UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

MODALIDAD PRESENCIAL

Informe Final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Psicóloga Educativa y Orientadora Vocacional

TEMA:

EL APRENDIZAJE LÚDICO Y SU INCIDENCIA EN LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL ELOY ALFARO DELGADO DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA

Autor: Llerena Rodríguez Fanny Gabriela

Tutora: Lic. Ximena Cumandá Miranda López Mg.

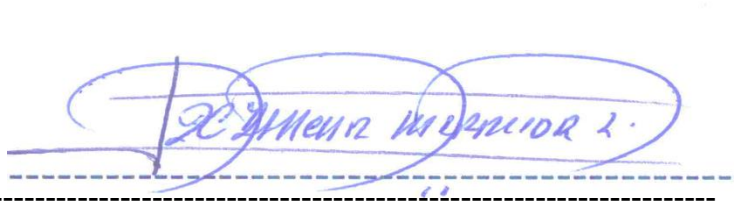
Ambato – Ecuador

2017

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÒN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

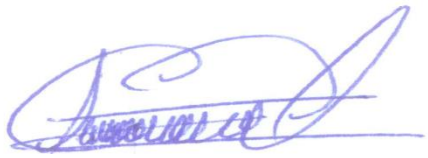
Yo, Lic. Ximena Cumandá Miranda López Mg. C.I.180228890-0 en mi calidad de Tutora del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **"EL APRENDIZAJE LÚDICO Y SU INCIDENCIA EN LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL ELOY ALFARO DELGADO DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA ."** desarrollado por la estudiante Fanny Gabriel Llerena Rodríguez , 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.



Lic. Ximena Cumandá Miranda López Mg.
TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÒN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora quien, 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 autora.



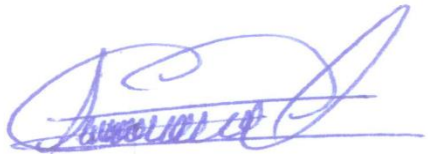
FANNY GABRIELA LLERENA RODRÍGUEZ

C.I: 1803514221

AUTORA

CESIÒN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“EL APRENDIZAJE LÚDICO Y SU INCIDENCIA EN LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL ELOY ALFARO DELGADO DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”** autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autora y no se utilice con fines de lucro.



FANNY GABRIELA LLERENA RODRÍGUEZ

C.I: 1803514221

AUTORA

AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:

La Comisión del estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **EL APRENDIZAJE LÚDICO Y SU INCIDENCIA EN LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL ELOY ALFARO DELGADO DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA**, presentada por la Sra. Llerena Rodríguez Fanny Gabriela, alumna del décimo semestre paralelo "A" de la carrera de Psicología Educativa promoción: Octubre 2014 – Febrero 2015, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Dra. Carmita del Rocío Núñez. Mg. MIEMBRO

Dr. Jorge Rodrigo Andrade Albán Mg. MIEMBRO

DEDICATORIA

Este trabajo ha sido el fruto de un gran esfuerzo y quiero dedicarlo principalmente a mi hija Zoe que desde que llego con su cariño lleno mi vida y permitió que cumpliera con mis metas propuestas a lo largo de mi vida, a mi familia por brindarme siempre y en cada momento su apoyo incondicional, a mi esposo por su constante motivación y a mi madre que desde el cielo está siempre a mi lado guiando todos los pasos que doy.

Gabriela Llerena

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a Dios por todas las bendiciones que me ha brindado, a mi familia por su apoyo, a mi hija por la fuerza que me brinda para seguir adelante.

De igual manera a la Universidad Técnica de Ambato, por haberme dado la oportunidad de continuar con mis estudios, en especial a las autoridades quienes conforman la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Psicología Educativa Modalidad Presencial, por tan valioso aporte al mejoramiento del talento humano.

Gabriela Llerena

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÒN iii
CESIÒN DE DERECHOS DE AUTOR iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD v
DEDICATORIA vi
AGRADECIMIENTO vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS viii
ÍNDICE CUADROS Y TABLAS xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS xiii
RESUMEN EJECUTIVO xiv
ABSTRACT xv
INTRODUCCIÓN 1

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA

1.1 Tema 3
1.2. Planteamiento del problema 3
1.2.1 Contextualización 3
1.2.2 Análisis Crítico 7
1.2.3 Prognosis 7
1.2.4 Formulación del Problema 8
1.2.5 Preguntas Directrices 8
1.2.6 Delimitación del objeto de Investigación 8
1.3 Justificación 9
1.4 Objetivos 10
1.4.1 Objetivo General 10
1.4.2 Objetivos Específicos 10

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos.....11
2.2. Fundamentación Filosófica.....14
2.3 Fundamentación Legal.....15
2.4 Categorías Fundamentales.....19
2.4.1 Constelación de Ideas de la Variable Independiente.....20
2.4.2 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....21
2.4.3 Fundamentación Teórica.....22
2.5 Hipótesis.....44
2.6 Señalamiento de Variales.....44

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

3.1 Modalidad de la investigación.....46
3.2 Nivel de la Investigación.....47
3.3 Población y Muestra.....48
3.4 Operacionalización de Variables:.....49
3.5 Plan de recolección de información.....51
3.6 Procesamiento y Análisis.....52

CAPITULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e Interpretación de Resultados.....53
4.2 Verificación de la Hipótesis.....73

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones 80
5.2 Recomendaciones.....81

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos Informativos.....82
6.2 Antecedentes de la Propuesta.....83
6.3 Justificación.....83
6.4 Objetivos 84
6.4.1 Objetivo General 84
6.4.2 Objetivo Específicos 84
6.5 Análisis de Factibilidad.....84
6.6 Fundamentación Científica 86
6.7 Desarrollo de la propuesta.....91
6.8 Modelo operativo 107
6.9 Administración de la Propuesta 108
6.10 Evaluación de la Propuesta 109
BIBLIOGRAFÍA 110
ANEXOS 112

ÍNDICE CUADROS Y TABLAS

Cuadro Nº 1 Juegos en clases 53
Cuadro Nº 2 Prácticas los valores 54
Cuadro Nº 3 Buen comportamiento 55
Cuadro Nº 4 Eres comunicativo 56
Cuadro Nº 5 Juegos promueven tu creatividad 57
Cuadro Nº 6 Concentración durante cada hora de clases 58
Cuadro Nº 7 Estimula la atención escolar 59
Cuadro Nº 8 Talentos en el aprendizaje 60
Cuadro Nº 9 Comportamiento en el aula 61
Cuadro Nº 10 Creatividad 62
Cuadro Nº 11 Aplica estrategias lúdicas 63
Cuadro Nº 12 Estimula la práctica de valores 64
Cuadro Nº 13 Buen comportamiento 65
Cuadro Nº 14 Aplicación de estrategias lúdicas 66
Cuadro Nº 15 Juegos promueven la recreatividad 67
Cuadro Nº 16 Concentración de los niños 68
Cuadro Nº 17 Estimular la atención 69
Cuadro Nº 18 Talento de sus estudiantes 70
Cuadro Nº 19 Comportamiento en el aula 71
Cuadro Nº 20 Muestran creatividad 72
Cuadro Nº 21 Matriz de Modelo Operativo 107
Cuadro Nº 22 Administración de la Propuesta 108

Tabla Nº 1 Población y Muestra 48
Tabla Nº 2 Variable Independiente Aprendizaje Lúdico 49
Tabla Nº 3 Variable Dependiente: Atención 50
Tabla Nº 4 Plan de Recolección de la Información 51
Tabla Nº 5 Combinación de frecuencias 74
Tabla Nº 6 Combinación de frecuencias 75
Tabla Nº 7 Combinación de frecuencias 75

Tabla Nº 8 Combinación de frecuencias 75
Tabla Nº 9 Combinación de frecuencias 75
Tabla Nº 10 Frecuencias Observadas 76
Tabla Nº 11 Frecuencias Esperadas 76
Tabla Nº 12 Calculo del Chi Cuadrado 77

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico Nº 1 Árbol de problemas 6
Gráfico Nº 2 Red Inclusión Conceptual 19
Gráfico Nº 3 Constelación de Ideas de la Variable Independiente 20
Gráfico Nº 4 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente 21
Gráfico Nº 5 Juegos en clases 53
Gráfico Nº 6 Prácticas los valores 54
Gráfico Nº 7 Buen comportamiento 55
Gráfico Nº 8 Eres comunicativo 56
Gráfico Nº 9 Juegos promueven tu creatividad 57
Gráfico Nº 10 Concentración durante cada hora de clases 58
Gráfico Nº 11 estimula la atención escolar 59
Gráfico Nº 12 Talentos en el aprendizaje 60
Gráfico Nº 13 Comportamiento en el aula 61
Gráfico Nº 14 Creatividad 62
Gráfico Nº 15 Aplica estrategias lúdicas 63
Gráfico Nº 16 Estimula la práctica de valores 64
Gráfico Nº 17 Buen comportamiento 65
Gráfico Nº 18 Aplicación de estrategias lúdicas 66
Gráfico Nº 19 Juegos promueve la recreatividad 67
Gráfico Nº 20 Concentración de los niños 68
Gráfico Nº 21 Estimular la atención 69
Gráfico Nº 22 Talento de sus estudiantes 70
Gráfico Nº 23 Comportamiento en el aula 71
Gráfico Nº 24 Muestran creatividad 72
Gráfico Nº 25 Chi Cuadrado 78

UNIVERSIDAD TÈCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÒN
CARRERA DE: PSICOLOGÌA EDUCATIVA
MODALIDAD. PRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: EL APRENDIZAJE LÚDICO Y SU INCIDENCIA EN LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL ELOY ALFARO DELGADO DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA
AUTORA: FANNY GABRIELA LLERENA RODRÍGUEZ
TUTOR: LIC. XIMENA CUMANDÁ MIRANDA LÓPEZ MG.

La presente investigación tiene como objeto la búsquedas de aprender con el aprendizaje lúdico el cómo fomentar la baja atención que muestran los niños de tercero y cuarto año de educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado ya que se pudo evidenciar la constante necesidad de valorar a los docentes y encontramos el poco interés de los docentes que tienen para que los niños les guste estar en una aula de clases , por sacar el máximo potencial de los niños y niñas .

Dentro de esta investigación también acertamos que si a un niños le enseñan de manera diferente el niño no aprende algo si todo lo que buscamos que el niño aprenda también podemos encontrar talentos ya con el aprendizaje lúdico y distintas maneras de hacer que los niños aprendan leyendo, viendo y escuchando. Donde sacamos todo el potencial de los niños en el aspecto el Cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados. Motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas. Social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación. Afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los estudiantes.

UNIVERSIDAD TÈCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÒN
CARRERA DE: PSICOLOGÌA EDUCATIVA
MODALIDAD. PRESENCIAL

ABSTRACT

TEMA: EL APRENDIZAJE LÚDICO Y SU INCIDENCIA EN LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL ELOY ALFARO DELGADO DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA
AUTORA: FANNY GABRIELA LLERENA RODRÍGUEZ
TUTOR: LIC. XIMENA CUMANDÁ MIRANDA LÓPEZ MG.

This research aims to learn the searches playful learning how to promote low attendance showing children in third and fourth year of Basic General Education Education Unit General Eloy Alfaro Delgado was evident as the constant need to evaluate teachers and found the reluctance of teachers who have for kids who like to be in a classroom, for getting the most potential children.

