

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PARVULARIA

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del
Título de Licenciado(a) en Ciencias de la Educación, Mención: Educación
Parvularia**

TEMA:

***“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA ATENCIÓN EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE BÁSICA DEL JARDÍN DE
‘INFANTES SENDERITOS’ DE LUZ EN LA CIUDAD DE AMBATO
DEL AÑO LECTIVO 2008-2009”***

AUTORA: CARMITA DALILA BAYAS LASCANO

TUTORA: LCDA. BOLIVIA CARINA SOLIS

**AMBATO – ECUADOR
2011**

Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“Las Estrategias Lúdicas y su Incidencia en la Atención en los niños y niñas de primer año de básica del Jardín de Infantes Senderitos de Luz en la ciudad de Ambato del año lectivo 2008-2009”, presentada por la Señorita Carmita Dalila Bayas Lascano, egresada de la Carrera de Educación Parvularia, promoción: Septiembre 2009-Febrero del 2010, una vez revisado el Trabajo de Graduación o Titulación, considera que dicho informe investigativo reúne los requisitos básicos tanto técnicos como científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente, para los trámites pertinentes.

LA COMISIÓN

.....
Dra. Nora Luzardo
MIEMBRO

.....
Lcda. María Verónica Rodríguez
MIEMBRO

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Bolivia Carina Solís CC180246943-5 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: *“Las Estrategias lúdicas y su incidencia en la atención en los niños y niñas de primer año de básica del jardín de infantes senderitos de luz en la ciudad de Ambato del año lectivo 2008-2009”* desarrollado por la egresada, Carmita Dalila Bayas Lascano, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, Junio 2011

.....
TUTOR

TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Carmita Dalila Bayas Lascano

C.C.: 180431413-4

AUTORA

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación lo dedico con afecto a mi familia quienes me brindaron su apoyo en todo momento, con un gesto o una palabra de ánimo.

También dedico aquellas personas profesionales que con su apoyo y sabiduría me ayudaron a culminar mi trabajo de investigación

Dalila

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a Dios por la vida y la fuerza que me da cada día. También mi agradecimiento a mis padres por la comprensión y el apoyo que me brindaron en todo momento, alentándome a seguir adelante hasta alcanzar mis sueños e ideales. Y un agradecimiento muy especial a mi tutora quien me brindo su apoyo incondicional para la realización de este proyecto

Dalila

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “Las Estrategias Lúdicas y su Incidencia en la Atención en los niños y niñas de primer año de básica del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” en la ciudad de Ambato del año lectivo 2008-2009”

AUTORA: Carmita Dalila Bayas Lascano

TUTORA: Lic. Bolivia Solís

El trabajo de investigación hace un análisis de Las Estrategias Lúdicas y su Incidencia en la Atención en los niños y niñas de primer año de básica del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz”, en lo que concierne a su aplicación y eficacia y el nivel de Desarrollo Cognoscitivo alcanzado por los estudiantes. Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, revistas, e Internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboraron los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirven para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, precediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de solución, la misma que contempla una actualización docente en Estrategias Lúdicas que van a servir para fortalecer la metodología que las maestras pueden emplear con los niños para lograr aprendizajes significativos en un ambiente de integración pedagógica y humanas basadas en el respeto a las diferencias individuales y a la consecución del desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes del Jardín.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PRELIMINARES

PORTADA	i
APROBACIÓN DE ESTUDIO Y CALIFICACIÓN DEL INFORME DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN DE LA COMISIÓN CALIFICADORA	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
AUTORÍA DEL TRABAJO.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN EJECUTIVO	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE CUADROS E ILUSTRACIONES.....	xi
INTRODUCCIÓN	xii

CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA.....	1
1.1 TEMA.....	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.2.1 CONTEXTUALIZACION	1
ÁRBOL DEL PROBLEMA	3
1.2.3 PROGNOSIS	4
1.2.4 FORMULACION DEL PROBLEMA	5
1.2.5 INTERROGANTES	5
1.2.5 DELIMITACION DEL OBJETO DE INVESTIGACION	6
1.2 JUSTIFICACION	6
1.4 OBJETIVOS	7
1.4.1 OBJETIVO GENERAL.....	7
1.4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	7

CAPÍTULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION	8
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	10
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL	11
2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES	14
2.5 CATEGORIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	15
2.6 CATEGORIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....	26
2.6 HIPOTESIS	40
2.7 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	40

CAPÍTULO III.....	41
3. METODOLOGÍA.....	41

3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	41
3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	41
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	41
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	45
3.5 PLAN DE RECOLECCION DE INFORMACION	47
3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION	47
CAPÍTULO IV	48
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	48
4.1 RESULTADOS DEL CUADRO DE OBSERVACION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE BASICA	48
4.2 RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE BÁSICA	52
4.3 RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA A LOS DOCENTES DEL PRIMER AÑO DE BÁSICA	59
CAPÍTULO V	67
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	67
5.1 Conclusiones	67
5.2 Recomendaciones	68
CAPÍTULO VI	69
6. PROPUESTA	69
6.1 DATOS INFORMATIVOS	69
TÍTULO DE LA PROPUESTA	69
INSTITUCIÓN EJECUTORA	69
TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN	69
EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE	70
6.2 ANTECEDENTES	70
6.3 JUSTIFICACIÓN	71
6.4. Objetivos	71
6.4.1 GENERAL:	71
6.4.2 ESPECÍFICOS:	72
6.5 ANALISIS DE FACTIBILIDAD	72
6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA	73
6.6. Metodología. Plan de Acción	73
6.7 MODELO OPERATIVO	75
6.9 Descripción de la propuesta	78
6.10 Propuesta	78
6.11 Administración	99
6.12 Previsión de la evaluación	100
MATERIALES DE REFERENCIA	102
Bibliografía:	102

ANEXOS

Guía de observación

Entrevista para Docentes

Encuesta para Padres de Familia

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

Gráfico N. 1	3
Gráfico N. 2	14
Gráfico N. 3	48
Gráfico N. 4	49
Gráfico N. 5	50
Gráfico N. 6	51
Gráfico N. 7	52
Gráfico N. 8	53
Gráfico N. 9	54
Gráfico N. 10	55
Gráfico N. 11	56
Gráfico N. 12	57
Gráfico N. 13	58

Cuadro N. 1	41
Cuadro N. 2	42
Cuadro N. 3	45
Cuadro N. 4	46
Cuadro N. 5	48
Cuadro N. 6	49
Cuadro N. 7	50
Cuadro N. 8	51
Cuadro N. 9	52
Cuadro N. 10	53
Cuadro N. 11	54
Cuadro N. 12	55
Cuadro N. 13	56
Cuadro N. 14	57
Cuadro N. 15	58
Cuadro N. 16	65
Cuadro N. 17	65
Cuadro N. 18	65
Cuadro N. 19	75
Cuadro N. 20	77
Cuadro N. 21	81
Cuadro N. 22	82
Cuadro N. 23	83
Cuadro N. 25	85
Cuadro N. 26	86
Cuadro N. 27	87

Cuadro N. 28.....	88
Cuadro N. 29.....	89
Cuadro N. 30.....	90
Cuadro N. 31.....	91
Cuadro N. 32.....	92
Cuadro N. 33.....	93
Cuadro N. 34.....	94
Cuadro N. 35.....	95
Cuadro N. 36.....	96
Cuadro N. 37.....	97
Cuadro N. 38.....	98
Cuadro N. 39.....	100
Cuadro N. 40.....	101

INTRODUCCIÓN

La investigación está encaminada a evidenciar la relación entre Las Estrategias lúdicas y su incidencia en la Atención en los niños y niñas de primer año de básica del jardín de infantes Senderitos de Luz.

Este trabajo de investigación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

CAPÍTULO I, EL PROBLEMA; se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, a continuación se expone el árbol de problemas y el correspondiente Análisis crítico, la prognosis, se plantea el problema, los interrogantes del problemas, las delimitaciones, la justificación y los objetivos general y específicos.

CAPÍTULO II, EL MARCO TEÓRICO; se señalan los Antecedentes Investigativos, las Fundamentaciones correspondientes, la Red de Inclusiones, la Constelación de Ideas, el desarrollo de las Categorías de cada variable y finalmente se plantea la hipótesis y el señalamiento de variables.

CAPÍTULO III, LA METODOLOGÍA; se señala el enfoque, las Modalidades de investigación, los Tipos de Investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de Variables y las técnicas e instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

CAPÍTULO IV, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, se presentan los resultados del instrumento de investigación, se elaboraron las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

CAPÍTULO V, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, se describen las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

CAPÍTULO VI, LA PROPUESTA; se señala el Tema, los Datos informativos, los Antecedentes, la Justificación, la Factibilidad, los Objetivos, la Fundamentación, el Modelo Operativo, el Marco Administrativo y la Previsión de evaluación de la misma.

Finalmente se hace constar la bibliografía que se ha utilizado como referencia en este trabajo de investigación, así como los anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 TEMA

LAS ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA ATENCION EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA DEL JARDIN DE INFANTES ``SENDERITOS DE LUZ `` DE LA CIUDAD DE AMBATO DEL AÑO LECTIVO 2008-2009

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACION

MACRO

El desarrollo tecnológico y humanístico de la época que vivimos ha puesto en crisis los métodos tradicionales de enseñanza aprendizaje, por lo que surge la necesidad de que padres y maestros cuenten con herramientas que ayuden en la formación de los niños y niñas desde temprana edad.

La moderna pedagogía toma como centro de estudio al niño y la niña; es decir, al educando, partiendo de su desarrollo bio-sico-social. Es por esto que uno de los objetivos del reglamento de Ley de Educación vigente en el Ecuador es desarrollar y fortalecer el proceso de formación de hábitos, destrezas y habilidades elementales para el aprendizaje.

Los problemas de atención en los niños y niñas, pueden ser causados por diversas situaciones, como puede ser la total falta de motivación provocado por una pedagogía rutinaria y anticuada, falta de creatividad, y despreocupación en la actualización de conocimientos por parte de los docentes, sumándose a todo esto, problemas originados

en el entorno familiar como: crisis en la pareja (es decir discusiones constantes por parte de los padres), crisis en la economía familiar que además degenera en una mala alimentación e higiene personal deplorable, en lo social el niño y la niña pueden experimentar profundos problemas en sus relaciones interpersonales, como por ejemplo la falta de amigos, falta de comunicación que se demuestra en el aula a la hora de intervenir o participar.

MESO

La realidad tanto a nivel de Ambato como de la provincia es similar en los Centros de Educación Infantil, es muy común encontrar instituciones que carecen incluso de servicios básicos y que no cuentan con la infraestructura ni el personal docente necesario.

En el área rural incluso se puede hablar de falta de acceso a las instituciones educativas que se encuentran muy lejanas de los domicilios de los estudiantes en donde además no se cuenta con medios de transporte apropiado o definitivamente se carece. Uno de los aspectos sociales que inciden gravemente en la atención de los estudiantes es la migración que ha dejado secuelas muy duraderas y dolorosas que afecta enormemente el núcleo familiar y el rendimiento académico.

De manera general se puede decir que se han realizado enormes esfuerzos por mejorar la pedagogía, ampliando y actualizando los formatos curriculares, incluyendo en ellos actividades que propician una participación dinámica dentro del aula, favorecen la concentración y respaldan el aprendizaje lo cual ha obligado a los docentes a capacitarse.

MICRO

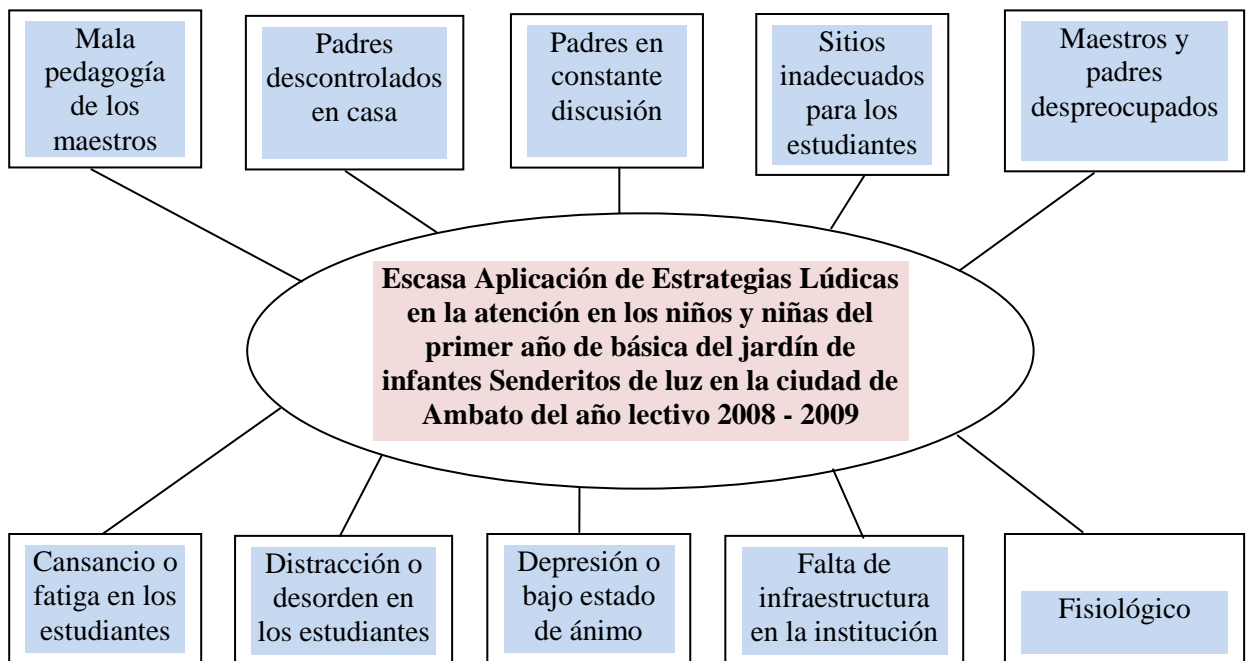
Frente a esta realidad en el jardín de Infantes Senderitos de Luz específicamente, en el Primer Año de Educación Básica existen muchas iniciativas por fortalecer el desarrollo

integral de los niños y niñas. Es así que en la medida de las posibilidades, maestras titulares y pasantes buscan cumplir con este objetivo, enfrentando diversas dificultades pedagógicas, luchar con las realidades individuales de sus estudiantes, sean estas de índole familiar, social, económica, religioso, etc. Se ha podido detectar que existe en los niños y niñas falta de atención durante las horas de clase, expresada en cansancio, fatiga, lo que dificulta que ellos puedan asimilar correctamente los contenidos dados, y esto tiende a un retraso en su desarrollo.

Esta situación de falta de atención se ha podido notar en algunos de los niños y niñas del primer año del paralelo ``B`` en donde se centra nuestra investigación. Algunos niños y niñas se distraen con facilidad cuando se les da indicaciones acerca de una actividad por diversos factores en el aula, lo que se debe tomar en cuenta.

ÁRBOL DEL PROBLEMA

Gráfico N. 1



Elaborado por: Investigadora

1.2.2 ANALISIS CRÍTICO

La falta de atención se presenta en los niños y niñas de edad preescolar. En primer lugar por causas fisiológicas: Es producido por la falta de Dopamina que es un neurotransmisor del cerebro.

También se produce por una disfunción del cerebro, es decir el cerebro está en buenas condiciones pero existe un área, del mismo que se encuentra afectada.

En la edad preescolar el tiempo de atención, no es prolongada.

Existen otros aspectos internos que influyen para que haya una falta de atención y concentración en los niños y niñas, el cansancio, el estrés y estados bajos de ánimo.

Un trastorno común de atención es la aproxesia otra la hiperaproxesia, la total distrabilidad y la mala alimentación. Las habilidades complementarias. La capacidad de relacionar ideas y acontecimientos, la memoria, ser capaz de relajarse, escuchar, observar.

A todo esto podemos sumar una desmotivación en los niños y niñas por un ambiente inadecuado y los recursos necesarios para el aprendizaje.

1.2.3 PROGNOSIS

De no plantearse bien las Estrategias Lúdicas por parte de los docentes, la Atención se verá gravemente afectada e incidirá en un bajo rendimiento escolar, en los niños y niñas de primer año de Educación Básica del jardín de infantes “Senderitos de Luz” de la ciudad de Ambato del año lectivo 2008-2009, todo este problema se verá reflejado en trabajos inconclusos, tareas defectuosas y posteriormente calificaciones bajas y luego en pérdida de año. Los educadores deberíamos preocuparnos entonces, por optimizar en los

alumnos sus niveles de atención y concentración para de esta forma mejorar la comprensión, sin olvidar que las actividades seleccionadas deben surgir desde los intereses y experiencias de los alumnos. Se le debe dar énfasis en el desarrollo del pensamiento, otorgando oportunidades para que el alumno desarrolle actividades de comparación, observación, relación, clasificación, memoria, entre otras.

Entendido de este modo la atención resulta ser el proceso de focalizar el aparato perceptual hacia cierto estímulo o conjunto de estímulos. Lo que resulta frecuente que se suele asociar la atención con la vista o el oído, pero esto se puede extender a estímulos táctiles, gustatorios u olfativos. La atención es necesaria para gestionar una masa de información abrumadora generada por la maestra.

En los niños y niñas de nuestro establecimiento este proceso de enfatizar los procesos perceptivos hacia un punto en particular, en función de las necesidades educativas que se requiere mejorar, se observan muy limitados al punto de que no hay una intencionalidad cognitiva de apropiarse del mundo circundante con ningunos de los sentidos.

1.2.4 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo inciden las Estrategias Lúdicas en la Atención en los niños y niñas de primer año de Educación Básica del jardín de infantes “Senderitos de Luz” de la ciudad de Ambato del año lectivo 2008-2009?

1.2.5 INTERROGANTES

¿Cómo afecta la falta de atención en el desarrollo escolar en los niños y niñas?

¿Cuál es el impacto psicológico que provoca la falta de atención en el desarrollo de los niños y niñas?

¿La falta de atención causa dificultades para el desarrollo escolar?

¿Qué medidas debe adoptar el docente para mejorar la calidad de atención en el alumno?

