÁTICA	111
c. JUSTIFICACIÓN	116
d. OBJETIVOS	118
e. MARCO TEÓRICO.....	119
f. METODOLOGÍA	167
g. CRONOGRAMA.....	171
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	174
i. BIBLIOGRAFÍA	176

OTROS ANEXOS	178
ÍNDICE	183