Within this research also we hit that if a child differently teach you child does not learn anything if all you seek the child to learn can also find talent and the playful learning and ways to make children learn reading, seeing and hearing. Where we get the full potential of children in the aspect Cognitive through solving the problems. Drive, making all kinds of moves and skills. Social, through all kinds of group games where cooperation is encouraged. Afectivo as personal links between students set.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, concentra cada uno de los pasos a seguir en una correcta investigación científica. Luego de identificar la existencia del problema del aprendizaje lúdico y su incidencia en la atención de los niños de tercero y cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "General Eloy Alfaro Delgado" se considera vital el estudio de las causas y efectos que son las razones para que este problema se presente dentro del establecimiento.

Además de lo anotado anteriormente, se encuentra incluidos aspectos que no son conocidos por muchas personas pese a que tienen gran importancia, como también sabemos, que por medio de la investigación más profunda de este tema llegaremos a descubrir puntos hasta hoy ignorados.

Tomando en cuenta el conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, de esta manera, el niño/a es capaz de reconocer emociones positivas o negativas desde los primeros meses de vida. Ya que permite que los niños se concentren y fomente hábitos de aprendizaje para el bajo rendimiento

Cuando los niños aprenden y dominan las habilidades de concentración, esto les ayuda no solo en la escuela, sino también en todos los aspectos vitales, si los padres y los hijos practican y emplean estas habilidades en casa, los efectos son doblemente beneficiosos.

El presente trabajo, plantea la posibilidad de utilizar al aprendizaje lúdico en la falta de atención como una alternativa para lograr un desarrollo personal óptimo en los estudiantes para que obtengan un buen desempeño académico y a lo largo de la vida obtengan éxito profesional, personal y social.

Este trabajo está estructurado en seis capítulos, los mismos que se detallan a continuación

En el I Capítulo, encontramos el problema a investigarse, su planteamiento, la contextualización un análisis crítico y la prognosis del mismo, la formulación del problema, preguntas directrices, delimitación, justificación y la enunciación de los objetivos que orientan el proceso investigativo.

El II Capítulo, consta el marco teórico, es decir los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica, epistemológica, ontológica, axiológica, psicológica, legal y teórica; además la red de inclusiones conceptuales, constelación de ideas, la hipótesis y señalamiento de variables.

El III Capítulo, consta la metodología es decir el enfoque, modalidad y tipo de investigación, además la población y muestra y la Operacionalización de las variables, técnicas e instrumentos de investigación, plan de recolección de información, plan de procesamiento de información.

El IV Capítulo, consta de análisis e interpretación de resultados: contiene, análisis de los resultados, interpretación de resultados, verificación de la hipótesis.

El V capitulo, consta de conclusiones y recomendaciones.

El VII capítulo, consta de propuesta: está compuesto por datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación científica, modelo operativo, administración, previsión de la evaluación,

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

EL APRENDIZAJE LÚDICO Y SU INCIDENCIA EN LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS ¬Y NIÑAS DE TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL ELOY ALFARO DELGADO DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

En el Ecuador la educación juega un papel importante: en su economía en su desarrollo, ya que, los niños se están formando para un futuro mejor, más humanos, íntegros, solidarios y capaces de enfrentar y solucionar con altura los problemas del país. La investigación tiene como objetivo examinar observación y descubrir la falta de aprendizaje lúdico que se manifiesta en la falta de atención que presentan los niños en nuestro país.

Los problemas que se manifiestan o persisten desde la niñez hasta la adolescencia y en la edad adulta comprenden el fracaso en los estudios, poca autoestima, ansiedad, depresión y dificultades para adquirir un comportamiento social

Las actividades lúdicas del docente en el Ecuador piden cambios, siguiendo así nuevas ideas, las mismas que se convierten en ciencia que por dinamismo vital, vuelven a convertirse en crisis llamando así a una revolución científica donde se observa la falta de jugos en nuestras aulas y dejar a un lado el aprendizaje lúdico y

el no fortalecimiento la educación que aspira alcanzar las metas y objetivos de la comunidad nacional de la sociedad.

En nuestro país, la educación a nivel general arrastra varias falencias, en el año dos mil seis ocupábamos el penúltimo lugar en cuanto a calidad educativa a nivel de Latino América; no obstante en los últimos años se ha visto una ligera mejoría debido a que el gobierno ha invertido más en educación, creando instituciones, mejorando algunas de las existentes y capacitando a maestras y maestros; sin embargo la realidad es que nos falta mucho para alcanzar la calidad educativa que se ofrece en algunos países europeos.

El actual currículo de educación inicial ecuatoriano propone el juego y el arte como líneas metodológicas fundamentales para el aprendizaje. Las actividades lúdicas dentro del nivel educativo son de incuestionable valor, en nuestro país no solo la falta de aprendizaje y el deterioro de la atención ha hecho que el juego sea una actividad fundamental en la infancia.

La niña y el niño a partir del juego, entre otros aspectos, se expresa, aprende, se comunica consigo mismo y con los otros pares y adultos, crea e interactúa con el medio. La lúdica involucra a la niña o el niño desde lo corporal, afectivo, cognitivo, cultural, social, etc.

En la provincia de Tungurahua también ha sido muy necesario investigar algunos artículos donde dicen que la falta de aprendizaje lúdico y el desconocimiento de los docentes para buscar mecanismos superar el bajo rendimiento hemos buscado investigar instituciones de nuestra provincia,

Obtenido un resultado negativo y satisfactorio debido a que en la escuelas no se ha realizado ningún trabajo de investigación sobre el aprendizaje, los maestros de diferentes instituciones educativas aplican de manera limitada el juego educativo ya sea por existir un déficit de instrumentos o porque el uso de juegos educativos

requiere de tiempo y esfuerzo para su preparación ya sea fuera de las horas de clase trabajo que en general no es reconocido.

La tendencia a economizar esfuerzos y tiempo, hace que predominen los métodos tradicionales y memorísticos de enseñanza favoreciendo de esta manera el memorismo antes que el desarrollo del pensamiento matemático debido a la falta de planificación como también por la insuficiente preparación y capacitación de los docentes.

En la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado se ha investigado se ha encontrado la deficiente aplicación de técnicas lúdicas en las institución en especial en la que en las clases no pueden aprender y la creatividad ha hecho que lo niños y se conviertan en niños incapaces de desarrollar habilidades en aulas monótonas por que los docentes no tienen los recursos necesarios ni el tiempo para que los niños superen su falta de atención y puedan aprender dentro de una aula.

También hemos observado las inadecuadas utilizaciones de los juegos dentro del aula para el aprendizaje hacen que los niños no puedan aprender correctamente y desde cortas edades encontremos problemas en la atención es por eso que hay desmotivación escolar.

El docente en las instituciones tiene un desconocimiento de planificación curricular por una limitada aplicación de estrategias metodológicas que nos permite saber que los niños bajan en el rendimiento escolar a nivel de todas las asignaturas y nos permite investigar el por qué en las aulas no se presta atención que los niños se les puede ayudar con un aprendizaje significativo.

En esta investigación se tomará en cuenta la opinión de los niños, los mismos que solicitan que las clases deben ser dinámicas y activas, para poder superar problemas de aprendizaje mediante juegos lúdicos.

Árbol de Problemas

Gráfico Nº 1 Árbol de problemas

Elaborado por: Llerena Rodríguez Fanny Gabriela

1.2.2 Análisis Crítico

La deficiente aplicación de técnicas lúdicas en las instituciones en especial en la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado, en donde las clases no se desarrollan de mejor forma, por tanto, no aprenden y la creatividad.

Ha hecho que lo niños y las aulas se conviertan en aulas monótonas, porque los docentes no tienen los recursos necesarios, ni el tiempo para que los niños superen su falta de atención y puedan aprender más rápido y sus clases sean muy divertidas, en donde los niños les guste estar dentro del aula.

La inadecuada utilización de los juegos dentro del aula para el aprendizaje, hacen que los niños no puedan aprender correctamente y desde cortas edades encontremos problemas en la atención, es por eso que hay desmotivación escolar..

Dentro de las aulas también encontramos la falta de concentración de los niños, lo cual produce un deficiente desempeño estudiantil, especialmente en el rendimiento escolar.

1.2.3 Prognosis

De no dar solución al problema en la atención en los niños, se tendrá problemas en el aprendizaje en las áreas de escritura, matemáticas y áreas de conocimiento específico como Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

Además se empobrecen el conocimiento, dando como resultado niños con muchos problemas en el aprendizaje, ya que, por eso requerimos dar y crear mecanismos para fomentar la atención que es nuestro mayor problema en nuestra institución donde los docentes también no permiten una buena enseñanza.

1.2.4 Formulación del Problema

¿De qué manera el aprendizaje lúdico incide en la atención de los niños de tercero y cuarto año de educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado?

1.2.5 Preguntas Directrices

- ¿Cómo se aplica el aprendizaje lúdico en los niños y niñas de tercero y cuarto año de educación básica?
- ¿Qué calidad de atención tienen los estudiantes en el aula de clase?
- ¿Existen alternativas metodológicas de solución para mejorar la atención en los niños de tercero y cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado?

1.2.6 Delimitación del objeto de Investigación

De Contenido

CAMPO: Educación

ÁREA: Psicología Educativa

ASPECTO:

- ✓ Aprendizaje lúdico
- ✓ Atención

LÍMITE ESPACIAL: Unidad Educativa "General Eloy Alfaro Delgado", Provincia Tungurahua -Cantón Ambato.

LÍMITE TEMPORAL: La investigación tendrá lugar durante el período Octubre – febrero de 2015.

1.3 Justificación

La investigación tendrá **interés** el descubrir los factores que son determinantes para que los niños puedan aprender con un aprendizaje lúdico donde se utiliza los juegos para poder disminuir la falta de atención en las aulas de la Unidad Educativa "General Eloy Alfaro Delgado", Provincia Tungurahua -Cantón Ambato para que tengan una visión más clara para que su aprendizaje mejore en la escuela y en el hogar para que los maestros sigan con los conocimientos que imparten a diario.

La **importancia** de esta investigación radica en la necesidad que tiene los niños para poder mejorar la falta de atención que se encuentra en las aulas y no poder seguir avanzado en las clases donde la maestra no pude impartir sus conocimientos de mejor manera es por es que buscamos como mecanismos el aprendizaje lúdico para mejor la concentración de los niños con juegos en el aula y fuera de ella para que aprendan y les guste las clases.

Existe la **factibilidad** para realizar la investigación, dispone con los conocimientos suficientes por parte del investigador. Además se cuenta con factibilidad para acceder a la información necesaria, por ser un tema de auge mundial existe mucha bibliografía especializada además de contar con los recursos tecnológicos y económicos necesarios y el tiempo previsto para terminar con el trabajo investigativo con el apoyo de las autoridades de la institución.

La **utilidad teórica - práctica** radica en que es un estudio es el primero que se realizara en la institución, y al no existir otros trabajos similares en la universidades esto servirá como documento bibliográfico y práctico que se convertirá en una guía para la realización de otros trabajos posteriores que se realicen en la en la institución.

Los **beneficiarios** de la investigación vienen a ser directamente los niños y las niñas de tercero y cuarto año también docentes de la institución que serán parte de nuestra

investigación de la Unidad Educativa “General Eloy Alfaro Delgado ”, Provincia Tungurahua -Cantón Ambato.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Determinar la influencia del aprendizaje lúdico en la atención en los niños y niñas de tercero y cuarto año de Educación General Básica Unidad Educativa “General Eloy Alfaro Delgado de la Ciudad de Ambato Provincia Tungurahua.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Fundamentar la aplicación de aprendizaje lúdico como mecanismo para mejorar los problemas que les dificultan a los niños aprender de mejor manera con la utilización de juegos en los niños y niñas de tercero y cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “General Eloy Alfaro Delgado de la Ciudad de Ambato Provincia Tungurahua.
- Analizar la calidad de atención en el proceso de enseñanza y del aprendizaje escolar en los niños y niñas de tercero y cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “General Eloy Alfaro Delgado de la Ciudad de Ambato Provincia Tungurahua
- Estructurar un manual metodológico para mejorar la atención en base al aprendizaje lúdico en los niños y niñas de tercero y cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “General Eloy Alfaro Delgado de la Ciudad de Ambato Provincia Tungurahua.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

En ninguna de las instituciones existe bibliografía ni investigaciones afines sobre el tema. Sin embargo, la revisión bibliográfica realizada en la Universidad del país y en la universidad Técnica de Ambato en la Facultad de Ciencias Humanas y de la educación, permitió ubicar algunas investigaciones desarrolladas en torno al tema de objeto de estudio, las cuales se representan a continuación.