1.2.5 DELIMITACION DEL OBJETO DE INVESTIGACION

Este trabajo de investigación se realizó en el Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” con los niños, niñas y maestras de Primer de Educación Básica del paralelo “B”, durante el año lectivo 2008-2009

1.2 JUSTIFICACION

La atención es especialmente importante para el proceso de aprendizaje. De ahí que se intente por todos los medios potenciar esta capacidad que es imprescindible para la adquisición de nuevos conocimientos. En el jardín de infantes donde se va a realizar la investigación hay momentos en que los niños y niñas pierden interés y la atención en las actividades escolares porque, lo que se hace no les llama la atención o porque simplemente existe distracción. Además los docentes desconocen nuevas técnicas que puedan desarrollar en los niños y niñas sus capacidades.

Con esta investigación se quiere ayudar a los niños y niñas a desarrollar la atención en base a las Estrategias como: Juegos y Dinámicas que son una base importante para estimular en el niño y la niña su total atención.

Las Estrategias Lúdicas es un método que puede ser desarrollado en espacios existentes como son parques, hogares, escuelas, etc. Para ponerlo en práctica se necesitan básicamente libros, materiales de juego, grupos de niños, niñas y maestros capacitados. Estas actividades a los niños y niñas les van a beneficiar mucho en la atención premiándole por su excelente participación y cumplimiento de sus tareas ya que es ahí cuando valoran y se hace un hábito el poner atención en su vida estudiantil.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Analizar la incidencia de Las Estrategias Lúdicas en la atención en los niños y niñas del primer año de Educación Básica.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diagnosticar que tipos de Estrategias Lúdicas se utilizan en el primer año de Educación Básica.
- Evaluar el grado de nivel de atención en los niños y niñas.
- Elaborar una Guía de Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION

Sobre el tema las estrategias lúdicas para desarrollar la falta de atención en el jardín ``Senderitos de Luz`` no hemos encontrado trabajos investigativos relacionados por lo tanto recurriremos al internet.

Los seres humanos somos tan diferentes que no todo el mundo tiene los mismos intereses y capacidades, no todos aprendemos de la misma manera y nadie puede aprender todo lo que hay para aprender.

En este contexto el docente tiene un papel principal como planificador, modelo y mediador del aprendizaje. Es responsable de llevar adelante la enseñanza de muchas áreas. Debe orientar su práctica para facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes por parte de los alumnos. Debe desplegar el arte de ser docente.

Según D. Schon: “Implica contactarse con lo que los alumnos están diciendo y haciendo, implica permitirse sorprenderse, por eso y porque la sorpresa sea apropiada. Implica encontrar al alumno, en el sentido de juntarse con la comprensión con lo que sucede y ayudar lo a coordinar el conocimiento en la acción de todos los días”. Enseñar es “ayudar al otro a aprender” es “hacer que el otro quiera”, sin deseo no hay aprendizaje. El ser humano comienza a conocer desde el inicio de la vida y finaliza en el momento de su muerte. Ese “aprender” se apoya en el impulso vital, llamado “deseo”. Es esa fuerza que empuja y sostiene la motivación para descubrir, investigar y apropiarse de nuevos aprendizajes.

Para aprender hay que combinar el deseo con la posibilidad de hacerlo. Este deseo que

lo impulsa hacia lo nuevo es lo que debe potenciar y utilizar la escuela a través del poder enseñar. Todos los niños tienen la potencialidad de aprender, el docente deberá desplegar las estrategias lúdicas adecuadas “para encontrarse con las posibilidades” de los alumnos, para que a través de nuevas experiencias vuelvan a potenciar el impulso vital y ayudarlos a acceder al conocimiento respetando sus ritmos, necesidades, intereses y culturas.

Las propuestas lúdicas es el medio más significativo para vincularse y favorecer el aprendizaje de niños y niñas con diferentes niveles de comprensión, con niños y niñas con necesidades educativas especiales, con alumnos ansiosos, introvertidos. A través de acciones lúdicas los niños y niñas podrán desplegar su potencial de acuerdo al perfil de inteligencia de cada uno.

Jugar supone poner a jugar el deseo de transformar lo que está dado, necesitamos reconocer lo que está dado y, a su vez, necesitamos que la institución como enseñante nos ofrezca espacios lúdicos confiables. Por muy escasamente dotado que esté un individuo, sus experiencias pueden ser creativas y estimulantes, en el sentido de que siempre hay algo nuevo e inesperado. En el juego creativo las diferencias no solo no quedan de lado, sino que hacen a la singularidad y enriquecen a la experiencia.

La escuela necesita docentes flexibles, capaces de crear e improvisar diversos abordajes. Brindar espacios lúdicos a los docentes y futuros docentes es un aporte para su ser crítico e independiente. Para que los docentes en formación no repitan prácticas obsoletas, anquilosadas y aburridas debemos otorgarles la oportunidad de vivenciar prácticas diferentes para que a partir de allí las recreen, poniendo cada uno su sello y estilo personal y único.

Las propuestas lúdicas son nutrientes de la alegría y la pasión abre las puertas para la creación. Es el desafío de seguir deseando lo que deseamos. “Humorizar nos abre la posibilidad de jugar con las ideas y desterrar el consumismo del aburrimiento y la

chatura, Aburrirse es homologarse, hacerse igual, divertirse es diferenciarse. Se aburre quien se ha dejado robar la posibilidad de elegir, quien ha entregado al otro la decisión de qué es lo que debe pensar”

Los docentes necesitarán autorizarse a reencontrar su espacio personal de aprender, jugar y humorizar, debemos brindarles la oportunidad en los Institutos para que lo intenten.

Ayudémoslos a desarrollar sus estrategias lúdicas que potencian el aprendizaje al guiar a los alumnos durante el proceso de pensar, de resolver situaciones, tomar decisiones, facilita la autoestima, confianza en sí mismo, reconocimiento, inclusión y aceptación. Ayudémoslos a practicar su libertad y que puedan enseñar a sus alumnos a ser libres en el tiempo. Ayudémoslos a apasionarse, para jugar bien has que apasionarse, no se puede jugar a medias; sino saber terminar el juego.

Ayudémoslos a que los futuros docentes reconstruyan su vínculo con el juego como construcción de su identidad. Encontrando el sentido del jugar podrán internalizarlo, apropiarse, y llevar las estrategias lúdicas como estandarte para generar grietas, movimientos por donde circulen cambios posibles. Jugar es practicar la libertad: aquel que quiera, que se juegue

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

En presente trabajo investigativo se ubica en el paradigma crítico propositivo debido a que es un estudio que contribuye al cambio, está basado en los objetivos del mismo, en el cual se explicará a fondo los hechos que decididamente contribuirán al cambio, con el fin de mejorar el proceso de la Atención del niño y la niña.

La educación moderna tiende a ser integral por lo tanto los docentes deben capacitarse para ser parte de la solución del proceso de la atención de los niños y niñas. “La realidad

que creemos conocer no es registro, ni reflejo de lo existente sino una construcción de nuestro pensamiento por el que organizamos nuestro mundo experiencia y conforme a ello percibimos la realidad y actuamos sobre ella” (constructivismo Social).

Aquí la ciencia es el conjunto de conocimientos sistematizados que sirven para transformar la sociedad, mejorando la calidad de vida de los pueblos, a través, del estudio y la práctica de valores. Aunque estos valores cambien en su acercamiento a la verdad final, debemos aceptarnos como buenos en distintas etapas del perfeccionamiento, manteniendo siempre la guía de los valores que debe ser la felicidad integral del ser humano. El proceso educativo debe formar la práctica de la solidaridad, respeto, justicia, libertad, amor, honradez, gratitud, valores que están dormidos y que los debemos despertar para lograr una sociedad equilibrada.

Por lo tanto este trabajo se fundamenta precisamente en ese principio de armonía y equidad. En la educación debe dar especial atención hoy más que nunca a la formación de valores que mayores posibilidades tiene de convertirse en normas poderosas de conducta, son los principios científicos y los postulados democráticos.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

De acuerdo a la ley de educación de lo referente al nivel primario manifestamos lo siguiente:

Orientar la información integral de la personalidad del niño del desarrollo armónico de sus potencialidades intelectivas, afectiva y psicomotrices de conformidad con el otro nivel evolutivo.

El niño y la niña deben ser protegidos contra las prácticas que puedan fomentar la discriminación racial, religiosa o de cualquier índole. Debe ser educado en un espíritu de

comprensión, tolerancia, amistad entre pueblos, paz y fraternidad universal y con plena conciencia de que debe consagrar sus energías al servicio de sus semejantes.

Ley Orgánica de Protección del Niño y Adolescente

Artículo 35. Derecho a la Libertad de Pensamiento, Conciencia y Religión.

Todos los niños y adolescentes tienen derecho a la libertad de pensamiento, conciencia y religión.

Los padres, representantes o responsables tienen el derecho y el deber de orientar a los niños y adolescentes en el ejercicio de este derecho, de modo que contribuya a su desarrollo integral.

Artículo 53. Derecho a la Educación. Todos los niños y adolescentes tienen derecho a la educación. Asimismo, tienen derecho a ser inscritos y recibir educación en una escuela, plantel o instituto oficial, de carácter gratuito y cercano a su residencia.

Parágrafo Primero: El Estado debe crear y sostener escuelas, planteles e institutos oficiales de educación, de carácter gratuito, que cuenten con los espacios físicos, instalaciones y recursos pedagógicos para brindar una educación integral de la más alta calidad. En consecuencia, debe garantizar un presupuesto suficiente para tal fin.

Parágrafo Segundo: La educación impartida en las escuelas, planteles e institutos oficiales será gratuita en todos los ciclos, niveles y modalidades, de conformidad con lo establecido en el ordenamiento jurídico.

Artículo 56. Derecho a Ser Respetado por los Educadores. Todos los niños y niñas y adolescentes tienen derecho a ser respetados por sus educadores.

Artículo 63. Derecho al Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. Todos los niños y niñas y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego.

Parágrafo Primero: El ejercicio de los derechos consagrados en esta disposición debe estar dirigido a garantizar el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes y a fortalecer los valores de solidaridad, tolerancia, identidad cultural y conservación del ambiente. El Estado debe garantizar campañas permanentes dirigidas a disuadir la utilización de juguetes y de juegos bélicos o violentos.

Parágrafo Segundo: El Estado, con la activa participación de la sociedad, debe garantizar programas de recreación, esparcimiento, y juegos deportivos dirigidos a todos los niños, niñas y adolescentes, debiendo asegurar programas dirigidos específicamente a los niños y adolescentes con necesidades especiales. Estos programas deben satisfacer las diferentes necesidades e intereses de los niños y adolescentes, y fomentar, especialmente, los juguetes y juegos tradicionales vinculados con la cultura nacional, así como otros que sean creativos o pedagógicos.

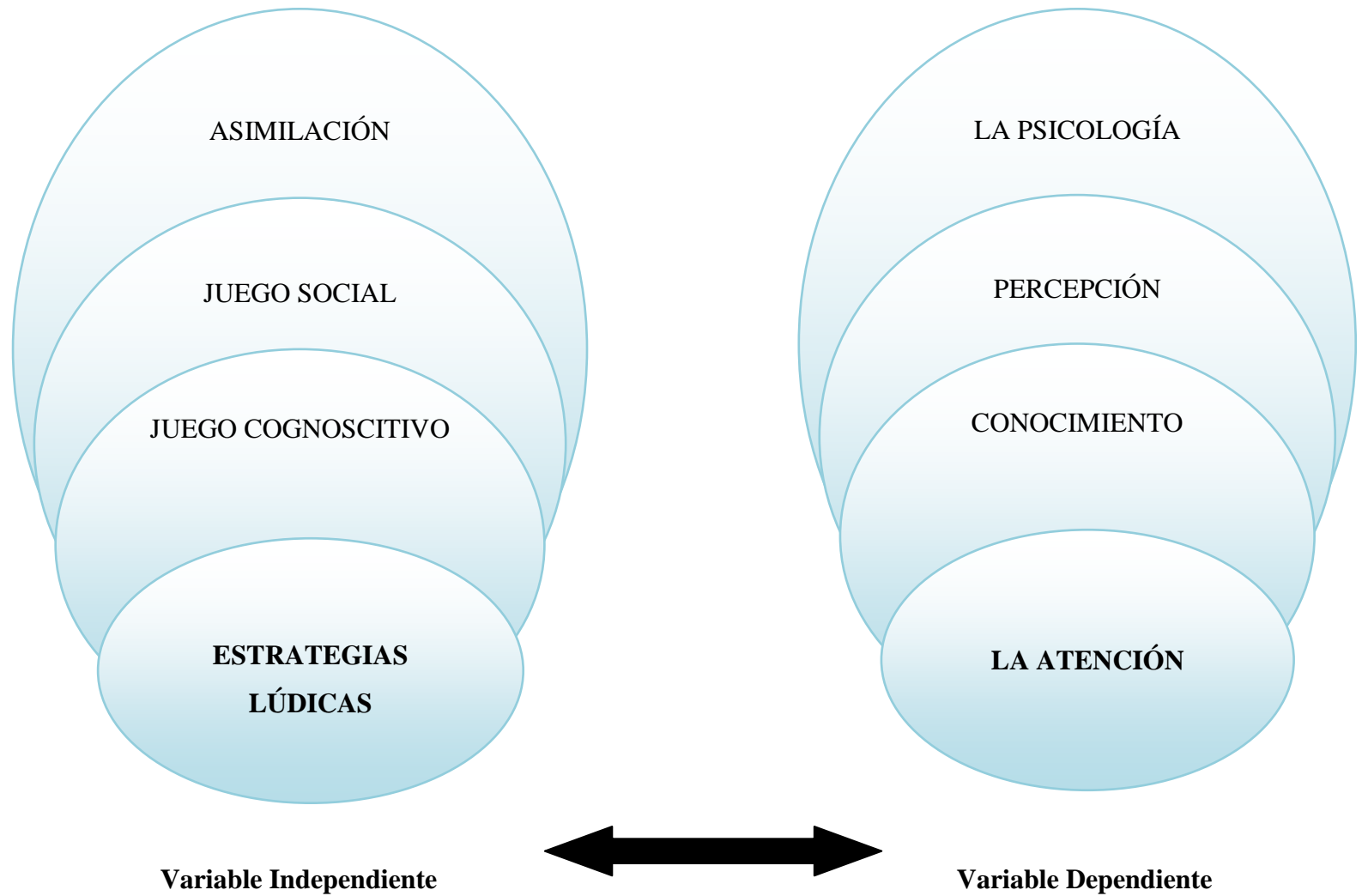
Artículo 64. Espacios e Instalaciones para el Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. El Estado debe garantizar la creación y conservación de espacios e instalaciones públicas, dirigidos a la recreación, esparcimiento, deporte, juego y descanso.

Parágrafo Primero: El acceso y uso de estos espacios e instalaciones públicas es gratuito para los niños y adolescentes que carezcan de medios económicos.

Parágrafo Segundo: La planificación urbanística debe asegurar la creación de áreas verdes, recreacionales y deportivas destinadas al uso de los niños, niñas, adolescentes y sus familias.

2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

Gráfico N. 2



Elaborado por: Investigadora

2.5 CATEGORIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en

los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

En esta actividad prolongada se desarrolla una gran variedad de técnicas lúdicas, se trabaja con los participantes analizando diversas alternativas para trasladarlas a los entornos virtuales y se crean nuevas actividades en base a juegos tradicionales. El seminario se realizará a través de una modalidad mixta en la que se intercalarán técnicas lúdicas de presentación, conocimiento, integración, creatividad para la gestión del conocimiento compartido, combinado con reflexiones teóricas sobre las temáticas a desarrollar. Una de las mejores maneras de aprender es jugando y descubriendo a través de esta experiencia la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás. Si consideramos a la vivencia una buena compañera del aprendizaje, nada mejor que aprender y enseñar de un modo entretenido, disfrutando del proceso en su totalidad y promoviendo la participación activa, comprometida y emotiva de todos los participantes.

Estrategias lúdicas que debe utilizar el docente para facilitar la integración de los alumnos

El juego: Es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. Dice que al no jugar, el niño y la niña pierden la mitad de su vida.

No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones

Uno de los procesos de decisión que aborda el maestro de forma más o menos reflexiva, es el relativo a la selección de actividades de enseñanza – aprendizaje. Y en este proceso se encuentra con un amplio abanico de alternativas. De entre ellas, el juego ha ido recibiendo una atención creciente como situación globalizadora de los aprendizajes en la educación pues, no en vano, es portador de muchas propiedades deseables en cualquier medio educativo:

- Es una actividad que con frecuencia resulta motivador.
- Ofrece un marco contextualizado de la acción motriz.
- Hace posible un alto grado de interacción entre los alumnos.
- Proporciona situaciones motrices de naturaleza variada.

Dinámicas: Juego que se hace generalmente formando un círculo entre los participantes, es considerado como la base lúdica de cada cultura, pues su contenido manifiesta un mensaje social que cuenta, narra, afirma creencias, ideas o visiones sobre su situación o acontecimiento.

Crea las condiciones necesarias para que los alumnos inicien procesos de búsqueda de soluciones

Puede ser fuente de aprendizajes significativos.

Ahora bien, cuando hablamos de juego nos estamos refiriendo a una amplia variedad de actividades. Y sobre algunas de ellas surgen interrogantes en cuanto a su verdadero carácter lúdico. Así que es necesario reparar en qué hace que una actividad pueda ser considerada como juego.

Para que realmente la tarea sea una situación lúdica de aprendizaje debe tener una lógica interna de juego, esto es, que exista una actividad para realizar, unas normas de juego, unas estrategias de resolución y que el conjunto de estos tres elementos los alumnos lo reconozcan como juego y se identifiquen con su papel dentro de él.

JUEGO COGNOSCITIVO

De acuerdo con Piaget (1951) y Smilansky (1968), el desarrollo cognoscitivo en la primera infancia les permite que progresen del simple juego funcional (repetitivo, como rodar una pelota) al juego constructivo (como construir una torre de bloques), al juego de imaginar (como jugar al doctor) y luego a juegos formales con reglas (como rayuela y bolas). Estas formas más complejas de juego que fomentan el desarrollo cognoscitivo adicional.

Tipos de Juego Cognoscitivo

Las categorías del juego cognoscitivo son:

- Juego funcional (juego sensorio-motor): Cualquier movimiento muscular simple y repetitivo con objetos o sin ellos, tales como rodar una pelota o halar un juguete.
- Juego constructivo: Manipulación de objetos para construir o “crear” algo.
- Juego dramático (juego imaginario): Sustitución de una situación imaginaria para satisfacer los deseos y las necesidades personales del niño. Fingir ser algo o alguien

(médico, enfermera, Superman), empezando con actividades bastantes simples para ir desarrollando argumentos más elaborados.

- Juegos con reglas: Cualquier actividad con reglas, estructura y una meta (como la de ganar) como jugar a la pega, rayuela y bolas. Aceptación de reglas pactadas anteriormente y adaptación a ellas.

Tipos de Juego Sociales y no Sociales en la Primera Infancia

- ◇ Conducta desocupada: El niño aparentemente no está jugando pero se ocupa en mirar algo que parece tener un interés momentáneo. Cuando no hay nada emocionante, juega con su propio cuerpo, se sienta y se para de las sillas solo. Se para en un sitio y en otro, sigue al profesor o se sienta en un sitio mirando alrededor del salón.
- ◇ Conducta de observador: El niño gasta la mayor parte de su tiempo mirando el juego de otros niños. A menudo habla con los niños a quienes está observando, hace preguntas o da sugerencias, pero no entra de lleno en el juego él mismo. Este tipo se desprende del despreocupado en que el observador está definitivamente mirando grupos en particular más que algo emocionante que pase. El niño y la niña se pasa o se sienta dentro de una distancia del grupo de la que pueda hablar y así puede ver y oír todo lo que pasa.
- ◇ Juego solitario o independiente: El niño se divierte solo o independientemente con juguetes que son diferentes de aquellos usados por los niños y niñas dentro de una distancia de la que pueda hablar y no hace ningún esfuerzo para acercarse a los otros niños. Prosigue su propia actividad sin relación con lo que los otros están haciendo.
- ◇ Juego paralelo: El niño y la niña juega independientemente, pero la actividad que escoge lo lleva entre los otros niños y niñas. Se divierte con juguetes que son aquellos que los niños y las niñas alrededor de él están usando, pero usa el juguete cuando piensa que encaja, y no trata de influir o modificar la actividad de los niños y niñas

que están cerca de él. Juega al lado más que con los otros niños y las niñas. No hay intención de controlar la llegada o la salida de los niños y las niñas en el grupo.

- ◇ Juego asociativo: El niño y la niña juega con los otros. La conversación se centra en la actividad común; se presta y se pide prestado el material de juego, siguiendo del uno al otro con trenes y vagones; intentos moderados para controlar el que los niños y las niñas puedan jugar o no en el grupo. Todos los miembros se ocupan en actividades similares si no idénticas, no hay división de labor y no hay una organización de la actividad de varios individuos alrededor de alguna meta o producto material. Los niños y las niñas no subordinan sus intereses individuales a los del grupo: en lugar de eso cada niño y la niña actúa como desea. Por la conversación con los otros niños y las niñas uno puede decir que su interés está principalmente en su asociación, no en su actividad. Ocasionalmente, dos o tres niños y las niñas no se ocupan en ninguna actividad de alguna duración, sino que están solamente haciendo lo que por casualidad llame la atención de alguno de ellos.

- ◇ Juego cooperador o adicional organizado: El niño y la niña juega en un grupo que está organizado con el propósito de hacer algún producto material, o esforzándose para obtener alguna meta competitiva, o dramatizando situaciones de adultos y vida de grupo, o realizando juegos formales. Hay una sensación marcada de pertenecer o no al grupo. El control de la situación del grupo está en manos de uno o dos de los miembros que dirigen la actividad de los otros. La meta, como también el método de alcanzarla, necesita una división de trabajo, los diferentes miembros del grupo toman diferentes papeles y la organización de la actividad para que los esfuerzos de un niño y la niña estén complementados por los de otro.

Juego Imaginario

El juego imaginario -que surge durante el segundo año de vida cuando el juego funcional o sensorio-motor decae- es una forma importante de juego en la primera

infancia. Piaget sostuvo que la habilidad de los niños para imaginar hacer o ser algo se basa en su habilidad para usar y recordar símbolos, para retener en sus mentes representaciones o imágenes de cosas que ellos ha visto u oído.

Así, la aparición del juego imaginario marca el comienzo del estadio pre operacional. El juego imaginario aumenta durante los siguientes tres o cuatro años hasta que los niños y las niñas empiezan a estar más interesados en hacer juegos con reglas formales, alrededor de la época en que avanzan a un estadio de operaciones concretas.

Cerca de 10% al 17% del juego de preescolares es imaginario, y la proporción sube a casi 33% entre los de jardín de infantes (K. Rubin y otros, 1976). La clase de juego, así como su cantidad, cambia durante estos años del solitario imaginario al *sociodramático* que incluye otros niños y las niñas. Un niño de tres años de edad puede trepar y meterse dentro de una gran caja por sí mismo y pretender ser un conductor de tren, querrá a la edad de seis años tener pasajeros en su tren con los cuales pueda representar minidramas (Iwanaga, 1973). A través de la simulación, los niños aprenden como comprender el punto de vista de otra persona, desarrollar habilidades para solucionar los problemas sociales, y llegar a ser más creativos. Ciertas características paternas parecen estar asociadas con el florecimiento del juego simulado (Fríen, 1981). Los padres de los niños y las niñas que son los más imaginativos en su juego se llevan bien el uno con el otro, permiten ver a sus niños y niñas experiencias interesantes, los hacen tomar parte en la conversación y no los castigan pegándoles palmadas. Los niños y niñas que miran mucha televisión tienden a no jugar imaginativamente, tal vez porque cogen el hábito de absorber pasivamente las imágenes más que de generar las suyas.

Importancia y valor del juego

- Habilidades físicas: agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse
- Habla y lenguaje: desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes

- Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar
- Inteligencia emocional: auto-estima, compartir sentimientos con otros

El juego facilita el aprendizaje sobre:

- Su cuerpo: habilidades, limitaciones
- Su personalidad: intereses, preferencias
- Otras personas: expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños
- El medio ambiente: explorar posibilidades, reconocer peligros y límites
- La sociedad y la cultura: roles, tradiciones, valores
- Dominio propio: esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas
- Solución de problemas: considerar e implementar estrategias
- Toma de decisiones: reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias

Juego social

A finales de los años 20, Mildred Parten observó a 42 niños y niñas de dos a cinco. Años durante períodos de juego libre en un jardín de niños y niñas. En su informe, publicado en 1932, distinguió seis tipos de juego, determinó la proporción de tiempo gastada en

cada tipo y trazó las actividades de los niños. Su trabajo es un modelo clásico de cómo se desarrolla el juego social.

Parten observó que a las edades de dos y tres años, los niños frecuentemente se comprometen en varios tipos de juegos no sociales: conducta de desocupación, conducta de espectador, juego solitario e independiente y juego paralelo (juego al lado pero no con otros niños). Estas formas de juego disminuyen después del tercer cumpleaños, y hay un aumento en dos formas del juego social: juego asociativo y juego cooperativo.

Un estudio similar de cuarenta y cuatro niños de tres a cuatro años, realizado cuatro décadas después del estudio de Parten, encontró el juego social mucho menos avanzado que entre los niños del grupo de Parten (K. E. Barnes, 1971). El investigador especuló que el cambio podía haber reflejado un ambiente alterado: la televisión estimula “el ser espectador” pasivo, los juguetes elaborados pueden estimular el juego solitario más que los juguetes simples, y los niños hoy crecen con pocos hermanos y hermanas. Otro estudio encontró que la clase socioeconómica era un factor de sociabilidad en el juego. Los preescolares de grupos socioeconómicos más bajos se ocupaban más en juegos paralelos, mientras que los niños de clase media se ocupaban en juegos más asociativos y cooperativos (K. Rubin, Maioni & Hornung, 1976).

¿El juego solitario es menos maduro que el juego en grupo? Parten lo cree así, y algunos otros observadores han manifestado que los niños y niñas pequeños que juegan solos tienen riesgo de desarrollar problemas educativos, psicológicos y de desarrollo social. Pero una investigación reciente que liga el *contenido* del juego con el aspecto social contradice esta suposición. Algunos juegos no sociales de los niños y niñas parecen contribuir positivamente a su desarrollo.

En un análisis de niños en seis *kindergartens*, aproximadamente un tercio del juego solitario que tuvo lugar consistió en tales actividades dirigidas a obtener metas como la construcción con bloques y las obras de arte; cerca de una cuarta parte consistió en

juegos para ejercitar los músculos gruesos; cerca de 15% fue educativo; y sólo cerca de 10% implicaba únicamente mirar alrededor y a los otros niños. (N. Moore, Evertson & Brophy, 1974). Tales juegos, concluyeron los investigadores, muestran independencia y madurez, y no un pobre ajuste social. Otro estudio evaluó varias clases de juegos no sociales en relación con las medidas de competencia social y cognoscitiva de niños y niñas de cuatro años, tales como pruebas de asumir un papel y resolver problemas, clasificaciones de los maestros sobre la competencia social y otros juicios de los niños sobre popularidad. El estudio encontró que algunas clases de juegos no sociales están asociadas con un nivel bastante alto de competencia. Por ejemplo el juego constructivo paralelo (tales actividades preescolares tan corrientes como jugar con bloques o trabajar con rompecabezas cerca de otro niño y niña) fue lo más común entre niños que eran buenos para resolver problemas, que eran populares con otros niños y niñas, y cuyos profesores los vieron como socialmente hábiles (K.Rubin, 1982).

No todos los juegos no sociales son inmaduros; los niños pueden necesitar estar solos un tiempo para concentrarse en las tareas y en los problemas; o pueden gozar simplemente con actividades no sociales más que con actividades grupales. Necesitas mirar lo que los niños *hacen* cuando juegan, no sólo si juegan solos o con alguien más.

Algunos conceptos a tomar en cuenta

Hemos mencionado aquí todas las ventajas que tiene el juego y, sin embargo, desde el sistema escolar se está presionando al niño para que cada vez, a más temprana edad, entre a una educación formal en la que el juego tiene escasa cabida. Detrás de estas medidas hay más un interés monetario que cualquier otra cosa y no sólo se minimiza el potencial del juego en el aprendizaje sino que también se está olvidando la importancia del juego en el desarrollo emocional y afectivo de los niños. Un niño o niña que juega es un niño o niña que ama la vida, que entiende y tolera situaciones difíciles, que ama a quienes les rodea, es un niño que sonrío y es feliz.

El juego es un derecho que tiene todo niño y una oportunidad que tenemos los adultos de pasar un buen rato y de aprender de esa capacidad que tienen los niños y niñas de disfrutar y admirarse con las cosas simples. El juego es algo muy serio.

ASIMILACIÓN

Esta reformulación se concreta en la representación gráfica del comportamiento de la fuerza de disociación en las etapas de asimilación y asimilación obliterativa. La reformulación de la Teoría de la Asimilación, la cual manteniendo su concepción original, introduce nuevos conceptos que hacen un ajuste fino de dicha teoría, ofrece una plataforma teórica para la explicación de procesos mentales cognitivos que se encuentra actualizada con los aportes de la psicología cognitiva. En base a la reformulación de la Teoría de la Asimilación se hace una propuesta de estructura cognitiva.

En la teoría de la asimilación, el proceso de adquisición de significados y la posterior pérdida gradual de ellos a través del tiempo se reúnen en un solo proceso de asimilación que consta de dos etapas temporales. La primera etapa corresponde a la *asimilación* propiamente dicha y en ella se adquieren los significados de los conceptos o proposiciones por medio de la relacionalidad no arbitraria y sustantiva con ideas pertinentes de la estructura cognoscitiva.

La segunda etapa se denomina asimilación obliterativa, en ella se produce el olvido de los conceptos o proposiciones aprendidos. Esto sucede debido a que con el transcurso del tiempo los nuevos conceptos aprendidos se hacen menos discriminables de la idea que le sirvió de afianzamiento y son asimilados por esta.

2.6 CATEGORIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

ATENCIÓN

Mediante los sistemas que nuestro cerebro posee para regular la atención, los objetos y acontecimientos externos (visuales, auditivos, etc.) primero evocan o llaman nuestra atención, haciendo que nos orientamos hacia algo concreto y nos desentendamos (nos desenganchemos) de los demás estímulos; así estamos preparados para captar el mensaje que nos llega. En una segunda fase, si ese acontecimiento o mensaje continúan y consideramos que vale la pena seguir recibéndolos, ponemos de nuestra parte y mantenemos la atención, la prestamos (incluso, a veces, decimos que "ponemos los cinco sentidos"). Y si nos interesa en grado superlativo, nuestra atención se enfrasca en el objeto. Ya podemos adelantar que nuestros intereses (motivación, afecto) van a influir decisivamente en la operatividad de nuestra atención.

Pues bien, en la atención intervienen varias áreas y núcleos del cerebro. Unos están relacionados con las áreas responsables de recibir y, sobre todo, de integrar la información que nos llega por los sentidos. Otros están relacionados con la retención inmediata de la información para saber de qué va, y para contrastar su importancia (¿Es nueva o ya conocida?, ¿Vale la pena retenerla? ¿Vale la pena seguir recibéndola? ¿Me interesa?). Otros están encargados de rechazar y filtrar todo aquello que nos pueda distraer y cambiar el objeto de nuestra actual atención.¹

Vigotsky sitúa la importancia del lenguaje en el acceso a la atención voluntaria. En la atención voluntaria hay como una direccionalidad que está pautada desde lo social. El niño empieza a centrar su atención con la intervención del lenguaje en determinados objetos. Es fundamental la intervención de la madre.

¹ http://www.down21.org/salud/neurobiologia/aprend_sd_2.htm

El niño y la niña pueden prestar atención a cosas que no son tan vitales para él ni tan impactantes desde el punto de vista perceptivo por el hecho de que su madre se la señale particularmente. La mamá le nombra un objeto “dame la mema” y se lo señala. El niño y la niña puede de alguna manera fijar su atención en aquello que la madre le está nombrando.

El origen de la atención voluntaria no es un origen tan biológico más bien un origen social. Es necesario para que se desarrolle la atención voluntaria la participación del otro que le va de alguna manera, dando los elementos para fijar la atención sobre ciertos objetos del universo.

Es decir que la atención es un fenómeno activo que a la medida que se va desarrollando es cada vez un fenómeno más activo y más dependiente de la intencionalidad del sujeto. Algunos autores dicen que la atención es un fenómeno unitario pero que implica distintos aspectos. Implica fenómenos cuantitativos y cualitativos.

Los fenómenos cuantitativos tienen que ver con los distintos grados de capacidad de atención que yo puedo sostener. Mientras que los cualitativos tienen que ver con estos aspectos más de direccionalidad y fundamentalmente de selectividad. ¿Con qué tendría que ver lo cualitativo?

Con la capacidad de poder seleccionar estímulos. Poder mantener la atención y poder seleccionar a través de la atención.

Se procesan de forma automática y que no necesitan un control por parte del sujeto. Por otro lado habría un proceso de atención el cual si tendría una capacidad limitada y del cual si el sujeto tiene una participación activa. Entonces habría dos procesamientos diferentes de la atención.

La atención, ¿con qué se relaciona?

Con la percepción, con la motivación y con lo cognitivo que está interviniendo en esa posibilidad de aprender. En el déficit atencional lo que el chico no puede es fijar la atención se mantiene, es decir la atención sostenida, por lo que se dispersa y esto ocasiona dificultades de aprendizaje.

La vida del niño y la niña es un ejercicio de atención permanente al mundo que le rodea. Desde los primeros momentos de su vida debe centrarse en lo que está viendo u oyendo y en las tareas que debe realizar y no distraerse. Esta capacidad puede aprenderse y mejorarse con la práctica y el ejercicio, y el adulto puede desempeñar un papel fundamental en dicha mejora.

En esta obra se ofrece información a padres, profesores y especialistas sobre cómo fomentar la atención de los niños y niñas, especialmente durante los primeros seis años de vida. Se describen numerosas actividades, juegos y ejercicios mentales que el niño y la niña pueden realizar con el adulto o con los compañeros y amigos, y estrategias concretas que el adulto debe tener en cuenta a la hora de estimularle y ayudarlo. Uno de los capítulos se dedica a dar a conocer las particularidades que pueden presentar poblaciones con problemas específicos de atención, tales como el síndrome de Down o el trastorno por déficit atencional.

Dificultad en la atención

Actualmente está muy en moda el término DEFICIT DE ATENCIÓN y las siglas DDA, ADHD. Pero ¿qué es realmente el Déficit de Atención?

Es un Síndrome neurobiológico, que afecta al individuo, el cual tiene como característica típica: Falta de atención crónica. Éste es producido por la insuficiencia de Dopamina que es un neurotransmisor del cerebro.

En otras palabras déficit de Atención es una disfunción del cerebro, es decir, el cerebro está en buenas condiciones pero existe un área, del mismo, que se encuentra afectada. Esto, sin embargo, no priva a un adecuado desarrollo del mismo, siempre y cuando exista un medio ambiente y una estimulación adecuada. La inteligencia de las personas que sufren de déficit de atención está intacta, ósea, que esta deficiencia no influirá en una mejor o peor coeficiente intelectual, este dependerá, nuevamente de la estimulación y del medio ambiente que rodea a estas personas durante su crecimiento.

La metodología pedagógica

La metodología pedagógica para la atención de los niños y niñas con necesidades educativas especiales gira alrededor del concepto de adaptaciones curriculares. La propuesta metodológica de adaptaciones curriculares es clara, coherente y de amplio espectro, pero en nuestro caso se ha constituido en un algoritmo sin sentido ante la falta de un contenido real ocasionado por nuestras limitaciones para recolectar la información pertinente, interpretarla y ofrecer la intervención pedagógica adecuada.

Características

Puesto que sin atención no hay concentración, es necesario orientar la mente hacia lo que se está haciendo

Atención dividida. Se puede atender a varias cosas al mismo tiempo.

Atención sostenida. Atender a una tarea desde el principio hasta el final.

Atención específica. Atender sólo a determinados aspectos.