Tema:
Como incide la atención dispersa en el aprendizaje de los niños/as del segundo año de educación básica de la escuela fiscal mixta "República de Colombia" en la ciudad de Quito Universidad Central del Ecuador.
Autor: Caiza Sánchez, Mónica Viviana
Año: 2014
Conclusiones:

El 43% de los estudiantes nunca prestan atención el tiempo necesario; el 30% de los estudiantes a veces prestan atención el tiempo necesario; el 27% de los estudiantes siempre prestan atención el tiempo necesario. Por lo tanto, la mayor parte de estudiantes nunca prestan atención el tiempo necesario.

Consecuentemente la mayor parte de los estudiantes se distraen con facilidad y no terminan las tareas que se les pide en la hora clase. Un gran porcentaje de estudiantes tienen dificultad para esperar su turno en el juego; hablan en el momento inapropiado y juegan de manera agresiva. Un alto porcentaje de estudiantes no demuestran desempeño óptimo en el aula.

La falta de atención influye en el aprendizaje de los estudiantes demostrando mal comportamiento, bajo rendimiento, hablando en el momento inapropiado y descuidando sus materiales de trabajo.

Tema:
Ventajas y desventajas en la atención escolar concentrada y dispersa, desde el punto de vista de la psicología constructivista. Universidad Tecnológica Equinoccial
Autores: Lic. Myriam Susana Álvarez Yaulema
Conclusiones:

El índice de atención dispersa en el aula de clase de las instituciones educativas investigadas, corresponde a un promedio de 33% (95 estudiantes)

Una de las principales causas de la desmotivación escolar corresponde a la baja autoestima observada en los estudiantes, que arroja un 19.72% (57 estudiantes), índice que coadyuva al rendimiento escolar y dificultades de conducta y comportamiento.

Una atención concentrada durante el proceso de aprendizaje favorece significativamente a establecer buenos parámetros en las calificaciones y disminuye considerablemente dificultades de aprendizaje.

El conocimiento y aplicación de estrategias en el aprendizaje, por parte de los maestros, desde el punto de vista constructivista, es de un nivel bajo, puesto que el maestro demuestra desconocimiento y gran pretensión de utilizar, este tipo de estrategias, las cuales no se ven plasmadas en el quehacer educativo diario.
Tema:
“La atención dispersa en el proceso de aprendizaje en los niños de quintos, sextos y séptimos años de educación básica del Centro Educativo Integral Siglo XXI de la ciudad de Ambato

Autores: Nesthares Medina Yolanda Jacqueline

Año 2015

Conclusiones:

La atención de los estudiantes en el aula es muy frágil, se pierde con cualquier cambio brusco tanto dentro como fuera del aula.

Cuando no existe interés en la materia por parte del estudiante se distrae con facilidad especialmente en los hogares desorganizados que no hay interés por aprender nuevos temas. Al no vivir con sus padres no prestan atención a lo que están aprendiendo. La preocupación de los problemas del hogar los hace distraer con facilidad y no se concentran en el tema.

Dentro de estas investigaciones encontramos que la investigación que se va a realizar, hemos sacado como conclusión que los niños con bajo rendimiento hacen que se distraen con facilidad y no terminan las tareas que se les pide en la hora clase.

La falta de atención influye en el aprendizaje, ya que, los niños no cumplen las tareas en el aula por muchas distracciones. También se ha demostrado mal comportamiento, bajo rendimiento, hablando en el momento inapropiado y descuidando sus materiales de trabajo. Otro factor es los hogares desorganizados, donde los padres al estar con los niños y escuchar lo que ellos hacen e investigan en su edad hace que al estar en las clases ellos no presten atención en sucesos nuevos donde la docente quiere enseñar y desde ahí ya existe un bajo rendimiento en las aulas y no se puede continuar con un óptimo aprendizaje.

Dentro de estas investigaciones del mismo modo el bajo nivel de energía que tiene los niños, por estar en la clases y el desconocimiento que demuestra el maestro descubre y gran pretensión de utilizar, él aprendizaje lúdico con diferentes estrategias, las cuales se van a ver plasmadas en el que hacer educativo diario, para aprender y fomentar un buen rendimiento dentro de los pequeños con hábitos de aprendizaje

2.2. Fundamentación Filosófica

El presente trabajo de investigación se basará en el paradigma **Critico-Propositivo**, ya que, las dos variables interactúan entre sí, lo cual nos permite establecer relaciones, y proponer alternativas de solución.

Dentro de la investigación el aprendizaje lúdico se puede definir como un conjunto de estrategias para el juego con los niños en la transformación conductas y mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

La fundamentación filosófica de este trabajo de investigación se basa en una estrategia metodológica de sensibilización, para luego ser llevada a la práctica con el propósito de cumplir con los objetivos planteados.

Fundamentación Epistemológica

El conocimiento científico relacionado con las variables de la investigación permitirá la búsqueda del por qué sucede la problemática, generando conocimientos a través de los datos extraídos mediante las herramientas de investigación, potencia la capacidad de razonamiento, análisis, reflexión, critica y transformación sin necesidad de repetir los esquemas.

La necesidad de nuestro proyecto es el disminuir la falta de atención que presentan los niños al momento de una clase y reducir el bajo rendimiento que presentan

Fundamentación Axiológica

El análisis y comprensión de la problemática de los valores, parte de un hecho de vital significación: los valores surgen como expresión de la actividad humana y la transformación del medio, siendo su presupuesto fundamental la relación sujeto-

objeto, teniendo como centro la praxis, lo que, como consecuencia, se debe analizarse su vínculo con la actividad cognoscitiva, valorativa y comunicativa.

Dentro de la investigación el valor juega un papel muy importante y que se necesita tanto de nuestros niños y padres para ayudar a sobre poner la falta de atención que disminuye el aprendizaje en las clases.

Fundamentación Psicológica

La teoría del conocimiento psicológico es la base para entender las manifestaciones comportamentales del hombre, y su forma de ver la realidad, factores que se toman en cuenta en un plantel educativo para determinar un plan de estudios que fije el desarrollo teórico, ya que, el aprendizaje es parte integral del ser humano, es por ello que nos enfocamos en la Teoría de la Escuela Psicológica de Abraham Maslow.

Entre la investigación se pude definir que la teoría de Maslow nos puede ayudar en la pirámide de necesidades que los niños necesitan para poder aplicar el aprendizaje lúdico en la clase.

2.3 Fundamentación Legal

Código de la Niñez y la Adolescencia,
Capítulo III,
Derechos relacionados con el desarrollo:
Art. 33.-Derecho a la identidad. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la identidad y a los elementos que la constituyen, especialmente el nombre, la nacionalidad y sus relaciones de familia, de conformidad con la ley.

Es obligación del Estado preservar la identidad de los niños; niñas y adolescentes y sancionar a los responsables de la alteración, sustitución o privación de este derecho.

Art. 34.-Derecho a la identidad cultural. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.

Art. 38.-Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.
Estos artículos me ayudan a entender más acerca de la problemática que se está dando en este país acerca de la sobreprotección y me facilitan a encontrar soluciones.

El código de la niñez y adolescencia debe ser entendido como parte de un significativo proceso de reconocimiento normativo de los derechos de la infancia y adolescencia en el Ecuador.

Constitución De La República Del Ecuador

Sección primera

Educación

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

Art. 345.- La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fiscomisionales y particulares. En los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social.

Art. 346.- Existirá una institución pública, con autonomía, de evaluación integral interna y externa, que promueva la calidad de la educación.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.
2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.
3. Garantizar modalidades formales y no formales de educación.
4. Asegurar que todas las entidades educativas impartan una educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente, desde el enfoque de derechos.

5. Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.
6. Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de las estudiantes y los estudiantes.
7. Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.
8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.
9. Garantizar el sistema de educación intercultural bilingüe, en el cual se utilizará como lengua principal de educación la de la nacionalidad respectiva y el castellano como idioma de relación intercultural, bajo la rectoría de las políticas públicas del Estado y con total respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.
10. Asegurar que se incluya en los currículos de estudio, de manera progresiva, la enseñanza de al menos una lengua ancestral.
11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.
12. Garantizar, bajo los principios de equidad social, territorial y regional que todas las personas tengan acceso a la educación pública.

2.4 Categorías Fundamentales

RED INCLUSIÓN CONCEPTUAL

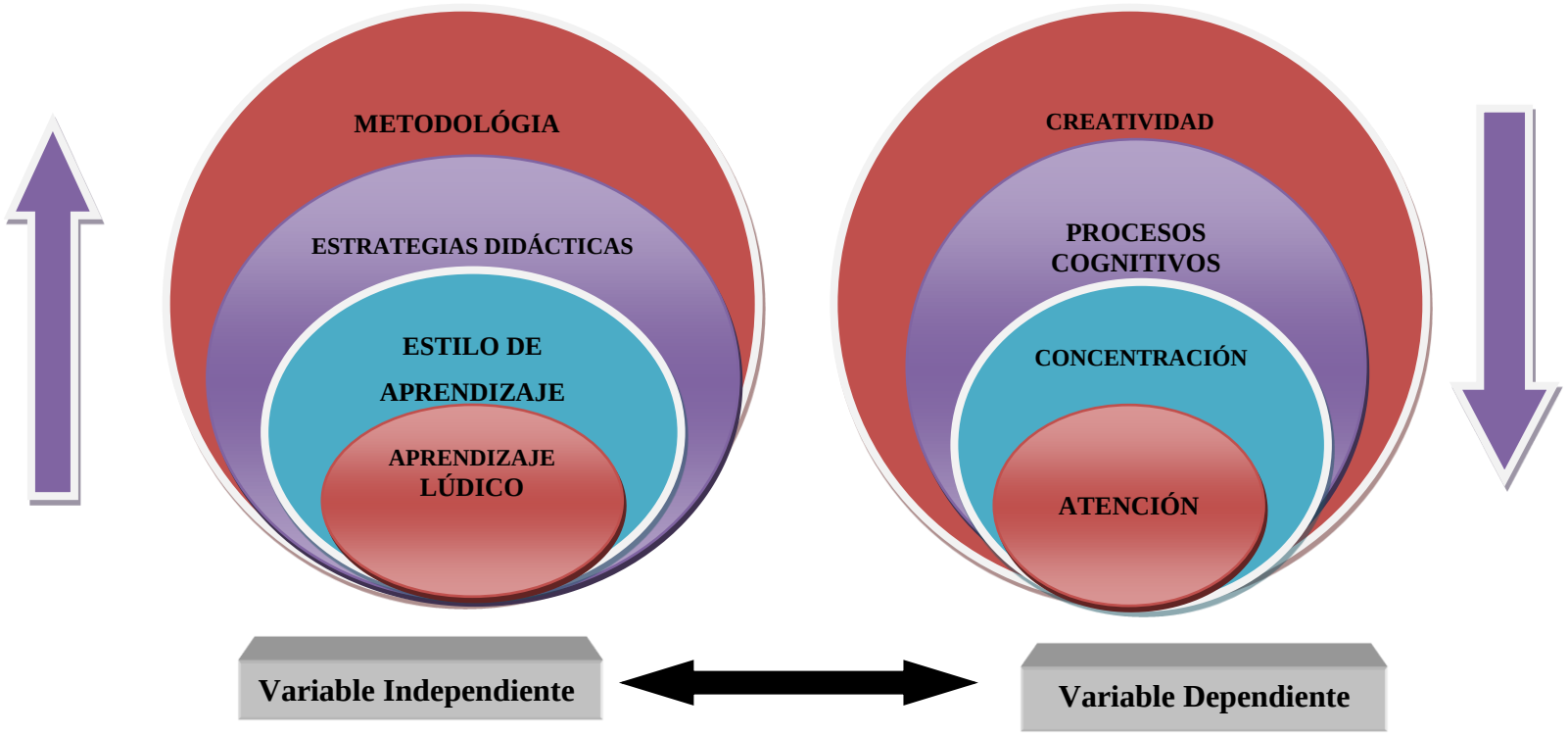


Gráfico Nº 2 Red Inclusión Conceptual
Elaborado por: Llerena Rodríguez Fanny Gabriela