A partir de 50 minutos el estado de concentración comienza a desvanecerse por lo que es necesario desconectar 10 minutos de la tarea. La mañana es el mejor momento para conseguir una concentración plena

La atención tiene propiedades que permiten analizar su funcionamiento. Estas son:

Amplitud: es el campo que puede abarcar la atención. Por ejemplo en un mismo lugar hay personas que pueden captar más detalles que otras.

Intensidad o Agudeza: la atención puede ser superficial o profunda. Independientemente de otras características, la agudeza o intensidad atencional permitirá captar otros elementos que no son tan evidentes. Las inferencias son las ideas que se logran por relacionar conceptos o ideas previos con una información nueva.

Por ejemplo: Si yo digo que la gata en invierno debe comer doble ración de comida, si estamos en julio ¿Cuánto le debo dar? Sólo el conocimiento previo de los meses que abarca el invierno me permitirá tomar una determinación.

Duración: es la persistencia de la atención, el tiempo en que se puede mantener; las leyes de la fatiga juegan un rol destacado en este aspecto. Cuando se reitera un estímulo o la respuesta es automática, es posible que se actúe sin la intervención de la atención

Tipos de Atención

Atención sensorial: el niño que sigue los movimientos de un globo, el sujeto que busca un objeto perdido, despliegan la atención sensorial, la cual pone en juego los sentidos.

Atención intelectual: el niño busca resolver un problema, comprender una lectura, despliega este tipo de atención. En las personas con problemas de aprendizaje suele presentarse un predominio del primer tipo de atención y en aquellas otras con situaciones conflictivas emocionales el predominio es de la atención intelectual.

Atención espontánea: es el tipo de atención que surge como resultado de un hecho sorpresivo. Este suceso puede provenir del medio externo como interno. Actúa en forma automática, es un reflejo, no es intencional.

Atención voluntaria: este tipo de atención está dirigida por la voluntad, es decir la iniciativa es del sujeto y no la atracción del objeto. Exige una concentración de todas las funciones mentales dirigidas al estímulo. El interés interviene con mayor énfasis en este tipo de atención.

Aspectos psicológicos en los niños con Déficit Atencional

Observe la siguiente lista que los caracterizan, entre otras, por:

- No siguen las instrucciones
- Se distraen fácilmente con otros estímulos
- Olvidan hacer sus deberes
- Pierden y olvidan los objetos necesarios
- Son desordenados en la distribución de su tiempo
- Desean terminar rápido.
- A veces, pareciera que no escuchan lo que se les dice.
- Pierde los útiles escolares con frecuencia.
- Malos hábitos en los cuadernos
- No prestan atención a los detalles.
- Hablan mucho
- Interrumpen constantemente la clase y las conversaciones.
- Su rendimiento es inconsistente.
- Les cuesta esperar su turno en juegos o en conversaciones con otros.
- Generalmente, dejan todo para el último momento.
- Cambios de humor bruscos
- Dificultad para comenzar, continuar y terminar la actividad.
- Errores en las tareas y los exámenes.
- No se pueden quedar quietos por largos períodos de tiempo ejecutando la misma actividad.

Manifestaciones

Se habla de ella cuando una persona no logra concentrarse tiene dificultad tanto para captar la orden como para realizarla. En consecuencia de esto atención los niños y las niñas se distraen fácilmente por estimulaciones que se dan en el entorno de forma simultánea. Los niños y las niñas que presentan estos inconvenientes, cambian frecuentemente de actividad y no logran terminar sus tareas. Se distraen con facilidad y casi siempre distraen al grupo generando indisciplina. Generalmente presentan bajo rendimiento académico sin que eso signifique que no son inteligentes, lo malo es que eso afecta su autoestima. Además altera negativamente la convivencia con su familia, que tiene que atender las quejas permanentemente

La mente tiende siempre a manifestarse en forma de hábitos, a recorrer caminos que le son gratos y conocidos, desperdiciando así la mayor parte de su potencial, que podría muy bien utilizarse en fecundar e iluminar las espesas tinieblas de lo desconocido. La práctica de la concentración tiene por objeto adiestrar a la mente para que pueda dirigirse a lugares u objetos determinados a voluntad y conscientemente. Así como un invidente que ha de aprender a moverse en una ciudad desconocida necesita un entrenamiento previo, la mente, antes de familiarizarse con un nuevo camino, necesita un adiestramiento largo y específico.

Esta práctica comienza con el control de los sentidos. Sabido es que los sentidos son como grandes boquetes por los que se escapa en torrente nuestro flujo mental, creándose así una corriente hacia lo exterior, la cual causa la inestabilidad de la mente e impide la concentración.

Aspectos que influyen

-La astenia primaveral, la migraña, el cansancio, el estrés y estados bajos de ánimo

-Existen algunos trastornos de atención como:

-La apronesia o incapacidad de concentrarse en una tarea

-La Hiperaproxesia o inestabilidad en la atención

-La total distrabilidad

-Alimentación

Las proteínas (carne, pescado, huevos y legumbres) aumentan el rendimiento intelectual puesto que son nutrientes elementales de las neuronas. El fósforo (frutos secos, jamón, mejillones,...) potencian la concentración porque estimulan y fortalecen el sistema nervioso

Habilidades complementarias La capacidad de relacionar ideas y acontecimientos, la memoria, ser capaz de relajarse, escuchar, observar, etc.

CONOCIMIENTO

El **conocimiento** es, por una parte, el estado de quien conoce o sabe algo, y por otro lado, los contenidos sabidos o conocidos que forman parte del patrimonio cultural de la humanidad.

Por extensión, suele llamarse también "conocimiento" a todo lo que un individuo o una sociedad dados consideran sabido o conocido. En este sentido, se diría por ejemplo que la existencia de brujas y duendes era consabida en la Edad Media, incluso si, desde el punto de vista actual, estas creencias son infundadas y no constituyen propiamente conocimientos.

Sin duda, las ciencias constituyen uno de los principales tipos de conocimiento. Las ciencias son el resultado de esfuerzos sistemáticos y metódicos de investigación en busca de respuestas a problemas específicos y cuya elucidación procura ofrecernos una representación adecuada del universo.

Hay también, no obstante, muchos tipos de conocimiento que, sin ser científicos, no dejan de estar perfectamente adaptados a sus propósitos: el «saber hacer» en la artesanía, el saber nadar, etc.; el conocimiento de la lengua, de las tradiciones, leyendas, costumbres o ideas de una cultura particular; el conocimiento que los individuos tienen de su propia historia (saben su propio nombre, conocen a sus padres, su pasado), o aún los conocimientos comunes a una sociedad dada, incluso a la humanidad (saber para qué sirve un martillo, saber que el agua extingue el fuego). Aun cuando en cada momento se genera información, se considera, sin embargo, que la cantidad de conocimiento humano es necesariamente finita, amén de la inaccesibilidad de resolver los problemas fundamentales o misterios, como el origen de la vida, del lenguaje humano o del Universo entre muchos otros que van más allá del entendimiento propiamente humano.

Los conocimientos se adquieren mediante una pluralidad de procesos cognitivos: percepción, memoria, experiencia (tentativas seguidas de éxito o fracaso), razonamiento, enseñanza-aprendizaje, testimonio de terceros, etc. Estos procesos son objeto de estudio de la ciencia cognitiva. Por su parte, la observación controlada, la experimentación, la modelización, la crítica de fuentes (en Historia), las encuestas, y otros procedimientos que son específicamente empleados por las ciencias, pueden considerarse como un refinamiento o una aplicación sistemática de los anteriores. Estos son objeto de estudio de la epistemología.

La importancia que atribuye al conocimiento distingue a la humanidad de las otras especies animales. Todas las sociedades humanas adquieren, preservan y transmiten una cantidad sustancial de saberes, notablemente, a través del lenguaje. Con el surgimiento de las civilizaciones, la acumulación y la difusión de conocimientos se multiplica por

medio de la escritura. A través de la historia, la humanidad ha desarrollado una variedad de técnicas destinadas a preservar, transmitir y elaborar los conocimientos, tales como la escuela, las enciclopedias, la prensa escrita, las computadoras u ordenadores.

Esta importancia va de la mano con una interrogación sobre el valor del conocimiento. Numerosas sociedades y movimientos religiosos, políticos o filosóficos han considerado que el acrecentamiento del saber, o su difusión, no resultaban convenientes y debían limitarse. A la inversa, otros grupos y sociedades han creado instituciones tendentes a asegurar su preservación, su desarrollo y su difusión. Así mismo, se debate cuáles son los valores respectivos de diferentes dominios y clases de conocimientos.

En las sociedades contemporáneas, la difusión o al contrario, la retención de los conocimientos, tiene un importante papel político y económico, incluso militar; lo mismo ocurre con la propagación de pseudo-conocimientos (o desinformación). Todo ello contribuye a hacer del conocimiento una fuente de poder. Este papel explica en buena parte la difusión de la propaganda y las pseudociencias, que son tentativas por presentar como conocimientos, cosas que no lo son. Esto le confiere una importancia particular a las fuentes de supuestos conocimientos, como los medios masivos y sus vehículos, tales como Internet

LA PERCEPCIÓN

Es la función psíquica que permite al organismo, a través de los sentidos, recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno. La percepción no es nunca una mera repetición del mundo exterior, no es como si fotografiásemos el mundo valiéndonos de nuestros órganos sensoriales y receptivos. Estamos tan acostumbrados a que las cosas nos parezcan tal y como las vemos que ni siquiera pensamos que pudiera ser de otro modo. El acto físico de percibir actitudes sensoriales lo llamamos percepción. Pero el proceso de la percepción se diferencia mucho de la sensación.

Si la sensación era un mero proceso receptivo, la percepción es algo más que eso, es el conocimiento de las respuestas sensoriales a los estímulos que las excitan. Por la percepción distinguimos y diferenciamos unas cosas de otras, nuestro ser del mundo, nuestra realidad de las otras cosas. La percepción supone una serie de elementos en los que hay que distinguir:

- La existencia del objeto exterior.

- La combinación de un cierto número de sensaciones.

- La integración de nuevos estímulos percibidos en experiencias anteriores y acumuladas en la memoria.

- La selección de ciertos elementos de nuestras sensaciones y eliminación de otros.

En el acto perceptivo, el cerebro no sólo registra datos, sino que además interpreta las impresiones de los sentidos. La percepción no es, pues, como la respuesta automática de una máquina, las teclas de la máquina de escribir que al pulsarlas se disparan automáticamente y siempre en el mismo sentido. En la percepción la cosa ocurre de otro modo, la respuesta que se da al estímulo viene siempre reestructurada, de tal modo que un mismo fenómeno observado y percibido por distintas personas, reciben respuestas distintas, y es interpretado de modo muy distinto, por un poeta, un pianista, un organista. Por otra parte como no percibimos sólo por un órgano sino que recibimos muchos estímulos al mismo tiempo y por distintos órganos ocurre que la más leve desviación en cualquiera de los órganos puede dar lugar a diferencias profundas en el resultado total de nuestras percepciones.

En cierto modo, la percepción es una interpretación de lo desconocido, aunque por ser la única que el hombre puede dar, ésta le sirve para su desenvolvimiento en el mundo. Por el cual por otra parte se encuentra en íntima comunicación.

Elementos de la percepción

En toda percepción concurren una serie de eventos y datos dispares que necesitan ser estructurados para poder obtener una información del mundo de fuera. Entre estos datos y elementos distinguiremos 3 principales:

- **Recepción Sensorial:** La base de la perfección es la recepción proveniente de los sentidos, sin sensación es imposible cualquier tipo de percepción. Las sensaciones no nos llegan nunca aisladas, ni siquiera con la misma intensidad y siempre se da un proceso de selección de las mismas, es decir, una percepción.

- **La Estructuración Simbólica:** La percepción va siempre ligada a una representación, a un concepto o a una significación; al escuchar un sonido de un avión, por ejemplo, representamos su configuración por las experiencias vividas anteriormente.

- **Los Elementos Emocionales:** Es posible que muchos de nuestras percepciones nos dejen indiferentes pero la mayoría de ellas van íntimamente ligadas a procesos emocionales a los propios, dando lugar en nosotros a sentimientos o a emociones agradables o desagradables

LA PSICOLOGIA

(«Psico», del griego *alma* o *actividad mental*, y «logia», *tratado, estudio*) es la ciencia que estudia la conducta observable de los individuos y sus procesos mentales, incluyendo los procesos internos de los individuos y las influencias que se ejercen desde su entorno físico y social.

Existen varias ciencias que se encargan de estudiar diversas ramas de la vida del hombre, pero contamos con una que tiene como objetivo ahondar mucho más dentro de nuestro subconsciente, nos referimos a la psicología. Si buscamos una definición de

psicología en cualquier diccionario tipo probablemente encontraremos una explicación que sugiera: estudio científico del comportamiento y experiencia de cómo siente los seres humanos y animales. Esta sería una definición convencional, en ABC pedía proponemos ir más allá de los significados y encontrar así el objetivo de cada término como sus características; por eso nuestra “definición de psicología” sería un poco más extensa. Entendemos por psicología la ciencia que estudia las experiencias vividas como la conducta de los animales y seres humanos, pero también sus pensamientos, sentimientos y capacidad de adaptación al entorno que lo rodea. La psicología moderna ha recogido varias muestras de estos aspectos y los ha organizado sistemáticamente para luego elaborar teorías para la comprensión. Estas últimas, nos ayuda a explicar y conocer como se manifiestan los humanos y animales; en algunas ocasiones nos ayudan a predecir acciones futuras.

La definición de psicología nos señala que esta ciencia se ha dividido históricamente en diversas áreas de estudio, pero más allá de esta división, todas ellas están interrelacionadas; la psicología fisiológica es la encargada de estudiar cómo funciona el cerebro y el sistema nervioso, mientras que la de tipo experimental es la que aplica técnicas de laboratorio para estudiar aspectos como percepción y memoria; aquí notamos que ambas ramas están vinculadas profundamente.

La psicología también puede clasificarse según las áreas de aplicación; por ejemplo, la psicología social es la que estudia las influencias del entorno social sobre la persona y cómo ésta posteriormente se desenvuelve en el grupo, mientras que la de tipo industrial estudia únicamente el entorno laboral de los trabajadores. Por último, la psicología clínica intenta ayudar a quienes padecen problemas en su vida cotidiana o sufren trastornos mentales. Más allá de su útil función, la psicología siempre ha sido descalificada, esto se debe a que el ciudadano común tiene la firme convicción de que, dado que el mismo posee una vida mental, es muy sencillo adquirir un conocimiento completo de la totalidad de los fenómenos psicológicos sin tener que realizar un estudio universitario previo.

Dicho razonamiento resulta curioso para los profesionales que ejercen esta profesión pues nunca se ha sabido de alguien que contradiga o corrija a un cardiólogo basado meramente en el buen funcionamiento de su corazón; pero sí existen miles de individuos que suelen “darse el lujo” de saber más que un psicólogo. La definición de psicología establece que esta disciplina estudia el comportamiento y por ende son muchas las personas que se sienten capaces de ser psicólogos y tener su propio diván en casa; es que generalmente se cree que todos tenemos la capacidad de comprender y analizar hechos ajenos a nuestras vidas y lamentablemente no es así.

Lo relevante respecto al concepto de Psicología

La convencional definición de psicología ha dejado muchos aspectos subjetivos de lado que nosotros incorporaremos para su completo y eficiente entendimiento; primeramente es necesario aclarar que la psicología es útil para los individuos sí, y solo sí, éste acepta la opinión de lo que dicta esta ciencia y la incorpora como valiosa. Otro factor fundamental que debe señalarse es el mito de la hipnosis; la idea de que la gente que es hipnotizada queda a disposición de quien ejecuta la acción ha sido popularizada por Hollywood pero no cuenta con ninguna base científica. La hipnosis es sólo un estado alterado de conciencia a través del cual el profesional intenta derribar barreras inhibitorias que el paciente ha levantado; el objetivo de este método es alcanzar un grado más profundo de comunicación.

Tampoco debemos confundir psiquiatría con psicología, el psiquiatra es un médico especializado en el sistema nervioso, el mismo debió ser primero médico general para posteriormente hacer su especialización. La diferencia entre ambos profesionales es que el psiquiatra está facultado para recetar medicinas controladas; el psicólogo es un “biólogo genético”, un científico que estudia la mente.

2.6 HIPOTESIS

Las Estrategias Lúdicas inciden en la atención en los niños y niñas del primer año de Educación Básica del Jardín de infantes “Senderitos de Luz”, de la ciudad de Ambato en el año Lectivo 2008-2009.

2.7 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

Estrategias Lúdicas

VARIABLE DEPENDIENTE

La Atención

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Esta será una investigación cuantitativa realizada en el Jardín de Infantes Primer Año de Educación Básica (Senderitos de Luz).

3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación que vamos a realizar es una investigación de campo e investigación bibliográfica

De campo porque la investigación se realiza en el lugar de trabajo

Bibliográfica por que los conceptos y datos los obtenemos de varios libros, periódicos, revistas e internet

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población específica con la que se va a realizar la investigación será una muestra específica pertinente al paralelo "B" del jardín "Senderitos de Luz". 31 niños (14 niños y 17 niñas), 62 padres de familia, 3 Docentes, 2 especiales, 1 pasante y 1 conserje encargado del jardín. Todos pertenecientes al paralelo "B" del primer año de básica del jardín "Senderitos de Luz"

Cuadro N. 1

POBLACIÓN	CANTIDAD	PROCENTAJE
NIÑOS	31	46%
PADRES DE FAMILIA	31	46%
DOCENTES	5	8%
Población Total	67	100%

Elaborado por: Investigadora

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Cuadro N. 2

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Guía de Observación
Encuesta	Cuestionario
Entrevista	

Elaborado por: Investigadora

OBSERVACIÓN

La observación es un registro visual de lo que ocurre en el mundo real, en la evidencia empírica. Así toda observación; al igual que otros métodos o instrumentos para consignar información; requiere del sujeto que investiga la definición de los objetivos que persigue su investigación, determinar su unidad de observación, las condiciones en que asumirá la observación y las conductas que deberá registrar.

Guía de observación

La guía de observación es un instrumento que orienta a identificar los aspectos a observar.