2.4.1 Constelación de Ideas de la Variable Independiente

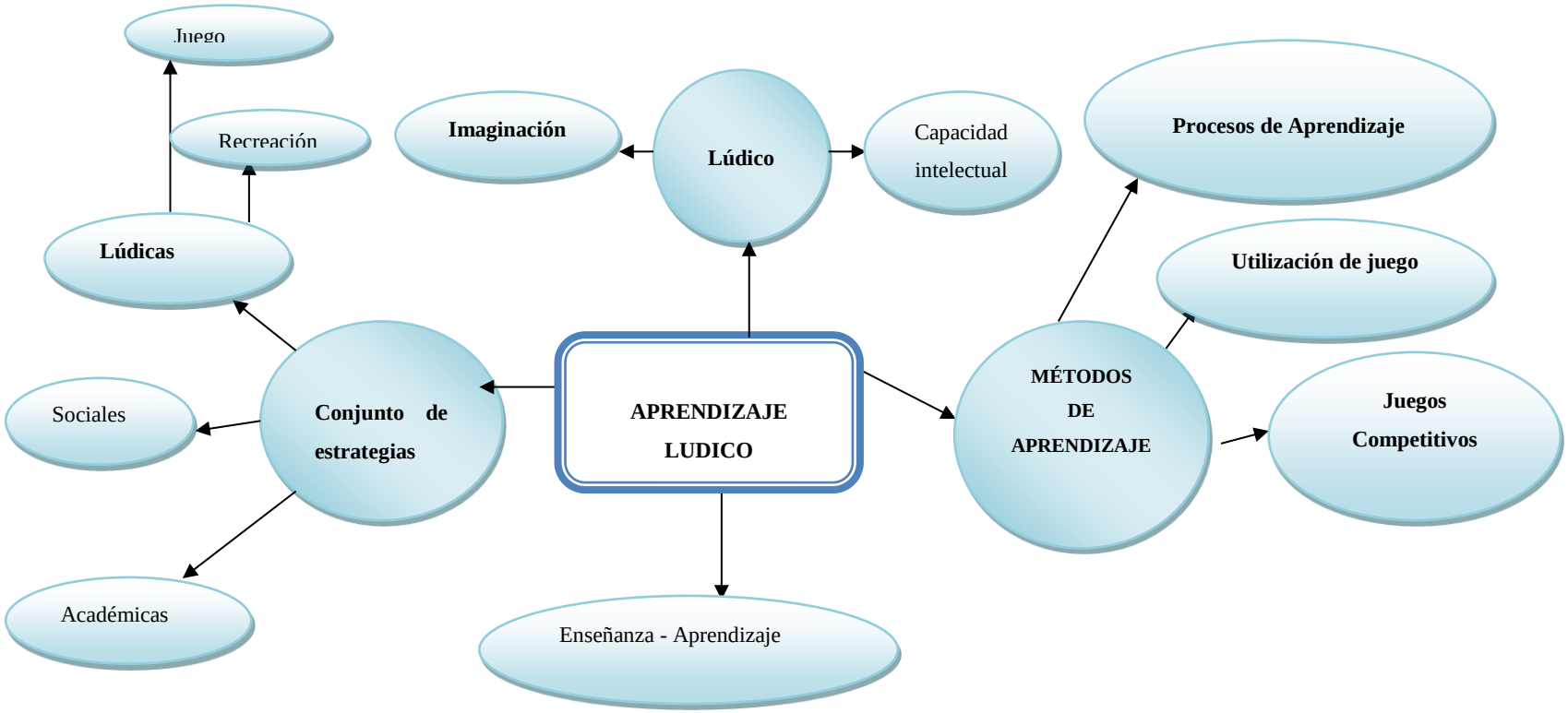


Gráfico Nº 3 Constelación de Ideas de la Variable Independiente
Elaborado por: Llerena Rodríguez Fanny Gabriela

2.4.2 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

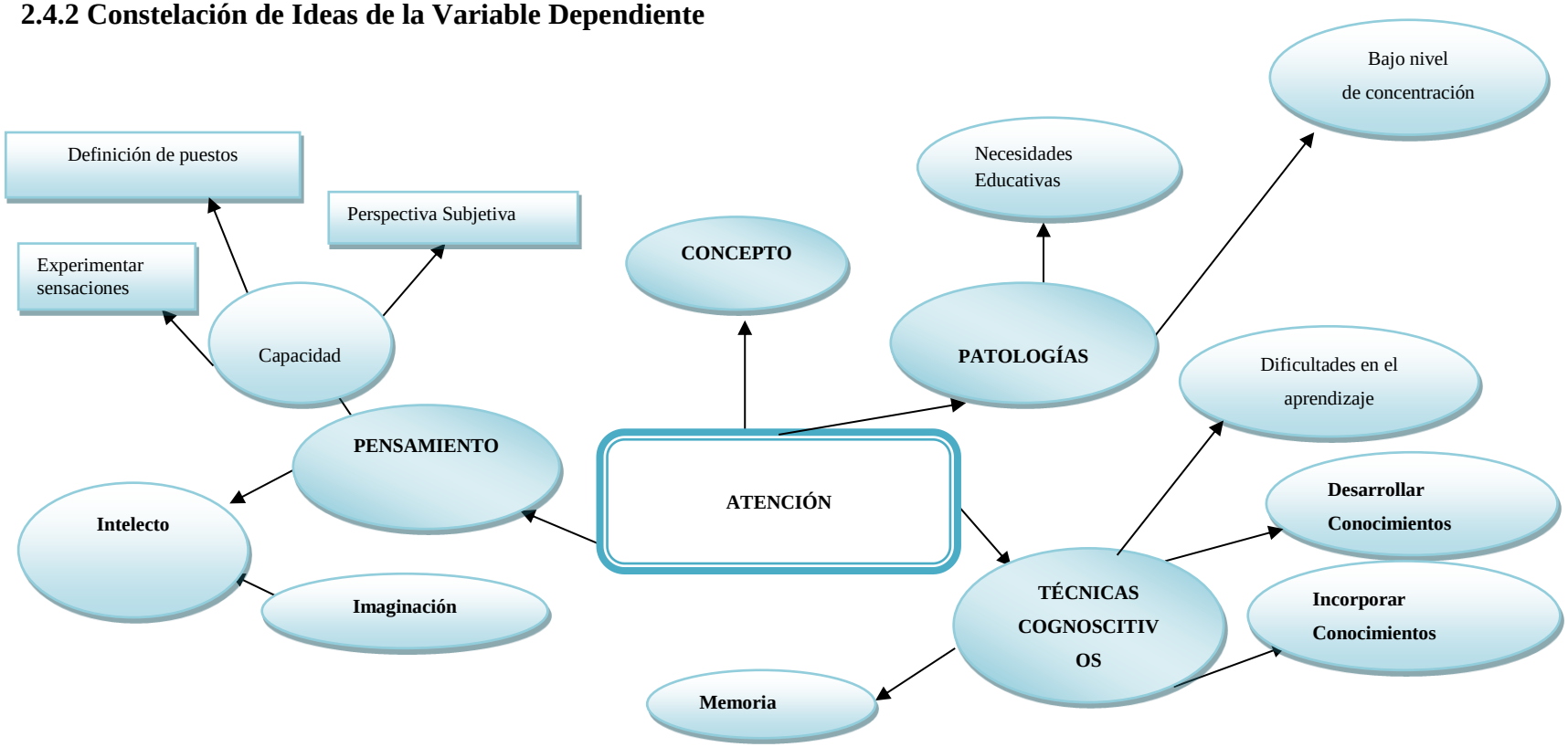


Gráfico Nº 4 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente
Elaborado por: Llerena Rodríguez Fanny Gabriela

2.4.3 Fundamentación Teórica

Variable Independiente

Aprendizaje Lúdico

Conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje.
Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

Es una capacidad cuya función primordial es orientar la actividad consciente del individuo para desarrollar conocimientos y habilidades en la mente de un modo vívido para controlar y regular el pensamiento.

Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego, es también un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje.

Aprendizaje lúdico es una pre categoría en donde se agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

Según Echeverri hablar de lúdica expresa que en nuestra época el ser humano tiene diferentes posturas en las producciones literarias.

> Hablar de lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano; estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores en sus producciones literarias. (Echeverri & Gómez, 2009)

La lúdica como instrumento para la enseñanza:

En esta pre categoría se agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

La lúdica como expresión de la cultura:

Este planteamiento asume algunas definiciones haciendo un reconocimiento de la lúdica como manifestación humana, la cual dentro de sus interrelaciones en contextos sociales ha producido legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos.

La lúdica como herramienta o juego
En está pre categoría se logra recoger diferentes planteamientos que asumen la lúdica o el término lúdica como herramienta y lo materializa desde el juego, en una confusión conceptual entre estos dos términos:

La lúdica como instrumento para la enseñanza:
Guillermo Zúñiga Benavides, centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener, se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga qué tanto les permitirá alejarse del mundo cuadriculado que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconductan, y que los moldean tanto como las comunidades lo desean

Pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno que exige cambios veloces para estar preparados.

Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes

con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno.

Con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente programa de lúdica educativa se proponen interiorizar la lúdica para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas.

> La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural.(Echeverri & Gómez, 2009)

Hacen una reflexión sobre la lúdica considerándola como un fin y se alejan del concepto de usar solo el juego como su manifestación única. George Bernard plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

> La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Posada González, 2014)

Se considera dentro de las conclusiones del trabajo de Carlos Alberto Jiménez (2000), que la lúdica ha suscitado un gran interés en los docentes para mejorar el desarrollo social en los alumnos, en tal sentido se encuentra una estrategia de vital importancia en el manejo de los procesos lúdicos que mejoran la calidad de vida en el ser humano a cualquier edad.

La persona que utilicé la lúdica como herramienta en la enseñanza obtendrá una mejor respuesta académicamente que mejorará la percepción y comprensión del alumno crecimiento personal de los estudiantes, además de ayudar a un aprendizaje que potencié las expresiones comunicativas del estudiante.

Las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes:

- Juegos de ejercicio
- Juegos simbólicos
- Juegos de reglas
- Juegos de construcción

El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, qué harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En el sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y Carmen Minerva participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón.

> Todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica del adolescente para quienes el juego tiene una significación muy distinta de la funcional, ya que ellos tratan de subordinar el yo real al yo imaginario. (Torres, Carmen, 2002)

Dentro de la investigación que se de prestar estudio en el juego de los niños de en la segunda infancia para, recuperar la energía lúdica.

> El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.(Millá, 2012).

Dentro del elemento esencial del ser humano el juego libre tiene un papel fundamental en la educación.

El tipo básico de aprendizaje significativo

Es el aprendizaje de representaciones del que dependen todos los demás. Este aprendizaje consiste en hacerse del significado de símbolos solos (Generalmente palabras) o de lo que esos símbolos representan.

> El aprendizaje significativo por recepción, involucra la adquisición de significados nuevos. Para el caso se requiere tanto de una actitud de aprendizaje significativo como de la presentación de material significativo para el alumno. Tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución, en la cual todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. (Ausubel, 1997)

Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del Proceso educativo:

- Su carácter particular
- La planificación anticipada.
- El logro de objetivos específicos

En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.

Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño

Estilo de Aprendizaje

Como se puede constatar el estilo de aprendizaje varios métodos para poder aprender y desarrollar varios elementos para diseñar juegos y mejorar su rendimiento escolar

> El término 'estilo de aprendizaje' se refiere al hecho de que cuando queremos aprender algo cada uno de nosotros utiliza su propio método o conjunto de estrategias. Aunque las estrategias concretas que utilizamos varían según lo que queramos aprender, cada uno de nosotros tiende a desarrollar unas preferencias globales. Esas preferencias o tendencias a utilizar más unas determinadas maneras de aprender que otras constituyen nuestro estilo de aprendizaje.(Gómez, 2004)

Que no todos aprendemos igual, ni a la misma velocidad no es ninguna novedad. En cualquier grupo en el que más de dos personas empiecen a estudiar una materia todos juntos y partiendo del mismo nivel, nos encontraremos al cabo de muy poco tiempo con grandes diferencias en los conocimientos de cada miembro del grupo y eso a pesar del hecho de que aparentemente todos han recibido las mismas explicaciones y hecho las mismas actividades y ejercicios. Cada miembro del grupo aprenderá de manera distinta, tendrá dudas distintas y avanzará más en unas áreas que en otras.

Esas diferencias en el aprendizaje son el resultado de muchos factores, como por ejemplo la motivación, el bagaje cultural previo y la edad. Pero esos factores no explican porque con frecuencia nos encontramos con alumnos con la misma motivación y de la misma edad y bagaje cultural que, sin embargo, aprenden de distinta manera, de tal forma que, mientras a uno se le da muy bien redactar, al otro le resultan mucho más fácil los ejercicios de gramática. Esas diferencias sí podrían deberse, sin embargo, a su distinta manera de aprender.

Tanto desde el punto de vista del alumno como del punto de vista del profesor el concepto de los estilos de aprendizaje resulta especialmente atrayente porque nos ofrece grandes posibilidades de actuación para conseguir un aprendizaje más efectivo.

El concepto de los estilos de aprendizaje está directamente relacionado con la concepción del aprendizaje como un proceso activo.

Los distintos modelos y teorías existentes sobre estilos de aprendizaje lo que nos ofrecen es un marco conceptual que nos ayude a entender los comportamientos que observamos a diario en el aula, como se relacionan esos comportamientos con la forma en que están aprendiendo nuestros alumnos y el tipo de actuaciones que pueden resultar más eficaces en un momento dado.

Estilos de Aprendizaje y Estrategias

El estilo de aprendizaje está directamente relacionado con las estrategias que utilizamos para aprender algo. Una manera de entenderlo sería pensar en nuestro estilo de aprendizaje cómo la media estadística de todas las distintas estrategias que utilizamos, se corresponde por tanto con las grandes tendencias, con nuestras estrategias más usadas.

Pero naturalmente, la existencia de una media estadística no impide las desviaciones, o, dicho de otro modo, el que alguien pueda ser en general muy visual, holístico y reflexivo no impide, sin embargo, el que pueda utilizar estrategias auditivas en muchos casos y para tareas concretas.

Los estilos de aprendizaje y la teoría de las inteligencias múltiples

Una de las teorías más apasionantes y mejor fundadas de las aparecidas en los últimos años es la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, quien define la inteligencia como el conjunto de capacidades que nos permite resolver problemas o fabricar productos valiosos en nuestra cultura.

Además Gardner define 8 grandes tipos de capacidades o inteligencias, según el contexto de producción (la inteligencia lingüística, la inteligencia lógico-matemática, la inteligencia corporal kinestésica, la inteligencia musical, la inteligencia espacial, la inteligencia naturalista, la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal).

Todos desarrollamos las ocho inteligencias, pero cada una de ellas en distinto grado. Aunque parte de la base común de que no todos aprendemos de la misma manera, Gardner rechaza el concepto de estilos de aprendizaje y dice que la manera de aprender del mismo individuo puede variar de una inteligencia a otra, de tal forma que un individuo puede tener, por ejemplo, una percepción holística en la

inteligencia lógico - matemática y secuencial cuando trabaja con la inteligencia musical.

Gardner entiende (y rechaza) la noción de los estilos de aprendizaje como algo fijo e inmutable para cada individuo. Pero si entendemos el estilo de aprendizaje como las tendencias globales de un individuo a la hora de aprender y si partimos de la base de que esas tendencias globales no son algo fijo e inmutable, sino que están en continua evolución, vemos que no hay contraposición real entre la teoría de las inteligencias múltiples y las teorías sobre los estilos de aprendizaje.

Como profesor ambos tipos de teoría me resultan útiles. La teoría de las inteligencias múltiples se centra en la producción por parte del individuo en un área y no en otras. Es mi opinión personal que personas con el mismo estilo de aprendizaje pueden utilizarlo para desarrollar áreas de producción distintas y viceversa, es decir que individuos con distintos estilos de aprendizaje podrían tener el mismo éxito en la misma área.

Una determinada manera de aprender puede utilizarse para 'fabricar' distintos artefactos. Los valores, opiniones y actitudes del individuo, sus gustos y su ambiente, podrían llevarle a un campo u a otro.

Estrategias Didácticas

Constituyen un proceso de aprendizaje dentro de un currículo de enseñanza que, se utiliza para poder alcanzar metas y trasferir conocimiento.

> Uno de los factores que más contribuye al progreso del aprendizaje de los estudiantes es el grado y sobre todo el modo en que se estudien los estudiantes. Para ello se hace necesario introducir dentro del propio curriculum de enseñanza las estrategias de aprendizaje autónomas que permitan alcanzar el objetivo de “aprender a aprender”. Para que las estrategias de aprendizaje se asimilen y puedan transferirse y generalizarse es preciso que se enseñen y se instrumenten a través de las diferentes áreas curriculares, si no se seguirán produciendo los mismos fracasos que está ahora se han venido obteniendo. (Tapia, 2005)

Con respecto a la noción de estrategia, los diferentes significados dados al término en la literatura científica, tanto desde el punto de vista de la enseñanza (instruccional) como del aprendizaje, consideramos que éstas comprenden, además del plan de acción, la propia acción y su valoración.

Estrategia de aprendizaje:

- Son acciones específicas tomadas por el estudiante para hacer el aprendizaje más fácil, rápido, disfrutable, auto dirigido, y transferible a nuevas situaciones.(Oxford, 2003)
- Las estrategias comprenden el plan diseñado deliberadamente con el objetivo de alcanzar una meta determinada, a través de un conjunto de acciones (que puede ser más o menos amplio, más o menos complejo) que se ejecuta de manera controlada". (Castellanos, D., Castellanos, B., Llivina, M., Silverio, M., Reinoso, C., & García, 2002)
- Las estrategias de aprendizaje comprenden todo el conjunto de procesos, acciones y actividades que los/ las aprendices pueden desplegar intencionalmente para apoyar y mejorar su aprendizaje. Están pues conformadas por aquellos conocimientos, procedimientos que los/las estudiantes van dominando a lo largo de su actividad e historia escolar y que les permite enfrentar su aprendizaje de manera eficaz. (Castellanos, D., Castellanos, B., Llivina, M., Silverio, M., Reinoso, C., & García, 2002)
- Las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. (Zarco, V., 1999)

Resulta evidente que todas las definiciones se destaca la importancia y algunas de las funciones de las estrategias tanto de enseñanza como de aprendizaje. Sin dudas, en el segundo grupo se enfatiza en el carácter planificado, sistémico y controlado

del proceso de estructuración, ejecución y valoración de las estrategias de aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje pueden caracterizarse, en sentido general, destacando que:

- Son acciones específicas, o sistemas de acciones, determinadas por el alumno.
- Están dirigidas al logro de un objetivo o solución de un problema determinado.
- Apoyan el aprendizaje de forma directa e indirecta.
- Presuponen la planificación y control de la ejecución.
- Implican el uso selectivo de los propios recursos y capacidades, lo que se relaciona con cierto nivel de desarrollo de las potencialidades metacognitivas de los sujetos.
- Involucran a toda la personalidad y no sólo su esfera cognitiva.
- Son flexibles.
- Son a menudo conscientes.
- No son siempre observables.
- Pueden enseñarse y resulta esencial el papel del profesor en este proceso.

(Gómez, 2004) indica que tal como ocurre con la definición de estrategia, que existen varios enfoques sobre las mismas, lógicamente también se presentan discrepancias a la hora de clasificarlas, en la que se presenta una clasificación de las estrategias para el desarrollo de habilidades y capacidades cognitivas, que seleccionamos para este trabajo por sus implicaciones para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Creatividad

La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y

luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales.

> Creatividad, la cual es una palabra que se encuentra categorizada como un neologismo inglés común, se define como: "facultad de crear, capacidad de creación", es también considerada como: "Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades". Por otra parte, en el Diccionario de las Ciencias de la Educación Santillana (1995 pp. 333-334), se señala: "El término creatividad significa innovación valiosa y es de reciente creación". (Esquivias, 2004)

Creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio.

Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación, experimentación y acción.

Cuando se trata de creatividad e inventiva, lo emocional y no racional es tan importante como lo intelectual y lo racional.

Los elementos emocionales y no racionales pueden enriquecerse metódicamente por medio del entrenamiento.

Muchas de las mejores ideas nacen cuando no se está pensando conscientemente en el problema que se tiene entre manos. La inspiración surge durante un período de "incubación", como cuando un hombre está manejando camino al trabajo o regando su jardín o jugando.

Indicadores para identificar la creatividad.

Los indicadores a desarrollar son los siguientes:

- Originalidad
- Motivación

Originalidad

(Society, n.d.) Indica que la originalidad es todo el objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido que se invente en el futuro.

Otra definición es la capacidad del individuo para generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social.

Motivación

Consiste la motivación en valores para estimular y favorezcan la conducta en el desempeño académico, para poder estimular a los niños en un buen comportamiento

> Fundamentalmente la motivación consiste en mantener culturas y valores que conlleven a un alto desempeño, por lo que es imprescindible reflexionar sobre qué hacer para estimular a los individuos y a los grupos para que den lo mejor de sí, de manera que favorezcan los intereses organizacionales y personales. La conducta motivada necesita de la voluntad del sujeto, en el ambiente laboral el desempeño de un individuo depende de un motivo, el cual permite el plantearse metas en el trabajo, para que lo estimule a actuar. En la medida que se identifiquen estos motivos, incentivar y dirigir, a los hombres los llevará a aportar más a su trabajo, sin solo pensar en la remuneración económica. Las fuerzas motivadoras son individuales y variable". (Brunner, 1996).(Tapia, 2005)

Según Brunner dice que la motivación reside en mantener culturas y valores en el desempeños en los niños.