Encuesta

La encuesta es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

Las encuestas se les realizan a grupos de personas con características similares de las cuales se desea obtener información, por ejemplo, se realizan encuestas al público objetivo, a los clientes de la empresa, al personal de la empresa, etc.; dicho grupo de personas se les conoce como *población o universo*.

Cuestionario

Consiste en la aplicación de preguntas, que tienen como finalidad determinar hasta qué nivel los procedimientos y la metodología de trabajo que se aplican son correctos, están en concordancia con los estándares y parámetros de calidad, si estos han sido implementados, y si se realizan acciones encaminadas a la superación y supervisión de los auditores, consultores y supervisores que se relacionan con la actividad de auditoría en las dependencias del Ministerio de Auditoría y Control.

Entrevista

La entrevista es una técnica significativa y productiva de que dispone el analista para recabar datos. Es un canal de comunicación entre el analista y la organización; sirve para obtener información acerca de las necesidades y la manera de satisfacerlas, así como concejo y comprensión por parte del usuario para toda idea o método nuevos. Por otra parte, la entrevista ofrece al analista una excelente oportunidad para establecer una corriente de simpatía con el personal usuario, lo cual es fundamental en transcurso del estudio

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: Estrategias Lúdicas

Cuadro N. 3

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.	-Metodológica	-Utilizar los materiales correctamente -Participar en grupo -Respetar reglas	-Resulta fácil trabajar con estas técnicas? -A los niños les gusta estas estrategias	- Observación - Cuestionario	- Ficha - Entrevista - Encuesta

Elaborado por: Investigadora

VARIABLE DEPENDIENTE: L A ATENCION

Cuadro N. 4

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
La atención es la capacidad de aplicar voluntariamente el entendimiento a un objetivo, tenerlo en cuenta o en consideración.	-Problema de aprendizaje	-No siguen las instrucciones -Se distraen fácilmente con otros estímulos -Son desordenados en la distribución del tiempo -A veces, pareciera que no escuchan lo que se les dice	-Los niños difícilmente obedecen a una orden? -Los trabajos hechos en clase son descuidados, sucios y cometen muchos errores? -Suelen los niños terminar las tareas que empiezan?	- Observación - Cuestionario	- Ficha - Entrevista - Encuesta

Elaborado por: Investigadora

3.5 PLAN DE RECOLECCION DE INFORMACION

1.-Elaboracion del test de evaluación de los niños y niñas y la encuesta para padres y maestros

La Estrategia del texto puede ser una base para la investigación sobre las Estrategias Lúdicas vamos aplicarlo

2.-Aplicación del test sobre la falta de Atención

Aplicación sobre el nivel de grado de niños y niñas

Esto lo realizaremos durante las horas de clase con cada uno de los niños y niñas

3.-Realizacion de la encuesta a los padres de familia y docentes

Aplicados los test y realizadas las encuestas realizaremos la clasificación de las mismas

3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION

1.- Revisar los test aplicados a los niños y niñas y calificar en las mismas

2.- Revisar las encuestas aplicadas a los padres de familia, a los docentes y calificación de los mismos

3.- Análisis de los resultados para la elaboración de cuadros y gráficos.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 RESULTADOS DEL CUADRO DE OBSERVACION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE BASICA

PARAMETRO 1:

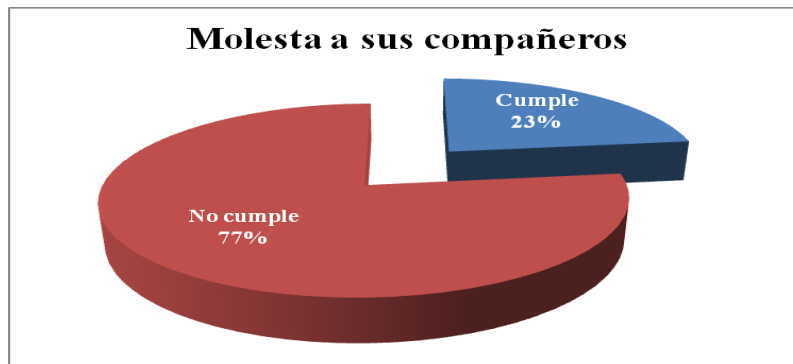
Molesta a sus compañeros mientras escucha el cuento

Cuadro N. 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
Cumple	7	23%
No cumple	24	77%
TOTAL	31	100%

Fuente: Tabla de observación de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Grafico N. 3



Fuente: Tabla de observación de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

Aquí observamos que los niños y niñas en un 23% molestan a sus compañeros y en un 77% no molestan a sus compañeros y esto quiere decir que los niños y niñas no cumplen con la estrategia dada.

PARAMETRO: 2

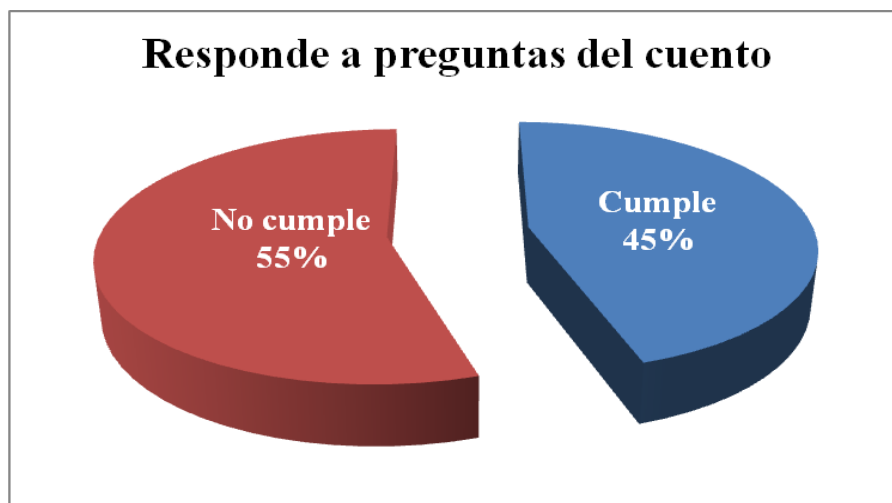
Responden a las preguntas planteadas sobre el cuento

Cuadro N. 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
Cumple	14	45%
No cumple	17	55%
TOTAL	31	100%

Fuente: Tabla de observación de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 4



Fuente: Tabla de observación de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación

Aquí observamos a los niños y niñas que respondieron a las preguntas que se hizo en el cuento, en un 55% responden a las preguntas y en un 45% no tuvieron respuestas apropiadas o no respondieron, esto quiere decir que los niños y niñas si responden a las preguntas mencionadas en el cuento. La participación en las actividades de la clase es una de las condiciones para el completo desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.

PARAMETRO: 3

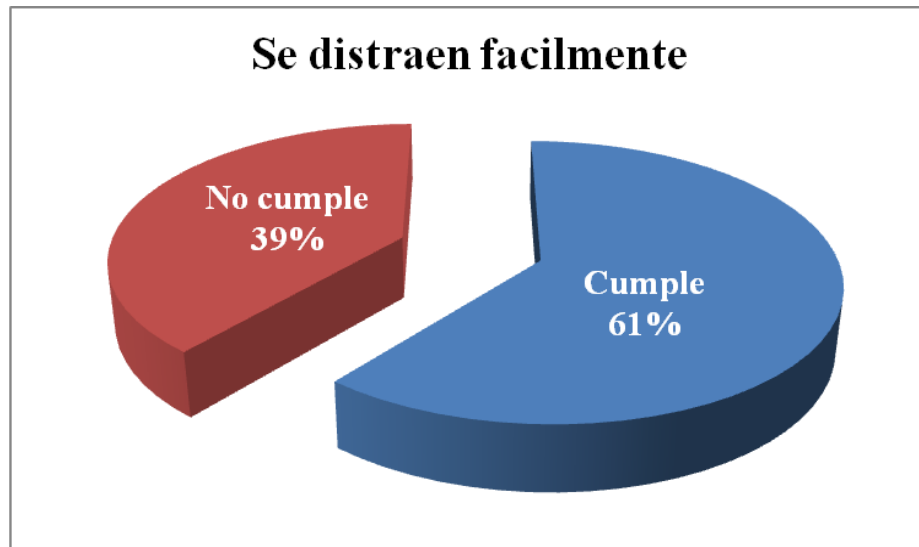
Se distraen fácilmente cuando escuchan el cuento

Cuadro N. 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
Cumple	19	61%
No cumple	12	39%
TOTAL	31	100%

Fuente: Tabla de observación de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 5



Fuente: Tabla de observación de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación

Aquí observamos que los niños y niñas se distraen fácilmente cuando se les leía el cuento esto es en un 39% y no se distraían en un 61%; es decir, que los niños y niñas no cumplen favorablemente con la pregunta dada.

PARÁMETRO: 4

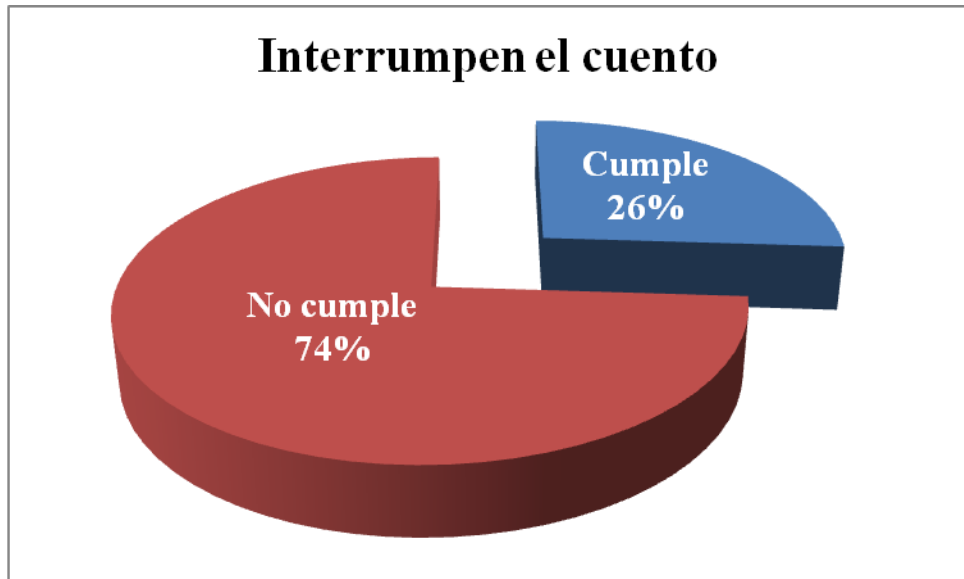
Interrumpen cuando se les está contando el cuento

Cuadro N. 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
Cumple	8	26%
No cumple	23	74%
TOTAL	31	100%

Fuente: Tabla de observación de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 6



Fuente: Tabla de observación de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

Aquí observamos que los niños y niñas en un 26% interrumpen al contar el cuento, y en un 74%, no interrumpen, esto nos quiere decir que estamos logrando que los niños y las niñas no interrumpen la historia.

4.2 RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE BÁSICA

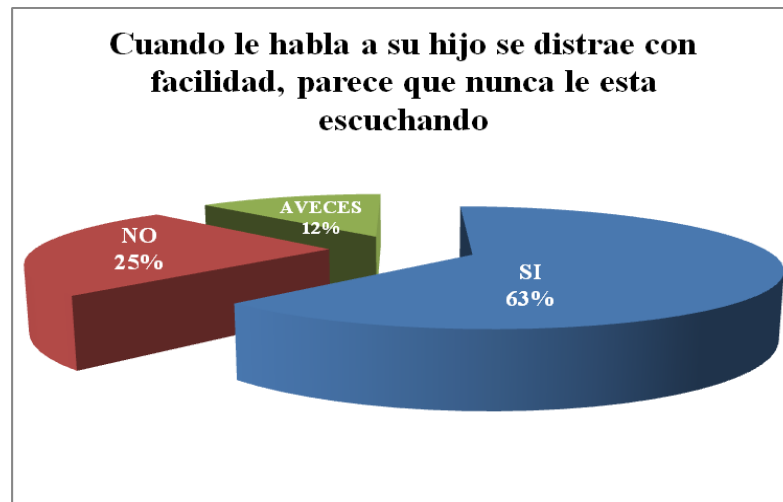
1. PREGUNTA: Cuando le habla a su hijo se distrae con facilidad, parece que nunca le está escuchando

Cuadro N. 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
SI	25	63%
NO	10	25%
AVECES	5	12%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 7



Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

Aquí vemos en la encuesta realizada que los padres en un 63% respondieron que SÍ, cuando le hablan a sus hijos se distraen con facilidad, como que nunca le está escuchando el 25% NO y A el 12% A VECES; esto nos quiere decir, que los niños y niñas si se distraen en casa con facilidad y parece que no les está escuchando.

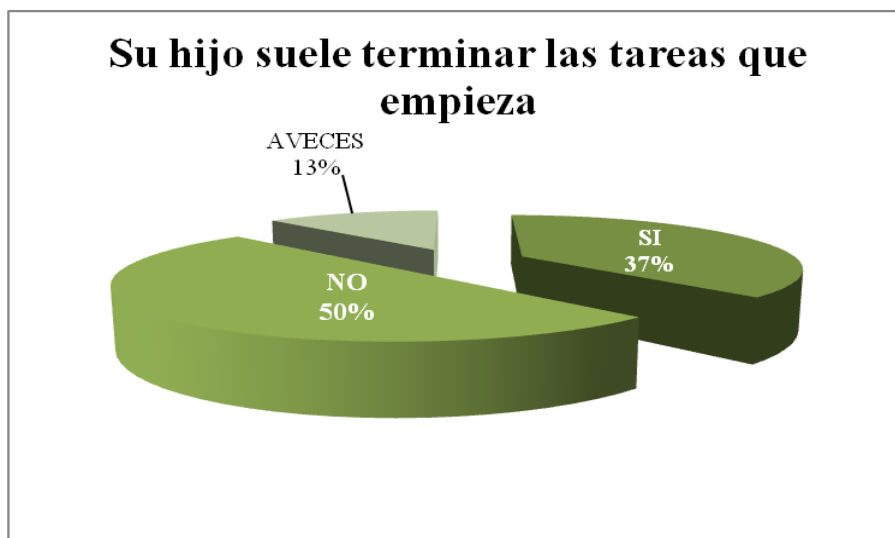
2. PREGUNTA: Su hijo suele terminar las tareas que empieza

Cuadro N. 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
SI	15	37%
NO	20	50%
AVECES	5	13%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 8



Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

Aquí vemos en la encuesta realizada a los padres de familia que sus hijos SÍ suelen terminar las tareas que empiezan en un 37%, en un 50% NO, y sólo el 13%, A VECES, esto nos quiere decir, que los niños y niñas no suelen terminar las tareas que empiezan en casa.

3. PREGUNTA: Su hijo pierde a menudo las cosas que necesita, es muy descuidado

Cuadro N. 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
SI	30	75%
NO	5	12%
AVECES	5	13%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 9



Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

Aquí vemos en la encuesta realizada a los padres de familia que respondieron en un 75% que su **hijo SÍ pierde a menudo las cosas que necesita, es muy descuidado** NO en un 12%, y, AVECES en un 13% esto nos quiere decir, que los niños y niñas pierden a menudo las cosas que necesita y son muy descuidados.

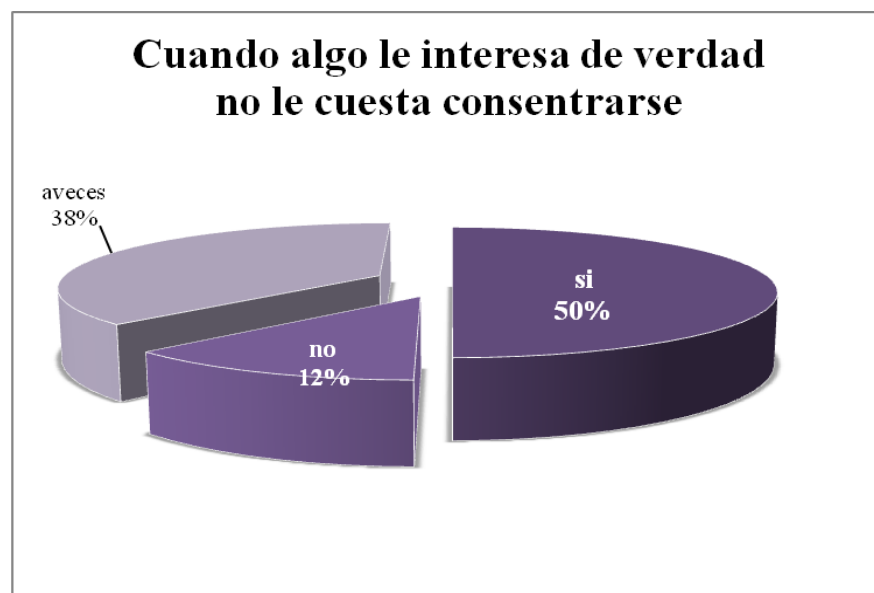
4. PREGUNTA: Cuando algo le interesa de verdad no le cuesta concentrarse

Cuadro N. 12

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
SI	20	50%
NO	5	12%
AVECES	15	38%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 10



Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

Aquí vemos en la encuesta realizada a los padres de familia que respondieron en un 50% que cuando algo le interesa de verdad no le cuesta concentrarse, NO en un 12%, y AVECES en un 38%, esto nos quiere decir, que los niños y niñas cuando les interesa algo de verdad como la lectura de un cuento que les agrade, logran concentrarse.