Procesos Cognitivos

> En su mayor parte, la conducta de las personas es conducta aprendida, siendo resultado de aprendizaje las formas de comportamiento y estructuras de conocimiento alcanzadas. El aprendizaje se produce necesariamente de forma continua a lo largo de la vida de la persona, constituyendo algo inherente a su propia naturaleza. Aprender es propio del ser humano. Según una conceptuación originaria de la filosofía aristotélica, análogamente al lenguaje, el aprendizaje es un propium o propiedad esencial del ser humano, aunque sin constituir la esencia de su ser. (Matute, 2006)

La persona que aprende, en cuanto tal, se denomina aprendiz, siéndolo a lo largo de la vida. Por el aprendizaje las personas adquieren conocimientos y formas de conducta, implicando básicamente cambios en el conocimiento de las cosas y el comportamiento respecto de las mismas, como se pone de relieve en este primer capítulo de carácter introductorio.

Desde la cuna, aprende el niño a atraer la atención de la madre, llorando para que le cojan en brazos. Aprende el niño ya antes de de acceder a la institución escolar y aprende el adolescente en ésta y fuera de la misma; el joven en la universidad y fuera de ella. Aprende el investigador, joven o maduro, disponiendo de los logros precedentes, ajenos y propios, en un contexto sociocultural dado.

Cualquier tipo de actividad humana, artesana, técnica, deportiva, artística o de pensamiento, aun no siendo una actividad de aprendizaje específica e intencionalmente pretendida, implica aprendizaje como valor añadido. Incluso la repetición de la misma actividad, puede comportar aprendizaje, en la medida en que consolide el dominio de la habilidad o destreza específica, hasta lograr su automatización. Es de dominio común la sentencia de que se aprende haciendo: sea tocando el violín, sea resolviendo problemas de álgebra lineal.

Estas ideas operarán como anclaje de las subsiguientes elaboraciones personales o la propia construcción de significados. Para quienes ya hubiesen realizado un aprendizaje explícito de estas cuestiones esta lectura puede constituir una ocasión nueva para la reflexión o lo que más adelante se denominará repaso elaborativo.

Aprendizaje implícito y aprendizaje explícito constituyen, pues, dos grandes modalidades de aprendizaje, que se producen en situaciones y condiciones distintas, con características diferenciales y rasgos comunes, cuyos resultados se interrelacionan en forma constante, a veces de modo intenso. Pozo,B 2003

El aprendizaje implícito, incidental, espontáneo, tácito, inconsciente, ocurre constantemente sin que el sujeto tenga el propósito de aprender, ni conciencia de estar aprendiendo. Encarna un amplio rango de experiencias del aprendiz en sus ordinarias interacciones con el mundo físico y social, destacando la importancia del contexto sociocultural, que el bieloruso Vitgotsky analizó de modo agudo y fecundo. Incluye la captación de regularidades en el entorno, con efectos en la predicción y control de sucesos que ocurren en el mismo, entrañando un gran valor adaptativo, aunque sin agotar las enormes posibilidades del sistema de aprendizaje humano. Ejerce una notable influencia en el proceso de aprendizaje explícito, comprendido el que tiene lugar en la institución escolar.

El aprendizaje explicito, intencional, se produce con conciencia del aprendiz de la actividad o esfuerzo personal que realiza con el propósito de aprender algo, generalmente contando con la ayuda de otro, como la que inmediata, deliberada y sistemáticamente tiene lugar en una institución escolar (docente en presencia); o bien con la ayuda mediata, indirecta (docente a distancia), mediando un instrumento elaborado para dicha función, como el libro de texto, un programa informático, un folleto de instrucciones u otro producto cultural.

Vale la pena insistir en que lo decisivo en el aprendizaje es la actividad interna del aprendiz, limitándose los medios, instrumentos y personas, profesores incluidos, a ayudarle o facilitarle, desde el exterior, el propio proceso personal de aprendizaje, creando deliberadamente situaciones con las condiciones pertinentes para que el aprendiz procese adecuadamente los estímulos informativos que inciden en sus órganos sensoriales.

El aprendizaje se produce en y sólo en la cabeza del aprendiz, valga la metonimia, sin que este recurso expresivo signifique necesariamente una concepción dualista mente-cuerpo.

Dicho en forma un tanto tautológica, es el aprendiz quien realiza el procesamiento de la información recibida, sin que nadie pueda realizarlo por él, como nadie puede conducir un coche por otro. Relataba un experimentado inspector de educación que, en una visita profesional a un instituto de bachillerato, el profesor de física le manifestaba su desánimo por lo mucho que se esforzaba y lo poco que relativamente aprendían sus alumnos.

El primero sintetizaba su asesoramiento al segundo indicándole que se esforzase menos y procurase que los alumnos se esforzasen más. (A. Pacios, comunicación personal). En el decurso del aprendizaje es importante tanto lo explicita e intencionalmente aprendido, cuanto lo implícita o incidentalmente adquirido, por cuanto que experiencias personales y conocimientos previos, adquiridos de uno u otro modo, influyen decisivamente en el aprendizaje sucesivo, favoreciéndolo generalmente, aunque, a veces, pudiendo también dificultarlo. Este tipo de conocimiento influye vigorosamente en el ulterior aprendizaje sistemático en dichos ámbitos o áreas, así como en la propia conducta.

Tales ideas o teorías intuitivas constituyen conocimientos muy eficaces para el sujeto en la predicción y control de sus interacciones con el entorno. Personal y activamente generadas, se hallan fuertemente arraigadas, pudiendo también interferir y dificultar el aprendizaje de las teorías científicas sistemáticamente elaboradas.

El aprendizaje puede conceptuarse como proceso interno de cambio resultante de la experiencia personal del aprendiz, tomando el término experiencia en su sentido más amplio y profundo, conforme al significado que ya le fue atribuido por Dewey. Incluye tanto las experiencias espontáneas u ocasionales del sujeto en el transcurso de la vida cotidiana, como las experiencias intencionales y sistemáticas que se producen en la lectura de un texto, resolución de un problema de geometría o en un experimento de química en el laboratorio escolar. Por el contrario, no constituyen aprendizaje otros cambios debidos al desarrollo, maduración, medicación, etc.

> Lo que hace que se produzca el cambio, en que el aprendizaje consiste, es la adquisición o incorporación de algo nuevo, que supone alguna variación o modificación en las adquisiciones previas. El profesor Delclaux describió el aprendizaje como "proceso mediante el cual un sujeto adquiere destrezas o habilidades prácticas, incorpora contenidos informativos, o adopta nuevas estrategias de conocimiento y/o acción. (Rivas Navarro, 2008)

Consecuentemente, el mencionado autor incluye en el aprendizaje: adquisición de conductas, adquisición de información y adquisiciones mixtas. Por tanto, el aprendizaje comporta adquisición de información o conocimiento, de habilidades o destrezas, de estrategias, de formas nuevas de comportamiento o actuación que implican modificación de las adquisiciones precedentes.

A su vez, las competencias adquiridas constituyen la base de nuevas adquisiciones o cambios, que se manifiestan en la cognición y la acción. Las distintas teorías del aprendizaje, sean cognitivas o constructivas, sean asociativas o conductistas, coinciden en proclamar que aprender implica cambiar conocimientos o conductas precedentes, postulando que el aprendizaje constituye un proceso en que, a partir de las adquisiciones previas, se producen reorganizaciones o reestructuraciones del conocimiento y conducta. Esto es, se trata de cambio o modificación de lo que se sabe y de lo que hace.

El proceso de cambio transcurre en el tiempo, siendo sus términos el estado inicial en un momento o tiempo dado (t1) y el estado final en un momento posterior (t2), entre los que se produce el cambio. No hay que perder de vista que quien cambia es el sujeto que aprende, a partir de un estado previo que condiciona el nuevo estado. El sujeto del cambio es el aprendiz, en el que cambian determinados aspectos o dimensiones, aunque afectándole como un todo.

De igual forma, es necesario distinguir entre el aprendizaje y la ejecución o puesta en práctica de lo aprendido. El proceso de aprendizaje, como proceso interior, no es directamente observable; mientras que la ejecución puede observarse y hasta

medirse. De los cambios en la ejecución o modificaciones en el comportamiento observable se infiere la ocurrencia del interno y personal proceso de aprendizaje.

Concentración

La concentración mental es un proceso psíquico que se realiza por medio del razonamiento; consiste en centrar voluntariamente toda la atención de la mente sobre un objetivo, objeto o actividad que se esté realizando o pensando en realizar en ese momento, dejando de lado toda la serie de hechos u otros objetos que puedan ser capaces de interferir en su consecución o en su atención.

Inhibición de la información irrelevante y la focalización de la información relevante, con mantenimiento de ésta por periodos prolongados. La Concentración de la atención se manifiesta por su intensidad y por la resistencia a desviar la atención a otros objetos o estímulos secundarios, la cual se identifica con el esfuerzo que deba poner la persona más que por el estado de vigilia.

> La concentración es un estímulo determinado. Por lo tanto, implica la existencia de dos elementos, un estímulo y una capacidad de concentración. El estímulo, objeto o acción que atrae la atención puede ser exógena o endógena, es decir, proveniente del medio o del propio cuerpo del individuo. Cuando la atención se concentra, la percepción del objeto aumenta adquiriendo una mayor fuerza para la fijación del mismo en la memoria. La Concentración 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 concentrarse más que otras Intensidad o agudeza de la concentración 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. (Tovar, 1994)

Es la capacidad de la mente para controlar, dirigir y mantener la atención. Esta desempeña un papel muy importante en el estudio, especialmente en los procesos de lectura, escritura, razonamiento, etc.

Tipos de Concentración

- Concentración involuntaria. Es aquella que se caracteriza por la presencia de objetos que actúan sobre nuestros sentidos por primera vez, es decir, son muy novedosos para nosotros. La concentración involuntaria por lo general, estará determinada por el estado de ánimo de la persona. En algún momento de la vida, un mismo objeto puede ser causa de concentración sobre el objeto, depende de los intereses, necesidades y aptitudes de la persona. Por ejemplo, la persona que tiene un interés especial por la pintura, se concentrará más rápidamente en los detalles de una obra artística, que otra persona, a la cual la pintura no le interesa.
- Concentración voluntaria. Es la actividad consciente de la persona hacia una meta concreta. Cuando el ser humano hace uso de la concentración voluntaria, es debido a que los estímulos percibidos por su cerebro ya eran conocidos; están relacionados con las experiencias pasadas de una persona. Por ejemplo, cuando un estudiante se apresta a estudiar un nuevo capítulo de matemáticas se concentra primeramente en los conocimientos adquiridos en los capítulos o cursos anteriores, para luego proseguir con el nuevo para él.
- Normas para desarrollar una buena concentración.
- Manténgase alejado del mayor número de distracciones, ruidos, luces brillantes, conversaciones, cansancio, exceso de comida, pensamientos que no guardan relación con lo que se está haciendo.
- Desarrolle hábitos regulares de trabajo; a horas y lugares determinados.
- Tenga una meta y un propósito definido.
- Fíjese un tiempo determinado para culminar su trabajo.
- Haga de cuenta que su profesor le pedirá que explique al resto de la clase, un resumen de lo que ha leído. Esto crea un ambiento favorable para la retención.
- Reflexione cuando estudie, haciéndose algunas preguntas sobre lo que está preparando.
- Distribuya los periodos de estudio, de acuerdo a la dificultad de la asignatura.

Factores que disminuye en la Concentración

La tensión: Cuando el ser humano, tiene la necesidad de concentrar su atención en alguna actividad específica, requiere de una tensión neuromuscular adecuada. Pero si esa tensión neuromuscular sobrepasa los límites normales a los cuales está acostumbrado, entonces la tensión neuromuscular se convierte en un factor que disminuirá notablemente su poder de concentración y capacidad de entender.

Atención

Es una capacidad cuya función primordial es orientar la actividad consciente del individuo para desarrollar conocimientos y habilidades en la mente de un modo vívido para controlar y regular el pensamiento.

Mecanismo central de capacidad cuya función primordial es orientar la actividad consciente del individuo para desarrollar conocimientos y habilidades en la mente de un modo vívido para controlar y regular el pensamiento.