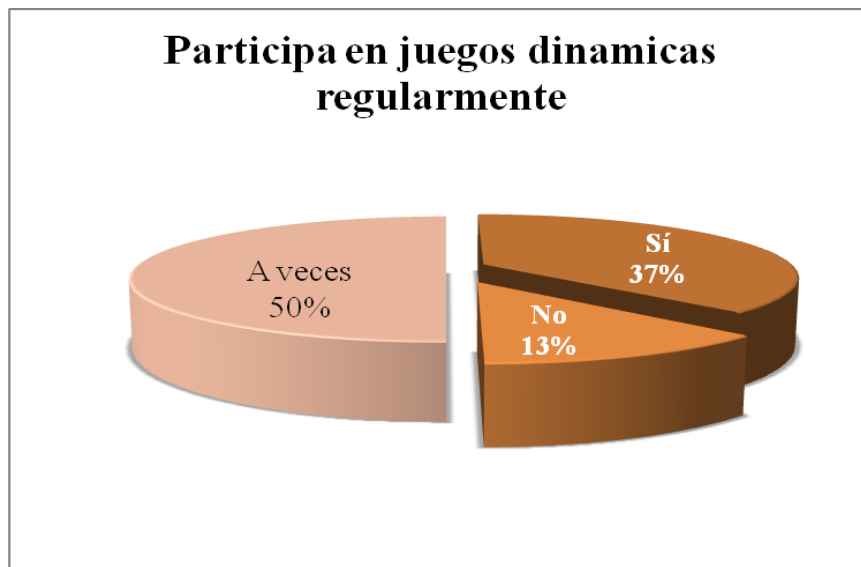
5. PREGUNTA: Participa en juegos, dinámicas, regularmente

Cuadro N. 13

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
SI	15	37%
NO	5	13%
AVECES	20	50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 11



Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

Aquí vemos en la encuesta realizada a los padres de familia que respondieron en un 37% que SÍ participa en juegos, dinámicas, regularmente, en un 13% NO y el 50% AVECES, esto nos quiere decir, que los niños y niñas a veces participan en los juegos y dinámicas regularmente.

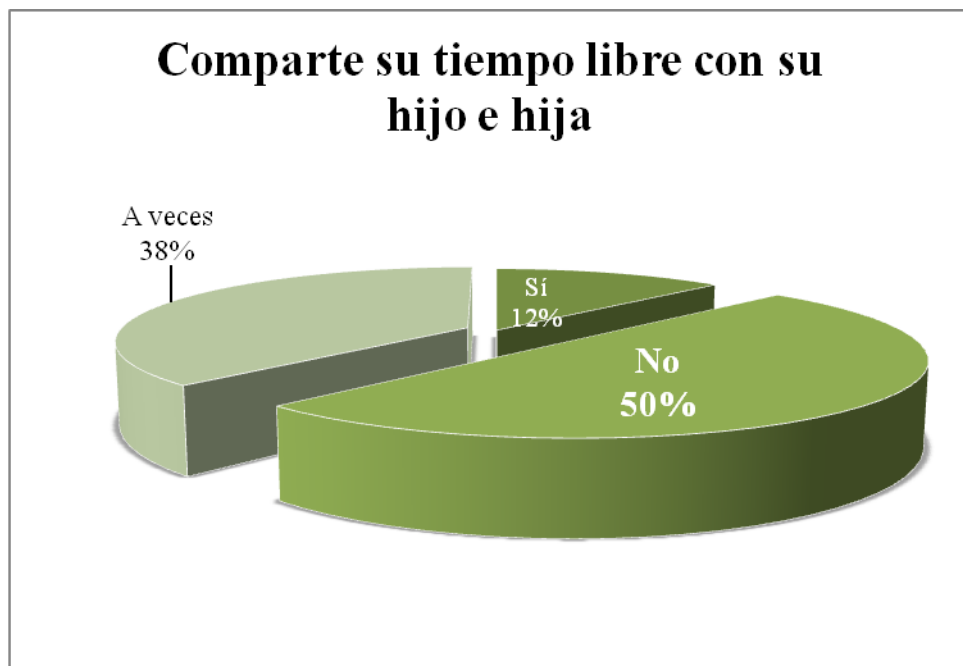
6. PREGUNTA: Comparte su tiempo libre con su hijo e hija

Cuadro N. 14

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
SI	5	12%
NO	20	50%
AVECES	15	38%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 12



Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

Aquí vemos en la encuesta realizada que los padres de familia en un 12% SÍ comparten su tiempo libre con su hijo e hija; NO en un 50%, y A VECES en un 38%, esto nos quiere decir, que los padres de familia no comparten su tiempo libre con sus hijos.

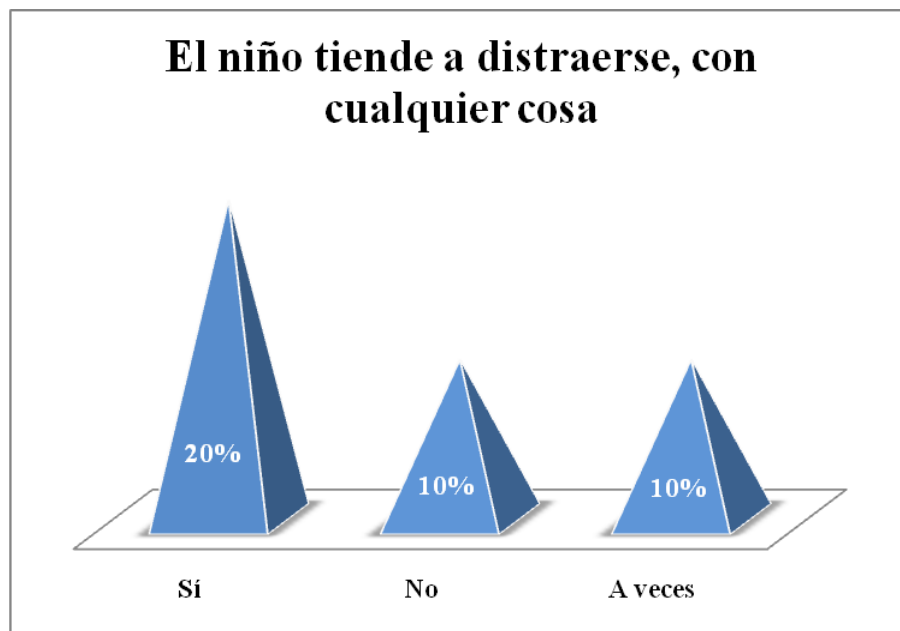
7. PREGUNTA: El niño tiende a distraerse con cualquier cosa

Cuadro N. 15

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
SI	20	50%
NO	5	25%
AVECES	15	25%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Gráfico N. 13



Fuente: Encuesta de la falta de atención y concentración
Elaborado por: Investigadora

Análisis e interpretación:

Aquí vemos en la encuesta realizada que los padres de familia responden en un 20% que el niño SÍ tiende a distraerse con cualquier cosa; NO el 10%, y A VECES el 10%, esto nos quiere decir, que los niños y niñas sí tienden a distraerse, con cualquier cosa.

4.3 RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA A LOS DOCENTES DEL PRIMER AÑO DE BÁSICA

Docente: Dra. Anita Acosta

- 1. ¿Conoce cuáles son las técnicas de estrategias lúdicas, indique las que usted recuerda en este momento?**

Las estrategias lúdicas que utilizo son: juegos, dinámicas, canciones y rondas estas técnicas son muy importantes para el desarrollo de los niños y niñas.

- 2. ¿Con que frecuencia utiliza las técnicas de Estrategias Lúdicas?**

Yo utilizo estas técnicas con frecuencia porque esto les ayuda mucho a los niños y niñas a desarrollar sus destrezas y habilidades.

- 3. ¿De acuerdo con su experiencia le resulta más fácil trabajar con estas técnicas?**

De acuerdo a mi experiencia si me resulta fácil trabajar con estas técnicas ya que esto ayuda a los estudiantes a relacionarse en el ámbito familiar, material, social y cultural

- 4. ¿Cómo corrige usted los trabajos hechos en clase que resultan ser hechos con descuido, sucios y con muchos errores?**

Yo los corrijo enviándoles a casa los trabajos bajo la supervisión de los padres ya que así podrán realizarlo mejor.

- 5. ¿Le proporciona a usted la institución el material adecuado que propicie el uso de Estrategias Lúdicas?**

Si me proporcionan el material que necesito a través de los padres de familia ya que ellos saben que es para el aprendizaje de sus hijos.

Docente: Lic. Margarita Arroyo

- 1. ¿Conoce cuáles son las técnicas de estrategias lúdicas, indique las que usted recuerda en este momento?**

Sus técnicas son: juegos, dinámicas, rondas etc.

- 2. ¿Con que frecuencia utiliza las técnicas de Estrategias Lúdicas?**

Con mucha frecuencia, pues las dinámicas rompe el hielo a los niños, consiguiendo compañerismo, unión y además se puede observar niños introvertidos y extravertidos.

- 3. ¿De acuerdo con su experiencia le resulta más fácil trabajar con estas técnicas?**

Por supuesto, esto ayuda tanto al docente y a los niños y niñas y porque no decir ante la sociedad mismo

- 4. ¿Cómo corrige usted los trabajos hechos en clase que resultan ser hechos con descuido, sucios y con muchos errores?**

Con la colaboración de los padres, consigue la motricidad, habilidad y destreza

- 5. ¿Le proporciona a usted la institución el material adecuado que propicie el uso de Estrategias Lúdicas?**

Si proporciona la institución a través de los padres de familia, creo que si no hubiera este recurso material y humano sería adecuada esta formación infantil

Docente: Lic. Yolanda Clavijo

- 1. ¿Conoce cuáles son las técnicas de estrategias lúdicas, indique las que usted recuerda en este momento?**

Sus técnicas son: juegos, rimas rondas títeres y danza

- 2. ¿Con que frecuencia utiliza las técnicas de Estrategias Lúdicas?**

A menudo utilizamos las técnicas de estrategias lúdicas ya que esto nos ayuda en el aprendizaje de los niños y niñas su mejor desenvolvimiento con sus compañeros.

- 3. ¿De acuerdo con su experiencia le resulta más fácil trabajar con estas técnicas?**

Sí, porque con esto podemos enseñarles a los niños y niñas diferentes temas y valores, con las que ellas pueden expresarse con los demás.

- 4. ¿Cómo corrige usted los trabajos hechos en clase que resultan ser hechos con descuido, sucios y con muchos errores?**

Se pide a los padres de familia que nos ayuden en casa controlando las tareas de los niños y niñas

- 5. ¿Le proporciona a usted la institución el material adecuado que propicie el uso de Estrategias Lúdicas?**

Sí, tanto la institución como los padres de familia nos ayudan con los materiales ya que esto es fundamental para el aprendizaje de los niños y niñas.

Docente: Dra. Norma Robalino

- 1. ¿Conoce cuáles son las técnicas de estrategias lúdicas, indique las que usted recuerda en este momento?**

Dinámicas, narraciones, juegos, canciones, títeres y manualidades.

- 2. ¿Con que frecuencia utiliza las técnicas de Estrategias Lúdicas?**

Lo utilizo con frecuencia ya que a través de ellos podemos ayudar a desarrollar sus capacidades en todas sus áreas.

- 3. ¿De acuerdo con su experiencia le resulta más fácil trabajar con estas técnicas?**

Claro esta es una estrategia que nos ayuda en el desenvolvimiento de los niños y niñas para poder llamar mejor su atención y desarrollar capacidades.

- 4. ¿Cómo corrige usted los trabajos hechos en clase que resultan ser hechos con descuido, sucios y con muchos errores?**

Los corrijo con caritas serias, tristes y felices dando a conocer al padre de familia el porqué de esas caritas que les ayude en casa y explicándole al niño o la niña como debe traer para que se gane muchas caritas felices.

- 5. ¿Le proporciona a usted la institución el material adecuado que propicie el uso de Estrategias Lúdicas?**

La institución se preocupa para que los niños y niñas tengan todos los materiales, como los padres de familia para su aprendizaje.

Docente: Lic. Paola Nogales

- 1. ¿Conoce cuáles son las técnicas de estrategias lúdicas, indique las que usted recuerda en este momento?**

Sus técnicas son: rondas dinámicas juegos.

- 2. ¿Con que frecuencia utiliza las técnicas de Estrategias Lúdicas?**

Con frecuencia utilizo las técnicas ya esto sirve para el buen desarrollo de los niños y niñas.

- 3. ¿De acuerdo con su experiencia le resulta más fácil trabajar con estas técnicas?**

Si me resulta fácil estas técnicas son muy tradicionales pero a la vez buenas para el desarrollo de los estudiantes.

- 4. ¿Cómo corrige usted los trabajos hechos en clase que resultan ser hechos con descuido, sucios y con muchos errores?**

Los corrijo a través de caritas felices luego les informo a los padres de familia que deben traer las tareas bien hechas con la supervisión de sus padres.

- 5. ¿Le proporciona a usted la institución el material adecuado que propicie el uso de Estrategias Lúdicas?**

Son los padres quienes facilitan los materiales para el buen aprendizaje de sus hijos

4.4 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Modelo Lógico

H₀: Las Estrategias Lúdicas no inciden en la Atención en los niños y niñas del primer año de Educación Básica del Jardín de infantes “Senderitos de Luz”, de la ciudad de Ambato en el año Lectivo 2008-2009.

H_a: Las Estrategias Lúdicas sí inciden en la Atención en los niños y niñas del primer año de Educación Básica del Jardín de infantes “Senderitos de Luz”, de la ciudad de Ambato en el año Lectivo 2008-2009.

Modelo Matemático:

$$H_0: O = E$$

$$H_a: O \neq E$$

Modelo Estadístico:

$$X_c^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Prueba de Hipótesis: Nivel de Significación

$$\alpha = 0.05$$

95% de Confiabilidad

Zona de Rechazo de la Hipótesis Nula

Grado de libertad (gl)

$$gl = (c-1)(f-1) \quad gl = (3-1)(2-1)$$

$$gl = 2 \times 1$$

$$gl=2$$

$$X^2_{t=5,99}$$

Regla de decisión:

$$R(h_0) \text{ Si } X^2 > X^2_{c} \text{ tes decir } X^2_{c} > 5,99$$

Prueba de Hipótesis: Chi Cuadrado

Cuadro N. 16: Frecuencias observadas

VARIABLES	SÍ	NO	TOTAL
Estrategias Lúdicas	6	2	8
Atención	64	6	70
Total	70	8	78

Elaborado por: Investigadora

Cuadro N. 17: Frecuencias observadas

VARIABLES	SÍ	NO	TOTAL
Estrategias Lúdicas	5	3	8
Atención	54	16	70
Total	59	19	78

Elaborado por: Investigadora

Cálculo de X^2_c

Cuadro N. 18: Cálculo

O	E	$(O-E)^2/E$
6	5	0,2
64	65	0,015
2	3	0,33
6	16	6.25
Total	X^2_c	6,795

Decisión Estadística

Con 2 grados de libertad y 95% de confiabilidad la X^2_c es de 6,795 este valor cae en la zona de rechazo de la hipótesis nula (H_0) por ser superior a X^2_t que es de 5,99; por lo tanto se acepta la hipótesis alterna que dice " Las Estrategias Lúdicas sí inciden en la Atención en los niños y niñas del primer año de Educación Básica del Jardín de infantes "Senderitos de Luz", de la ciudad de Ambato en el año Lectivo 2008-2009"

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Investigamos que los docentes frente a estas situaciones, no utilizan estrategias lúdicas como las canciones y las rondas, y muchas veces le asignan esta tarea al profesor de educación física.

Sin las actividades lúdicas los niños y niñas no son protagonistas ni espectadores pasivos, tampoco se entrenan en la participación, en la competición, la convivencia y socialización.

Los alumnos no logran prestar atención a las explicaciones de la educadora tanto a nivel general, como frente a actividades particulares de contacto visual con materiales, ello dificulta el aprendizaje.

A partir del trabajo realizado podemos concluir que sin la puesta en marcha de las estrategias lúdicas en nuestra práctica pedagógica no se nos permitirá fortalecer ni mejorar en los alumnos su capacidad de atención y concentración.

5.2 Recomendaciones

A los maestros, intervenir de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes; no se trata de llevar las clases mecanizadas, se trata de hacer que sus estudiantes sientan ganas de aprender, lo que se logra a través de una buena motivación utilizando las diferentes estrategias lúdicas como el juego, el canto, las rondas, las dinámicas entre otras. De seguro la utilización de todas estas estrategias durante el desarrollo de sus clases hará mucho más enriquecedor el trabajo de ustedes como docentes y los niños y niñas se sentirán a gusto por aprender.

A los Padres de Familia, involucrarse en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos, a esta edad los niños necesitan jugar, reír, divertirse lo que los ayuda a crecer en valores como el respeto, la tolerancia, la solidaridad y ayuda a desarrollar también procesos de socialización, y si desde su mismo hogar el niño y niña vive esto le será mucho más fácil, mantener relaciones interpersonales con sus compañeros.

A la Institución Educativa, seguir apoyando proyectos como este dado que es un proyecto real, basado en la observación y el diagnóstico que se realizó durante el año 2009, después de la aplicación de los diferentes instrumentos se obtuvieron unos resultados que nos ayudaron a identificar los factores que ocasionaron problema y posteriormente nos llevaron a unas conclusiones. Entonces vemos que es el resultado de todo un proceso que ayuda a la institución a fortalecer todas las falencias que pueda tener.

Aplicar la guía de actividades lúdicas para potenciar el trabajo de aula y mejorar la atención en los niños y niñas del primer año de educación básica del jardín ‘Senderitos de Luz’.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO DE LA PROPUESTA

Elaboración de una Guía de Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas los niños y niñas del primer año de Educación Básica del jardín “Senderitos de Luz” de la ciudad de Ambato del año 2008-2009.

INSTITUCIÓN EJECUTORA

Jardín “Senderitos de Luz”

BENEFICIARIOS

- Alumnos
- Maestros
- Padres de familia

UBICACIÓN: Huachi Chico

Parroquia: Pasaje Dávila

Barrio: Emilio Pardo Bazán

TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN

Inicio 03 de Septiembre del 2008 al 16 de Julio del 2009

EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE

Carmita Bayas

6.2 ANTECEDENTES

La propuesta parte de la necesidad de conocer como las estrategias lúdicas, inciden en la atención de los niños y niñas del primer año de Educación Básica del jardín ``Senderitos de Luz``.

Cuando efectuamos nuestras prácticas dentro de la institución notamos a un grupo considerable de alumnos que bajó notablemente en su rendimiento, debido a que disminuyó su calidad de atención. Es así que nace la inquietud al respecto desde los mismos padres de familia, por lo tanto vimos la necesidad de abordar el tema debido a que involucraba a maestros, alumnos y sus progenitores.

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar... En definitiva, jugar. El juego es la principal actividad infantil. Jugar es una necesidad, un impulso vital que empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.

La importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene la actividad, el trabajo para el adulto. Tomando en consideración que es necesario realizar investigaciones tendientes a aportar ideas en pro del mejor desarrollo del Sistema Educativo, surge en el presente trabajo la inquietud de conocer y analizar las diferentes estrategias que se desarrollan en preescolar, con la intención de mejorar el proceso de socialización del niño y la niña.

6.3 JUSTIFICACIÓN

El análisis de las estrategias lúdicas incidencia en la atención de los niños y niñas del primer año de educación básica de el jardín de infantes ``senderitos de luz``, tiene múltiples derivaciones, buscar soluciones a este problema ayuda a lograr una aplicación más efectiva de los conocimientos del docente y de la visión y misión de la institución y sus objetivos

A través de esta investigación se pretende demostrar la importancia de la actividad Lúdica como estrategia metodológica dentro del proceso de socialización del niño y la niña en edad preescolar.

Es evidente que la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo Lúdico como fuente de realización personal. Por consiguiente la presente investigación es relevante, ya que es importante demostrar la contribución del juego al efectivo desarrollo global e integral del niño y la niña.

La planificación instrucción de actividades Lúdicas generará un aprendizaje social a través del cual, el niño y la niña comparte; sigue reglas, respeta turnos, crea su propia disciplina.

6.4. Objetivos

6.4.1 GENERAL:

Realizar una Guía de Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas los niños y niñas del primer año de Educación Básica del jardín “Senderitos de Luz” de la ciudad de Ambato.

6.4.2 ESPECÍFICOS:

- Planificar la elaboración de una Guía de Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas.
- Elaborar de una Guía de Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas.
- Socializar la Guía de Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas
- Interiorizar las Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas mediante la práctica.
- Evaluar la una Guía de Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas

6.5 ANALISIS DE FACTIBILIDAD

Esta propuesta cuenta con el recurso, humano y técnico que requiere de su realización, en el Primer Año de Educación Básica del Jardín Infantes “Senderitos de Luz”. Contamos con el apoyo moral, económico y material de autoridades y personal docente; así mismo recibimos el aporte incondicional de los Padres de familia.

Una vez realizado el análisis de gastos que se realizaran para la ejecución de esta propuesta podemos asegurar que contamos con los fondos suficientes incluidos imprevistos.

En cuanto al espacio físico, información pertinente de alumnos, mobiliario, material y equipo de oficina será provista por la institución.

6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA

El presente proyecto se basa principalmente que en el primer de educación básica en el Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz”, no se ha realizado ningún estudio al respecto, pues se debe sensibilizar a los niños y niñas, padres de familia, docentes y autoridades para que el uso de las Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico tenga mayor énfasis en nuestras aulas.

Las estrategias Lúdicas son la esencia de la actividad del niño y la niña, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus juegos una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos. El niño y la niña no solamente crecen, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño y la niña desarrollan de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades, tenga un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial.

6.6. Metodología. Plan de Acción

La concepción teórica metodológica que se amplia para el estudio de las estrategias de superaprendizaje en el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes, supone un proceso que incentive la perseverancia en el proceso de aprendizaje, crítico y reflexivo.

Los pasos para poner en marcha esta propuesta serán los siguientes:

- Planificación de la Guía de Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas.

- Elaboración de la Guía de Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas.
- Socialización de la Guía de Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas.
- Interiorización de la Guía de Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas.
- Evaluación de la Guía de Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas.

6.7 MODELO OPERATIVO

Cuadro N. 19

FASES	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO	METAS
Planificación	- Preparar y diseñar la Guía de Estrategias Lúdicas.	- Investigadora - Autoridades jardín “Senderitos de Luz”	-Material bibliográfico. -Documentos de apoyo.	04/08 de octubre	Aprobación del proyecto por parte del Consejo Directivo del plantel
Elaboración	- Realización y desarrollo de la Guía de Estrategias Lúdicas.	- Investigadora - Directora de Tesis	- Medio informático y electrónico. - Material de Diseño Curricular. - Libros y Estrategias Lúdicas - Libros sobre, dinámicas y juegos. - Metodología de Estudios.	11/22 de octubre	Contar con la Guía de Estrategias Lúdicas como recurso pedagógico para mejorar la atención en los niños y niñas que pueda ser usado en el Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” e instituciones educativas del país.
Socialización	- Presentación e Informe de la Guía de Estrategias Lúdicas.	- Investigadora - Autoridades del jardín “Senderitos de Luz”	- Medio informático y electrónico - Material didáctico. - Documentos de apoyo (diapositivas, folletos, carteles, etc.).	08 /12 de noviembre	Conseguir la aceptación de la guía metodológica de las Estrategias de Superaprendizaje por la Comunidad de educativa.
Interiorización	- Ejecución y puesta en marcha de la Guía de Estrategias Lúdicas con	- Investigadora - Docentes	- Documento informativo. - Talleres de trabajo en grupo	15 nov/14enero	Lograr la ejecución y puesta en marcha de la Guía de Estrategias

Evaluación	maestros y estudiantes - Valoración del cumplimiento de objetivos de la Guía de Estrategias Lúdicas.	- Estudiantes - Investigadora	- Actividades que propicien la atención - Ejercicios de respiración - Decoración del aula - Música infantil. - Formas, colores y figuras. - Deporte y juegos recreativos - Observación directa - formato de evaluación	17 ene/21ene	Lúdicas con maestros y estudiantes. Cumplir los objetivos de la Guía de Estrategias Lúdicas en la comunidad educativa.
------------	---	--------------------------------------	---	--------------	---

Elaborado por: La Investigadora

6.8 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Cuadro N. 20

ACTIVIDAD	INICIO/FIN	RESPONSABLE	PRESUPUESTO	ASISTENTES
- Preparar y diseñar la Guía de Estrategias Lúdicas.	04/08 de octubre	- Investigadora - Autoridades del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz”	\$45,00	Investigadora docentes y autoridades
- Realización y desarrollo de la Guía de Estrategias Lúdicas.	11/22 de octubre	- Investigadora - Directora de Tesis	\$80,00	Investigadora, autoridades y docentes
- Presentación e Informe de la Guía de Estrategias Lúdicas	08 /12 de noviembre	- Investigadora - Autoridades del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz”	\$45,00	Investigadora, autoridades
- Ejecución y puesta en marcha de la guía metodológica de la Guía de Estrategias Lúdicas con maestros y estudiantes	15 nov/14enero	- Investigadora - Docentes - Estudiantes	\$50,00	Docentes y estudiantes
- Valoración del cumplimiento de objetivos de la Guía de Estrategias Lúdicas	17 ene/21ene	- Investigadora	\$5,00	Investigadora

Elaborado por: La Investigadora

6.9 Descripción de la propuesta

Esta propuesta tiene por objetivo potenciar las Estrategias Lúdicas para promover el desarrollo de la Atención en los estudiantes del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” a través del diseño de una guía de Estrategias Lúdicas que motiven a los entes activos del proceso enseñanza-aprendizaje, estudiantes, a alcanzar niveles de excelencia, mismos que serán posibles si los educandos tienen interés y un gran estímulo motivacional que les permita enfrentar cualquier obstáculo que se presente en la adquisición del aprendizaje.

Durante el tiempo que se apliquen Estrategias Lúdicas en el aula, se pondrá mucho énfasis en la actitud de los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje, puesto que este permitirá evidenciar si las estrategias ayudan a los educandos en el aprendizaje.

6.10 Propuesta

Guía Metodológica para el desarrollo de Estrategias Lúdicas en los estudiantes del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” para promover el desarrollo del pensamiento lógico.

Esta guía de Estrategias Lúdicas está diseñada para docentes y estudiantes del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz”. La misma que tiene como objetivo potencializar el desarrollo de la Atención, haciendo del aula un ambiente motivador que ayude a los estudiantes a mejorar su concentración e internalización de nuevos conocimientos de una manera significativa, puesto que los educandos se encontrarán motivados y por ende con mucho interés; factores que facilitan el manejo de nuevos contenidos.

Cabe recalcar que el diseño de dicha guía de Estrategias Lúdicas tiene origen en estrategias existentes, las cuales han sido mejoradas cuidadosamente con el fin de lograr la meta propuesta con ayuda de los objetivos específicos.

La guía de Estrategias Lúdicas se aplicará día por día por los docentes del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz”; de esta manera se evidenciará el impacto positivo que tiene la misma en el desarrollo de la Atención.

El uso de la guía de Estrategias Lúdicas se lo hará en el transcurso del año lectivo, específicamente al inicio de la clase o cuando se detecte que los estudiantes están perdiendo la motivación y por ende la concentración en los temas tratados.

GUÍA DE ESTRATEGIAS DE SÚPERAPRENDIZAJE ORIENTADAS A PROMOVER EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO

PRESENTACIÓN

La escuela como institución ha sido estudiada desde diversas perspectivas. Una de ellas es la perspectiva social. En ese sentido, tiene encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño y la niña, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional. Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo.

Así pues, la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto éstos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo. Desde esta perspectiva la educación inicial posibilita un espacio idóneo por medio del cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. Construyendo en forma dinámica creadora y recreativa de su personalidad. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias innovadoras y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas.

En ese orden de ideas se ha desarrollado la presente propuesta cuyo propósito es el uso de las actividades lúdicas como estrategias para la educación inicial.

Estructura de la guía:

Se presentan una variedad de estrategias, cada una con su destreza a desarrollar, nivel, tiempo, materiales y procedimiento que permitirá un fácil manejo y aplicación en el aula de clase.

1. Animales Andantes

Cuadro No. 21

Destreza a desarrollar:	Habilidades de clasificación
Objetivo:	Desarrollo de los movimientos simples
Tiempo:	30 minutos
Materiales:	Ninguno

El niño y la niña se divertirá caminando como los animales. Ayúdale a que use la imaginación para mover los brazos, las piernas, la cabeza y el cuerpo.

Materiales:

- Habitación grande
- Libros ilustrados en los que haya animales que caminen de maneras diferentes, por ejemplo patos, cangrejos, ranas, canguros, elefantes, orugas, conejos, focas, serpientes, etc.

Procedimiento:

- **1.** Hojea varios libros ilustrados de animales.
- 2.** Léele al niño y niña y anímalo para que camine como los animales de los libros.
- 3.** Ayúdale describiendo los movimientos y haciéndolos si es necesario. Por ejemplo, explícale cómo caminan los patos, dile que los cangrejos caminan de lado, que el canguro salta, que el elefante se balancea, que la oruga arquea el cuerpo y lo extiende hacia adelante, que el conejo da saltitos, que la foca se desliza, que la serpiente reptar, etc.

Seguridad: Asegúrate de que no haya obstáculos en el espacio de juego.

Elaborado por: Investigadora

2. Coche caja

Cuadro No. 22

Destreza a desarrollar:	Conciencia del cuerpo
Objetivo:	Desarrollo de los movimientos simples y de los precisos
Tiempo:	10 minutos
Materiales:	Ninguno

Una simple caja puede convertir al niño en un genio creativo que puede aprender a hacer cosas maravillosas con sus ideas y su cuerpo.

Materiales:

- Caja grande, más o menos de la mitad del tamaño del niño y niña
- Tijeras o cúter
- Cinta americana
- Rotuladores lavables, lápices de cera, pintura, pegatinas y otros materiales de decoración
- Libro sobre coches y camiones

Procedimiento:

1. Lee con el niño y niña un libro sobre coches y camiones y haz que mire bien las imágenes.
2. Quita las tapas superior e inferior de la caja.
3. Si es necesario, pon cinta americana en los bordes y las esquinas para suavizarlos y reforzarlos.
4. Ayuda al niño y niña a decorar el exterior de la caja para que parezca un coche o un camión, para ello emplea rotuladores, pinturas, pegatinas, etc.
5. Cuando el coche esté terminado deja que el niño y niña lo conduzca por toda la casa o el jardín.
6. Para más diversión, haz calles marcándolas con cuerdas y pon señales de “Stop”.

Seguridad: Ten cuidado al usar las tijeras o el cúter cuando el niño esté cerca.

Elaborado por: Investigadora

3. Programa de televisión

Cuadro No. 23

Destreza a desarrollar:	Producción oral
Objetivo:	Revisar lo aprendido la clase anterior
Tiempo:	10 minutos
Materiales:	Ninguno
Procedimiento: <ul style="list-style-type: none">- El profesor divide la clase en grupos de tres y explica que cada grupo va a preparar un programa de televisión acerca de los tópicos que revisaron las clases anteriores.- Los estudiantes preparan el programa de la manera más creativa para presentarlo en tres minutos.- El profesor monitorea el trabajo que los estudiantes realizan y al mismo tiempo da ideas para perfeccionar la presentación.- Cada grupo presenta su programa. Mientras un grupo presenta, los demás analizan y al final toman la decisión del grupo que más creativo fue en el trabajo realizado.- El profesor junto con los estudiantes eligen el mejor grupo y formulan preguntas sobre su ejecución.	
Variación: <p>El profesor puede designar el tipo de programa que los estudiantes prepararán de modo que se pueda tener variedad.</p>	

Elaborado por: Investigadora

4. ¿Cada oveja con su pareja?

Cuadro No. 24

Destreza a desarrollar:	Habilidades cognitivas/de pensamiento
Objetivo:	Desarrollar habilidades para ordenar secuencias
Tiempo:	10 minutos
Materiales:	Sobres con los recortes de la historia, Cd y grabadora
<p>Enseña al niño y niña a emparejar objetos y mira si puede inventar un juguete de hacer parejas para ti.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none">• Objetos que tengan algo en común, por ejemplo lápiz y papel, zapato y calcetín, tenedor y plato, jabón y toalla, dentífrico y cepillo de dientes, peine y cinta, ketchup y mostaza, etc.• Mesa o el suelo <p>Procedimiento:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Reúne diversos objetos que puedan emparejar pero que no sean iguales.2. Separa las parejas de objetos y haz dos montones.3. Pon el primer montón en el suelo o la mesa, frente al niño.4. Saca uno de los objetos del otro montón y enséñaselo al niño y niña.5. Pídele que busque el que hacer pareja con ese objeto. Pon a parte la pareja y saca otro objeto.6. Continúa hasta que todos los objetos estén emparejados. Comenta cuáles objetos van juntos y cuáles no y por qué.7. Deja que el niño y niña reúna objetos para que tú los emparejes. <p>Seguridad: Asegúrate de que sean objetos que el niño y niña pueda manipular con seguridad.</p>	

Elaborado por: Investigadora

5. Diga la historia

Cuadro No. 25

Destreza a desarrollar:	Comprensión auditiva, producción oral
Objetivo:	Desarrollar la comprensión auditiva y producción oral.
Tiempo:	10 minutos
Materiales:	Sobres con los recortes de la historia, Cd y grabadora
Procedimiento: <ul style="list-style-type: none">- El profesor divide la clase en parejas y distribuye los sobres.- Los estudiantes sacan los recortes del sobre y los ubican de acuerdo a sus ideas.- El profesor pide a los estudiantes que predigan el orden de los recortes y toma nota de la información en la pizarra.- Luego, el profesor pide a los estudiantes que escuchen la historia y ordenen los recortes de acuerdo a la información que escuchan.- Los estudiantes comparan el orden con la pareja de estudiantes a su izquierda.- El profesor revisa el orden con los estudiantes y pide que digan la historia con sus propias palabras, dándoles la oportunidad de variar la misma si así lo desean.- Cada pareja presenta su historia.- Todos los estudiantes escuchan y analizan la historia que más interés causó en ellos.- Al final los estudiantes escogen la historia ganadora.	

Elaborado por: Investigadora

6. El barco y formar grupos

Cuadro No. 26

Destreza a desarrollar:	Comprensión auditiva
Objetivo:	Crear un clima favorable de trabajo en el aula.
Tiempo:	8 minutos
Materiales:	Ninguno
Procedimiento:	
Formar grupos	
<ul style="list-style-type: none">- El profesor debe pedir a los estudiantes que entre ellos, tomados de la mano, formen dos círculos, uno dentro del otro, enfrentándose cara a cara. Una vez realizado, los círculos deberán empezar a moverse en forma opuesta, cantando todos juntos una canción sugerida por el profesor.- Cuando el profesor observe que ambos círculos están girando y cantando a la par, deberá decir un número en voz alta. Cuando los participantes lo escuchen tendrán que formar grupos cuya cantidad de personas deberá ser igual a dicho número. De esa forma, irán quedando eliminadas las personas que no logren conformar el grupo. Así se repetirá la actividad hasta que quede un mínimo número de personas.- Luego de realizar esta actividad, es momento de comenzar con la del barco.	
Barco	
<ul style="list-style-type: none">- El profesor dibujará en la pizarra un barco navegando en el mar y explicará al grupo que la tripulación de dicho barco está formada por un médico, un agricultor, un ingeniero, un deportista, un profesor y un cocinero.- Luego dirá que de pronto el barco pierde el rumbo y naufraga, pero logran conseguir una pequeña balsa con capacidad para cuatro personas. A continuación, cada participante declara: ¿a quién salvaría? y ¿Por qué?- Finalmente el profesor dará las respuestas y juntos analizarán los resultados.	

Elaborado por: Investigadora

7. La telaraña

Cuadro No. 27

Destreza a desarrollar:	Producción oral
Objetivo:	Permitir que fluya la comunicación entre los participantes.
Tiempo:	5 minutos
Materiales:	Ovillo de lana
Procedimiento: <ul style="list-style-type: none">- Los estudiantes se sentarán en círculo, en el suelo o en sillas.- El profesor le dará a un voluntario un ovillo de lana con el que se tendrá que tejer una tela de araña. ¿Cómo? El voluntario lanzará el ovillo a otro compañero a la vez que dice su propio nombre y menciona dos cualidades que más lo identifican, y sujetando una de las puntas del ovillo. Lo mismo hará el siguiente, lanzándolo y sujetando el lugar por donde le llegó. Así sucesivamente, hasta que todos hayan dicho su nombre y cualidades. De este modo se forma un entramado a forma de tela de araña.- Con ello, además de una simple presentación, visualmente se formará una unión.	

Elaborado por: Investigadora

8. El grito de los animales

Cuadro No. 28

Destreza a desarrollar:	Vocabulario (animales)
Objetivo:	Crear un clima agradable e integrar al grupo.
Tiempo:	5 minutos
Materiales:	Papelitos con los nombres de animales machos y hembras
Procedimiento: <ul style="list-style-type: none">- Los estudiantes forman un círculo y cada estudiante toma un papelito. Una vez que todos tengan un papelito y estén en círculo nuevamente, a la orden del profesor podrán ver que animal les ha tocado, sin comentar a nadie.- Posteriormente, el profesor comienza la siguiente narración: “Había una vez un zoológico donde todos los animales vivían junto a sus familias y felices de estar allí. Pero un día, como por acto de magia, todas las jaulas se abrieron y los animales comenzaron a mezclarse entre ellos. Todos estaban tristes y comenzaron a buscarse, para ello realizaban en voz alta el sonido que los caracteriza, y así consiguieron unirse otra vez”- Luego de la narración, el profesor dirá que el aula es el zoológico y todos debemos unirnos como sucedió en la historia. Para ello, los estudiantes deberán hacer el sonido y los gestos del animal que les ha tocado hasta encontrarse con su familia, cuando el profesor diga ¡a encontrarse con su familia!- Finalmente, el profesor preguntará a los estudiantes ¿Cómo se sintieron durante la actividad?	

Elaborado por: Investigadora

9. La pelota caliente

Cuadro No. 29

Destreza a desarrollar:	Producción oral
Objetivo:	Reforzar el aprendizaje de cualquier tema de estudio y crear un clima agradable
Tiempo:	5 minutos
Materiales:	Una pelota
Procedimiento: <ul style="list-style-type: none">- El profesor reunirá a todos los estudiantes en círculo, parados o sentados y comentara de que se trata de un juego. Dirá que tiene una pelota que quema y a quien se la arroje deberá decir algo relacionado con el tema que él proponga y luego lanzar la pelota a otro compañero que deberá repetir su procedimiento.- Pero lo interesante es que el profesor establece un tiempo para que los estudiantes digan algo del tema. Esto es, cuando el estudiante recibe la pelota que quema, tendrá 5 segundos para decir algo. En caso de no cumplir con el tiempo, el docente lo apuntara y al finalizar el juego tendrá una penitencia.	
Variación: <ul style="list-style-type: none">- El profesor puede comenzar explicando que tiene una pelota que quema mucho, y a quien se la arroje deberá presentarse en el menor tiempo posible y al finalizar deberá lanzar la pelota a otro compañero para que este se presente también en el menor tiempo posible, y así sucesivamente. El profesor alentara el juego diciendo “quema, quema, la pelota quema”, con el objetivo de que los estudiantes se sientan motivados por el juego y se logren presentar.	
Nota: <ul style="list-style-type: none">- Sería bueno emplear este juego más de una vez en el aula.	

Elaborado por: Investigadora

10. Cambiar de puesto si.....

Cuadro No. 30

Destreza a desarrollar:	Vocabulario (ropa, colores, accesorios...), comprensión auditiva
Objetivo:	Practicar el vocabulario aprendido anteriormente
Tiempo:	5 minutos
Materiales:	Ninguno
Procedimiento: <ul style="list-style-type: none">- Los estudiantes forman un círculo con sus pupitres.- El profesor indica a los estudiantes que ellos tienen que cambiarse de puesto al momento que el profesor menciona “cambiarse de puesto si esta vistiendo zapatos negros”- Los estudiantes solo se cambiarán de puesto si reúnen las características mencionadas por el profesor. De otro modo, se mantendrán en sus pupitres.- Al inicio, el profesor participa de la actividad, y el primer estudiante que se quede sin puesto, tendrá que dirigir la actividad diciendo “cambiarse de puesto si.....” y buscará la oportunidad de ubicarse en una silla.- A medida que la actividad avanza y algunos estudiantes la dirigen, el profesor retirará un pupitre. De este modo, algunos estudiantes se eliminarán hasta ver quiénes son los ganadores.	
Nota: <p>Esta actividad puede ser muy útil para evaluar si los estudiantes comprenden lo que el profesor menciona y si ellos identifican el vocabulario aprendido.</p>	

Elaborado por: Investigadora

11. Toca y adivina

Cuadro No. 31

Destreza a desarrollar:	Habilidades de clasificación
Objetivo:	Ayudar al niño y niña a usar el sentido del tacto para examinar su entorno. Anímalo para que adivine las cosas que toca.
Tiempo:	5 minutos
Materiales:	Ninguno
<p>Materiales: • Diversos objetos del tamaño de la palma de la mano que sean diferentes al tacto, por ejemplo un muñeco de peluche, una toallita, una taza, una pelota, etc.</p> <ul style="list-style-type: none">• Bolsa de papel• Venda o pañuelo para los ojos (opcional) <p>Qué hay que hacer:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Reúne varios objetos de texturas o formas diferentes y ponlos en una bolsa de papel.2. Siéntate en el suelo de frente al niño.3. Véndale los ojos o pídele que los cierre.4. Saca un objeto de la bolsa y pónselo al niño en las manos.5. Pídele que toque bien el objeto y trate de adivinar qué es.6. Si no puede adivinarlo fácilmente, dale algunas pistas. <p>Seguridad: Si al niño o niña no le gusta tener los ojos tapados, dile que simplemente cierre los ojos y no mire. Asegúrate de que los objetos no representen ningún peligro para el niño o niña.</p>	

Elaborado por: Investigadora

12. Haz un libro

Cuadro No. 32

Destreza a desarrollar:	Habilidades cognitivas/de pensamiento
Objetivo:	Animar al niño para que cuente un cuento y haga su propio libro igual a los libros reales de la biblioteca de casa.
Tiempo:	Indeterminado
Materiales:	Ninguno
Materiales: <ul style="list-style-type: none">• Revistas infantiles o libros ilustrados baratos• Papel, cola, cinta adhesiva y grapadora• Rotuladores	
Qué hay que hacer: <ol style="list-style-type: none">1. Recorta ocho o diez imágenes de revistas infantiles o de libros ilustrados.2. Pon todas las imágenes en el suelo para poder verlas bien.3. Pega las imágenes en hojas de papel (una en cada página) dejando suficiente espacio en la parte inferior para escribir unas cuantas líneas.4. Haz que el niño elija una imagen, luego otra y así sucesivamente hasta que todas queden en una pila.5. Pon una hoja de papel encima de la pila y grapa las hojas.6. Dile al niño que mire la primera imagen y empiece a contar un cuento relacionado con el contenido de la imagen.7. Escribe debajo de la imagen lo que dice el niño.8. Pasa la página y dile que mire la segunda imagen y continúe con el cuento. Escribe debajo de la imagen lo que dice.9. Continúa hasta llegar al final del libro.10. Haz que el niño le ponga un título y escríbelo en la portada.11. ¡Leer los cuentos juntos!	
Seguridad: <p>Ten cuidado al trabajar con las tijeras y la grapadora. También se puede grabar el cuento y escribirlo después.</p>	

Elaborado por: Investigadora

13. Partes de los animales

Cuadro No. 33

Destreza a desarrollar:	Desarrollo de la motricidad fina
Objetivo:	Hacer que el niño haga parejas con las mitades de distintos animales, o deja que se divierta creando animales disparatados.
Tiempo:	Indeterminado
Materiales:	Ninguno
Materiales: <ul style="list-style-type: none">• Imágenes de animales sacadas de revistas o libros ilustrados baratos• Tijeras• Cola o pegamento• Hojas de cartulina• Mesa o el suelo Qué hay que hacer: <ol style="list-style-type: none">1. Recorta las imágenes de varios animales.2. Corta las imágenes por la mitad, separando la parte de la cabeza de la de la cola.3. Pon las mitades delanteras en el suelo o en la mesa frente al niño.4. Saca una de las partes traseras y haz que el niño la empareje con la mitad delantera correspondiente.5. Haz que pegue en una cartulina los animales que haya completado.6. Repite el procedimiento hasta que todos los animales estén completos. Seguridad: <p>Después de recortar las figuras guarda las tijeras. Asegúrate de que el niño no se ponga cola en la boca.</p>	

Elaborado por: Investigadora

14. ¡Salta, baila, gira y brinca!

Cuadro No. 34

Destreza a desarrollar:	Distinción mediante el oído
Objetivo:	Desarrollar el lenguaje y el vocabulario
Tiempo:	Indeterminado
Materiales:	Ninguno
<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none">• Superficie grande <p>Qué hay que hacer:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Poneos en una superficie grande y libre de obstáculos para que el niño tenga suficiente espacio.2. Pídele que haga una de las siguientes cosas: dar saltitos, dar zancadas, ir a la pata coja o hacer piruetas y haz que responda de la manera apropiada.3. Dale otra orden y haz que cambie a esa actividad.4. Sigue dándole órdenes, pero cada vez más rápido hasta que empiece a reír a carcajadas.5. Juega de nuevo añadiendo órdenes, por ejemplo las de bailar, girar, aplaudir, abrir y cerrar las piernas mientras salta, etc. <p>Seguridad:</p> <p>Si el niño se confunde o se frustra, dale las órdenes más despacio o deja de jugar.</p>	

Elaborado por: Investigadora

15. Adivina el final

Cuadro No. 35

Destreza a desarrollar:	Resolución de problemas
Objetivo:	Enseñar al niño y niña a imaginar el fin de un cuento.
Tiempo:	Indeterminado
Materiales:	Ninguno

Materiales:

- Libro de cuentos ilustrado con un final emocionante

Qué hay que hacer:

1. Busca un lugar cómodo y agradable para leer.
2. Léele al niño una parte del cuento y detente antes de llegar al final.
3. Pídele que te diga qué cree que pasará.
4. Anímalo para que piense en varios finales posibles.
5. Lee el resto del cuento para ver cómo termina.
6. Compara con el niño el final del libro y los que él inventó.
7. Repite el juego con otros libros.

Seguridad:

Es una buena idea elegir cuentos con final feliz, en los que los problemas ya se hayan resuelto y las soluciones sean satisfactorias; de otro modo el niño podría frustrarse.

Elaborado por: Investigadora

16. Baile de los pañuelos

Cuadro No. 36

Destreza a desarrollar:	Expresión de emociones
Objetivo:	Despertar la creatividad del niño y mejorar sus habilidades motrices sencillas
Tiempo:	Indeterminado
Materiales:	Ninguno
Materiales: <ul style="list-style-type: none">• Dos pañuelos grandes, al menos del tamaño del niño• Espacio grande• Reproductor de casetes y música grabada Qué hay que hacer: <ol style="list-style-type: none">1. Haz un nudo en un extremo de cada uno de los pañuelos.2. Pon música.3. Haz que el niño y niña coja los pañuelos por los nudos y los agite.4. Anímalo para que siga el ritmo de la música y mueva el cuerpo para que los pañuelos vuelen más.5. Haz que invente un baile de pañuelos que siga el ritmo de la música. Seguridad: <p>Asegúrate de que no haya obstáculos en la habitación. No ates los pañuelos al niño y niña pues podría tropezar y caerse.</p>	

Elaborado por: Investigadora

17. ¿Qué falta?

Cuadro No. 37

Destreza a desarrollar:	Habilidades de clasificación
Objetivo:	Descubrir qué objeto falta
Tiempo:	Indeterminado
Materiales:	Ninguno

Materiales:

- Grupo de entre seis y ocho objetos, por ejemplo un juguete, una golosina, un libro, una prenda de vestir, etc.
- Mesa o el suelo
- Manta o toalla

Qué hay que hacer:

1. Pon los objetos en el suelo o en una mesa, frente a los niños.
2. Después de que los haya examinado di sus nombres uno a uno en voz alta.
3. Cubre los objetos con una manta o una toalla.
4. Repasa los nombres de los objetos.
5. Quita uno de los objetos sin dejar que el niño y niña lo vea.
6. Quita la manta y di los nombres de los objetos que quedan.
7. Pregúntale al niño cuál falta.
8. Repite los pasos quitando cada vez un objeto distinto.
9. Reúne otro grupo de objetos y juega de nuevo.

Seguridad:

Asegúrate de que sean objetos que el niño y niña puedan manipular con seguridad.

Elaborado por: Investigadora

18. "Todo sobre mí"

Cuadro No. 38

Destreza a desarrollar:	Autoestima y conciencia de sí mismo
Objetivo:	Ayudar al niño y niña a crear un libro muy especial en el cual él sea el protagonista.
Tiempo:	Indeterminado
Materiales:	Ninguno
Materiales: <ul style="list-style-type: none">• Hojas de papel• Revistas con imágenes• Fotografías del niño y de otros miembros de la familia• Dibujos del niño• Tijeras• Cola• Bolígrafo• Grapadora	
Qué hay que hacer: <ol style="list-style-type: none">1. Reúne elementos visuales que sean importantes para el niño y niña, incluidos dibujos suyos, imágenes de revistas que le gusten, fotografías de la familia, etc.2. Pega las imágenes en hojas de papel.3. Haz que el niño describa el significado de cada dibujo y escribe esa información en la parte inferior de la página.4. Une todas las páginas con la grapadora y pon una página de título que diga "Todo sobre mí"5. Cuando esté acabado, lee el libro con el niño o la niña.	
Seguridad: <p>Si vas a emplear fotografías familiares que no quieras estropear, haz copias de ellas. Ten cuidado al usar las tijeras cerca del niño o niña.</p>	

Elaborado por: Investigadora

6.10 Impacto

Las Estrategias Lúdicas son acciones en serie que permiten optimizar el desempeño de los estudiantes es por eso que el diseño de una guía de las mismas es relevante y por consiguiente el impacto en el proceso enseñanza – aprendizaje es positivo ya que al contar con estudiantes motivados, el desarrollo y aprendizaje, es más manejable en el sentido que los educandos están predispuestos a aprender, sin ninguna presión.

El diseño de una guía de Estrategias Lúdicas tiene fundamentación científica por lo que su aplicación en el aula permitirá la adquisición de nuevos conocimientos encaminados a solucionar problemas críticos.

El uso y la aplicación de la guía de Estrategias Lúdicas ayudan a potenciar el ambiente de aula en donde los estudiantes actúan activamente y con interés; mismo que facilita y reduce el nivel de ansiedad que en muchos casos obstruye el aprendizaje. Al mismo tiempo docentes y estudiantes se benefician de la aplicación de Estrategias Lúdicas ya que el resultado es evidente en la actitud y comportamiento de los estudiantes.

En cuanto a lo metodológico, promueven y estimulan el aprendizaje productivo y participativo proyectado a cambios de actitud frente al proceso de aprendizaje.

6.11 Administración

La investigadora con la autorización de las autoridades del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz”, estará a cargo de la socialización, organización y control de la aplicación de la presente propuesta con la colaboración de los docentes. Además, la investigadora se encargará de verificar el avance a través de la realización mensual de reuniones con los docentes a fin de analizar el comportamiento y la respuesta a dicha propuesta por parte de los estudiantes.

La socialización de la propuesta se la realizará de la siguiente manera:

Cuadro No. 39

1	Bienvenida a los docentes
2.	Utilización de una de las Estrategias Lúdicas
3	Presentación de objetivos de la propuesta
4.	Socialización de las Estrategias Lúdicas a través de la ejemplificación de varias estrategias.
5.	Receso (15 minutos)
6.	Talleres mediante trabajo en equipos
7.	Evaluación de las Estrategias Lúdicas.

Elaborado por: Investigadora

6.12 Previsión de la evaluación

La aplicación de la presente propuesta tendrá su inicio en septiembre del 2011, y para su evaluación cada docente proporcionará mensualmente información de los resultados obtenidos de la utilización de la guía de Estrategias Lúdicas. La misma que permitirá evidenciar la utilidad que la guía tiene en el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, se realizará reuniones durante el semestre y al final del mismo con el fin de realizar un análisis de la aplicación de la propuesta y se tomará los correctivos necesarios para lograr los resultados esperados.

Cuadro N. 40: Previsión de la Evaluación

Pregunta	Referente
¿Quiénes solicitan la evaluación?	Autoridades Comisión Pedagógica Comisión Experimental
¿Porque evaluar?	Para determinar la incidencia de la propuesta en el estudiantado en su proceso de formación
¿Para qué evaluar?	Para diagnosticar el nivel de Atención en los estudiantes
¿Qué evaluar?	El uso y manejo de las Estrategias Lúdicas por los estudiantes
¿Quién evalúa?	Comisión Pedagógica
¿Cuándo?	Cada trimestre y al final del año lectivo
¿Con que evaluar?	Mediante instrumentos en los cuales se evidencie los indicadores de desempeño por parte de los estudiantes

Elaborado por: La Investigadora

MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía:

“El Poder del Pensamiento” Annie Besant - Ed.Kier - Buenos Aires, 12a.Edición, 1980

Waldo Fermín Jara Farfán Psicólogo - Jefe del Dpto. Psicopedagógico de la Cía. de Mujeres de VES

Webgrafía:

<http://www.guiainfantil.com/1205/la-atencion-y-la-concentracion-de-los-ninos.html>

<http://www.pnp.gob.pe/revistaelectronica/tematica/juego.htm>

http://www.lalibriadelau.com/catalog/product_info.php/manufacturers_id/108/products_id/13433?sid=620693f3c67fb41c4acdfa54b4511e23

http://www.librerianorma.com/registro/registro_rapido.aspx?p=nyIk2G1QVWHc+MhmXshZZHiGMksEGSjATp3kDu6+SCM=

AMMS





Jardín de Infantes Senderitos de Luz

ENCUESTA

(PADRES DE FAMILIA)

Por favor responder estas preguntas de la manera más sincera gracias

1. Cuando le habla a su hijo se distrae con facilidad, parece que nunca le está escuchando

Si () No () A veces ()

2. Su hijo suele terminar las tareas que empieza

Si () No () A veces ()

3. Su hijo pierde a menudo las cosas que necesita, es muy descuidado

Si () No () A veces ()

4. Cuando algo le interesa de verdad no le cuesta concentrarse

Si () No () A veces ()

5. Participa en juegos, dinámicas regularmente

Si () No () A veces ()

6. Comparte su tiempo libre con su hijo e hija

Si () No () A veces ()

7. El niño tiende a distraerse con cualquier cosa

Si () No () A veces ()

Jardín de Infantes Senderitos de Luz