> Es la capacidad que tiene alguien para entender las cosas o un objetivo, tenerlo en cuenta o en consideración. Desde el punto de vista de la psicología, la atención no es un concepto único, sino el nombre atribuido a una variedad de fenómenos. (Rivas Navarro, 2008)

Tradicionalmente, se ha considerado de dos maneras distintas, aunque relacionadas. Por una parte, la atención como una cualidad de la percepción hace referencia a la función de la atención como filtro de los estímulos ambientales, *decidiendo* cuáles son los estímulos más relevantes y dándoles prioridad por medio de la concentración de la actividad psíquica sobre el objetivo, para un procesamiento más profundo en la conciencia.

Por otro lado, la atención es entendida como el mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos; desde el aprendizaje por condicionamiento hasta el razonamiento complejo.

En muchos casos actúa de manera inconsciente iniciado en el hemisferio cerebral izquierdo y es mantenida en el hemisferio derecho. El estar atento ("Poner atención" o "prestar atención") tampoco es un comportamiento único del ser humano.

Características de la Atención

Si no estuviésemos bien atentos nuestra mente se hallaría sumergida en un vasto mar de estímulos, nuestros sentidos se desbordarían de información que no podría ser procesada, es por ello que necesitamos de un mecanismo que controle dicho procesamiento estructurando la actividad humana. Podríamos destacar las siguientes características de la atención como las más importantes:

Amplitud.

Esta característica hace referencia a la cantidad de información a la que podemos atender al mismo tiempo y al número de tareas que podemos realizar simultáneamente.

Intensidad.

Es innegable que todos sentimos alguna vez la sensación de estar más o menos atentos, a esto se le denomina intensidad de la atención o tono atencional. Puede definirse entonces como la cantidad de atención que le prestamos a un objeto o tarea y está directamente relacionada con el nivel de vigilia y alerta de un individuo. Pueden producirse variaciones en la intensidad denominadas como fluctuaciones de la atención al descenso de la intensidad de la atención se le denomina “lapsus de atención”.

Desplazamiento de la atención

La atención cambia y oscila continuamente, ya sea porque procesamos dos o más fuentes de información (estímulos atendidos) o bien porque nos encontramos realizando dos tareas y la atención se va dirigiendo alternativamente de una a otra (shifting). El tiempo de las oscilaciones de la atención puede ser variable.

Control.

Supone dirigir la atención y poner en marcha sus mecanismos de funcionamiento en función de las demandas del ambiente y de la tarea que vamos a realizar, hablamos en este caso de atención controlada. La atención controlada a diferencia de la no controlada requiere un esfuerzo por parte del sujeto para mantenerla. Muchos autores afirman que es ésta, la característica más importante de la atención.

Los determinantes externos son los que proceden del medio y posibilitan que el individuo mantenga la atención hacia los estímulos que se le proponen, es decir, depende del medio ambiente.

Potencia del estímulo.

Es evidente que un sonido de gran intensidad es capaz de atraer nuestra atención. Lo mismo sucede con los colores intensos con respecto a los tonos más suaves.

Cambio.

Siempre que se presenta un cambio que modifica nuestro campo de percepción, nuestra mente es atrapada por los estímulos que modifican la situación de estabilidad.

Tamaño.

La publicidad emplea con gran eficacia este principio. Sin embargo, se ha logrado descubrir que el tamaño posee menos atractivo que el cambio o que la potencia del estímulo.

Repetición.

Un estímulo débil, pero que se repite constantemente, puede llegar a tener un impacto de gran fuerza en la atención. Es muy utilizado en anuncios comerciales.

Emoción.

Los estímulos que provocan emociones de mayor intensidad tienden a atraer la atención del sujeto que los percibe.

Atención Voluntaria

Se basa fundamentalmente en las causas que proceden del propio sujeto. Es la motivación interna lo que activa nuestra atención hacia un objeto determinado.

Para mantener la atención voluntaria en situaciones que nos interesan, pero que también nos fatigan, con frecuencia hay que recurrir a la "fuerza de voluntad".

La atención no es solamente la capacidad mental para captar la mirada en uno o varios aspectos de la realidad y prescindir de los restantes, es el tomar posesión por parte de la mente, de forma clara y vívida, de uno entre los que parecen simultáneamente varios posibles objetos de pensamiento. Su esencia está constituida por focalización, concentración y conciencia. 'Atención' significa dejar ciertas cosas para tratar efectivamente otra.

Clasificación

La atención puede ser de tres tipos según (Ocial, 2013)

Atención interna y externa: La atención interna se refiere a la capacidad del individuo para atender sus propios procesos mentales o cualquier estimulación interoceptiva, como las sensaciones físicas que se llevan a cabo en estado de relajación; y, como su nombre lo indica, la atención externa se refiere a aquella que es captada por cualquier estímulo externo como, por ejemplo, los sonidos de la circulación vehicular, cuando el individuo va manejando.

Atención voluntaria e involuntaria: La atención voluntaria depende de la decisión del individuo de centrarse en una actividad específica y la involuntaria depende de la fuerza con que el estímulo llega al sujeto. Ejemplo de la atención voluntaria es atender cuando alguien nos está enseñando a hacer algo; y de la atención involuntaria es voltear hacia el lugar donde se genera un sonido estrepitoso.

Atención abierta y encubierta: La atención abierta es aquella que va acompañada con respuestas motoras, como voltear la cabeza al percibir un sonido fuerte; la atención encubierta no tiene una respuesta perceptible como, por ejemplo, intentar escuchar una conversación sin que los protagonistas lo noten.

Atención dividida y selectiva: La atención dividida se refiere a aquella que es captada por varios estímulos simultáneamente, como cuando alguien está trabajando con la computadora, platicando a través de un chat y escuchando música. La atención selectiva se da cuando el individuo focaliza su interés hacia un solo estímulo, aunque en el ambiente haya varios, como, por ejemplo, platicar con una sola persona cuando se está en una fiesta.

Atención visual/espacial y auditiva/temporal: Ambas dependen de la capacidad sensorial a la que se aplique; la visual tiene que ver con el espacio y la auditiva con el tiempo que dure el estímulo; algunos ejemplos son el ver una película y escuchar la radio, respectivamente.

2.5 Hipótesis

El Aprendizaje Lúdico incide en la Atención de los niños y niñas de tercero y cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “General Eloy Alfaro Delgado” de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua

2.6 Señalamiento de Variales

Variable Independiente: Aprendizaje Lúdico

Variable Dependiente: La Atención

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Enfoque de la investigación

El enfoque que se utilizó en la investigación es cuantitativo y cualitativo ya que:

El cualitativo "por lo común, se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación. A veces, pero no necesariamente, se prueban hipótesis. Con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones"

Utilizamos el enfoque cualitativo ya se va a identificar la naturaleza misma del problema, es decir las razones mismas del comportamiento y manifestaciones de las personas que integran el problema de investigación.

Es cuantitativo "utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud.

Ya que la información obtenida es a base de una muestra de la población del estudio, se trabaja con un nivel de error y nivel de confianza determinados, utilizamos para nuestra investigación el enfoque cuantitativo.

3.1 Modalidad de la investigación

Para el presente estudio se ha considerado las siguientes modalidades:

La investigación bibliográfica

Es importante ya que las fuentes de consulta son básicas para la presente investigación, los conceptos, fundamentaciones, y teorías se ponen a prueba para dar una posible solución al problema planteado.

El análisis meticuloso de las bases bibliográficas como, libros, tesis, páginas web, conceptos, revistas financieras entre otros, que mediante métodos de lectura científica, y resúmenes, de esta manera hacer una equivalencia entre estos para encontrar un sustento científico para el desarrollo recomendable de esta investigación.

Investigación de Campo

Levanta la información en el lugar en donde se produce el fenómeno investigado permitirá obtener nuevos conocimientos en el sitio de la actualidad del fenómeno o problema, esto permite tener un conocimiento a fondo y se puede manejar los datos con más seguridad. También se requiere de un estudio sistematizado de los hechos a través de la observación y también del uso de herramientas como entrevistas y encuestas que manifieste la información de los involucrados. Roberto H.2010

3.2 Nivel de la Investigación

Descriptivo

Los estudios descriptivos miden de forma independiente las variables y aun cuando no se formulen hipótesis, tales variables aparecen enunciadas en los objetivos de la investigación. (Arias,F,1999)

Se utiliza este tipo de investigación ya que nos permite clasificar fenómenos, elementos y estructuras que pudieran ser considerados aisladamente y cuya descripción estará procesada de manera ordenada y sistemática.

Exploratorio

Es una investigación donde sondea el problema en un contexto particular para detectar los factores del problema investigado. Además permite observar con sus técnicas.

Correlacional

Dentro de la investigación se establece la relación entre la variable independiente y la variable dependiente. Además permite evaluar las variaciones del comportamiento de una función de variación de otra variable y medir el grado de relación entre la variable dependiente y la independiente de la hipótesis.

3.3 Población y Muestra

Población

Dentro de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado está integrado por alumnos, y docentes de la institución los cuales se detalla a continuación.

Organizaciones	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	102	94%
Docentes	6	6%
Total	108	100%

Tabla Nº 1 Población y Muestra
Elaborado por: Llerena Rodríguez Fanny Gabriela

Por ser una población pequeña se trabajará con todos los niños y docentes implicados en la problemática sin realizar cálculo estadístico para calcular la muestra.

3.4 Operacionalización de Variables:

VARIABLE INDEPENDIENTE: APRENDIZAJE LÚDICO

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÀSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
APRENDIZAJE LÚDICO **Conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.**	Estrategias Aprendizaje Juego	• Acciones planificadas • Enseñanza aprendizaje • Desarrollo de valores • Conocimientos • Destrezas • Conducta • Herramienta educativa • Actividad comunicativa • Recreatividad	1. ¿Aplica estrategias lúdicas en el aula? Si A veces No 2. ¿Estimula la práctica de valores en el proceso de aprendizaje? Si A veces No 3. ¿Se puede desarrollar un buen comportamiento en los niños (as)? Si A veces No 4. ¿La aplicación de estrategias lúdicas fortalece la comunicación entre compañeros? Si A veces No 5. ¿Considera que los juegos promueven la recreatividad dentro del ámbito escolar? Si A veces No	Encuesta

Tabla Nº 2 Variable Independiente Aprendizaje Lúdico
Elaborado por, Llerena Rodríguez Fanny Gabriela

VARIABLE DEPENDIENTE: ATENCIÓN

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÀSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
ATENCIÓN **Es una capacidad cuya función primordial es orientar la actividad consciente del individuo para desarrollar conocimientos y habilidades en la mente de un modo vívido para controlar y regular el pensamiento.**	Capacidad Actividad consciente Pensamiento	• Aptitud • Talento • Acción • Conciencia • Imaginación • Creatividad	1. ¿Logra mantener la concentración de los niños (as) durante la hora de clase? Si A veces No 2. ¿Considera que se debe estimular la atención para fortalecer el rendimiento de los estudiantes? Si A veces No 3. ¿Toma en cuenta el talento de sus estudiantes para desarrollar la formación integral? Si A veces No 4. ¿El comportamiento en el aula se fortalece con la aplicación estrategias innovadoras de aprendizaje? Si A veces No 5. ¿Los niños (as) demuestran creatividad en la realización de tareas escolares? Si A veces No	Encuesta

Tabla Nº 3 Variable Dependiente: Atención
Elaborado por, Llerena Rodríguez Fanny Gabriela

3.5 Plan de recolección de información

Recolección de la información

Preguntas Básicas	Explicación
1. ¿Para qué?	Para conocer la falta de atención que tiene los niños
2. ¿De qué persona u objetos?	A los niños de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado
3. ¿Sobre qué aspectos?	Aprendizaje Lúdico y su incidencia en la atención
4. ¿Quién, quienes?	Investigador: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez
5. ¿Cuándo?	Octubre 2014 – Marzo 2015
6. ¿Dónde?	En la Escuela Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado
7. ¿Cuántas veces?	Una vez para la evaluación
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9. ¿Con qué?	Encuesta
10. ¿En qué situación?	Cuando los niños estén en clases

Tabla Nº 4 Plan de Recolección de la Información
Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

3.6 Procesamiento y Análisis

La recolección de la información permite al investigador tener parámetros claros y precisos, para poder dilucidar el problema, permitiendo obtener directrices que llevará a la comprobación o no de la verdad.

Al recolectar los datos se procederá a ordenarla y revisarla. Una vez hecho este procedimiento, se determinará si ocurrió algún error como la omisión de información, contradicciones, etc., ya que esto permitirá la tabulación de la información, obteniendo así resultados precisos. De una forma manual se realizará la tabulación., ya que se agruparán las respuestas según su clase, Es la manera comúnmente aceptada.

Luego de realizar la tabulación de los datos que se obtengan con las encuestas se realizarán las tablas y gráficos de circulares, para basados en ellos analizarlos e interpretar los resultados, ya que son indispensables para dar una solución al problema objeto de estudio.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e Interpretación de Resultados

APLICACIÓN DE ENCUESTA A ESTUDIANTES

1. ¿Tu maestro aplica juegos en clases?

Cuadro Nº 1 Juegos en clases

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	15	15%
A VECES	16	16%
NO	71	69%
TOTAL	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez
Fuente: Encuesta estudiantes

Gráfico Nº 5 Juegos en clases

Análisis

El 15% de 15 estudiantes dicen que el docente aplica los juegos en clases, el 69 % cree **"no"** se aplica los juegos dentro de las aulas y el 16% de 8 estudiantes dice que a veces se aplica los juegos en clases y que los docentes no aplican ninguna estrategia lúdica.

Interpretación

La mayoría de niños dicen que los docentes no aplican los juegos en clases, debido a que las horas clases son muy cortas y por desconocimientos de los maestros de como incentivar a los niños a clases más llevaderas.

2. ¿Prácticas los valores cuando aprendes?

Cuadro Nº 2 Prácticas los valores

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	20	20%
A VECES	69	68%
NO	13	13%
TOTAL	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta estudiantes

Gráfico Nº 6 Prácticas los valores

Análisis

El 68% de los niños manifiestan a veces aprenden valores dentro de las clases, el 20% dice que si se aplica cuando se aprende y el 13% de niños dice que no se aprende los valores.

Interpretación

Los encuestados mencionan que si se aprende valores dentro de las aulas y que mientras los docentes dictan su clases si se aprende los valores ya sean dentro delos libros o los maestros semana a semana dictan valores como el respeto y solidaridad.

3. ¿Desarrollas un buen comportamiento en tu aula?

Cuadro Nº 3 Buen comportamiento

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	3	3%
A VECES	0	0%
NO	99	97%
TOTAL	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta estudiantes

Gráfico Nº 7 Buen comportamiento

Análisis

El 99% de los niños encuestados **c**onsidera que **"no"** hay a veces un buen comportamiento dentro de las aulas, el 3% dice que si hay a veces un buen comportamiento en el aula.

Interpretación

La mayoría de encuestados manifiestan que no se desarrolla un buen comportamiento dentro de las aulas ya que los docentes son capaces de no saber controlar el aula y hacer que los estudiantes no desarrollen buenas costumbres dentro y fuera de la institución.

4. ¿Juego y me comunico con mis compañeros?

Cuadro Nº 4 Eres comunicativo

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	20	20%
A VECES	59	58%
NO	23	22%
TOTAL	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta estudiantes

Gráfico Nº 8 Eres comunicativo

Análisis

Dentro de los encuestados mencionan que el 58% de 59 estudiantes dicen que son comunicativos **"a veces"**, 20% señalan si son comunicativos entre compañeros y que el 22% no son comunicativos.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes menciona que a veces son comunicativos entre compañeros y con profesores por diversos motivos como un ambiente familiar difícil o por miedo a decir cosas que luego los lastimen.

5. ¿Consideras que los juegos promueven tu creatividad?

Cuadro Nº 5 Juegos promueven tu creatividad

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	87	85%
A VECES	1	1%
NO	14	14%
TOTAL	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta estudiantes

Gráfico Nº 9 Juegos promueven tu creatividad

Análisis

El 85% de los niños encuestados piensan que **"si"** se promueven los juegos para tener creatividad, el 14% encuestado dice que no se promueve y el 1% dice que a veces se promueve la creatividad en los juegos

Interpretación

La mayoría de estudiantes concuerdan que los juegos son muy indispensables para llevar una clase más dinámica y se aprenda más rápido y que a los niños les guste aprender ya sea a fuera de la clase como a dentro para que así promueva la creatividad

6. ¿Logras mantener la concentración durante cada hora de clases?

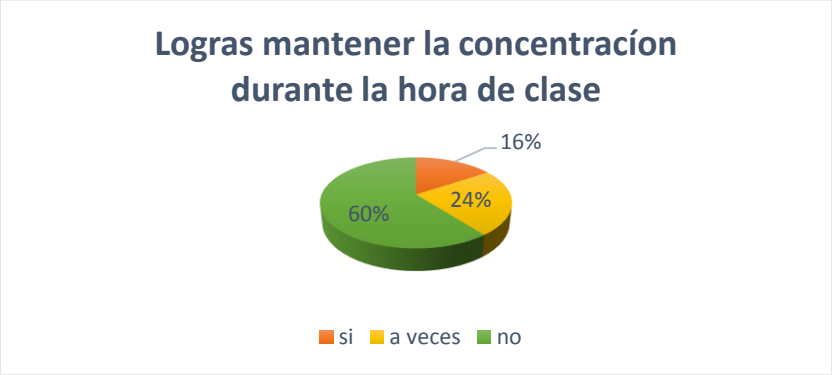
Cuadro Nº 6 Concentración durante cada hora de clases

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	16	16%
A VECES	24	24%
NO	62	60%
TOTAL	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta estudiantes

Gráfico Nº 10 Concentración durante cada hora de clases



Análisis

El 60 % de los estudiantes encuestados consideran que **"no"** se logra mantener la concentración en las horas de clases mientras que el 24% de los mismos consideran que a veces se mantiene la concentración y que el 16% dice que si se mantiene la concentración durante cada hora de clases.

Interpretación

La mayoría de los niños menciona que a veces se logra mantener la concentración durante las horas de clases esto se da por los maestros no prestan atención a los niños solo se dedica a dar la clase y no ayudan a los niños a aprender de verdad.

7. ¿Tu maestro estimula la atención escolar?

Cuadro Nº 7 Estimula la atención escolar

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	18	18%
A VECES	25	24%
NO	59	58%
TOTAL	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta estudiantes

Gráfico Nº 11 estimula la atención escolar

Análisis

El 58% de los estudiantes encuestados considera que los docentes **"no"** estimulan la atención mientras que un 24% considera que a veces si se estimula de parte del docente, y el 8% si hay estimulación escolar.

Interpretación

La mayoría de niños menciona que hoy en día los docentes no poseen adecuados métodos para fomenta la atención de los niños ya se por desconocimiento o porque su tiempo es limitado y se dedican a solo dar clases.

8. ¿Los docentes toman en cuenta tus talentos en el aprendizaje?

Cuadro Nº 8 Talentos en el aprendizaje

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	5	5%
A VECES	57	56%
NO	40	39%
TOTAL	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta estudiantes

Gráfico Nº 12 Talentos en el aprendizaje

Análisis

El 56% de los niños encuestados **c**onsidera **"a veces"** se toma en cuenta los talentos en el aprendizaje; mientras que un 39 % considera que no se toma en cuenta los talentos de los niños y el 5% dice que si se toma en cuenta.

Interpretación

Se puede concluir que no se toma en cuenta los talentos de los niños dentro de la institución y que los docentes no hacen lo posible por que los talentos de los niños surjan para que el aprendizaje sea positivo y aprendan más.

9. ¿El comportamiento en el aula fortalece tu aprendizaje?

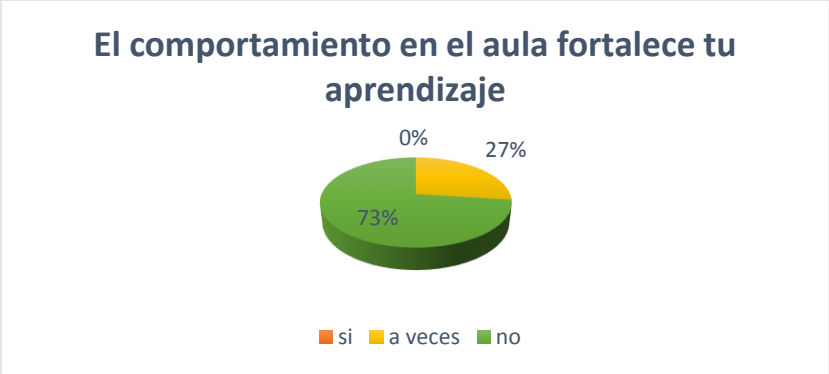
Cuadro Nº 9 Comportamiento en el aula

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	0	0%
A VECES	28	27%
NO	74	73%
TOTAL	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta estudiantes

Gráfico Nº 13 Comportamiento en el aula



Análisis

El 73% de los niños mencionan que **"no"** se fortalece el comportamiento en el aula; mientras que el 27% de los mismos mencionan que a veces el comportamiento se fortalece en el aprendizaje.

Interpretación

Los niños mencionan que los docentes no fortalecen el comportamiento de los estudiantes en las aulas por motivo que ellos solo dictan clases y no hay aprendizaje y tampoco se fortalece la enseñanza.

10. ¿Demuestras tu creatividad en la realización de tareas escolares?

Cuadro Nº 10 Creatividad

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	0	0%
A VECES	18	18%
NO	84	82%
TOTAL	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta estudiantes

Gráfico Nº 14 Creatividad

Análisis

El 82% de los encuestados cree que "**no"** se demuestra la creatividad en la realización de tareas por parte de los niños, el 18% dice que a veces tiene creatividad en hacer tareas dentro y fuera de la clase.

Interpretación

La mayoría de los niños encuestados mencionan que a veces si se demuestra la creatividad ya que los docentes no prestan atención en hacer clases más llevaderas y los niños se despreocupan en hacer tareas donde puedan sacar todo su potencial.

APLICACIÓN DE ENCUESTA A DOCENTES

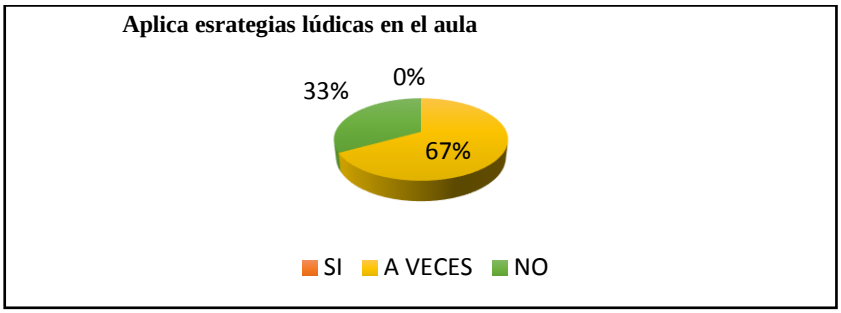
1. ¿Aplica estrategias lúdicas en el l aula?

Cuadro Nº 11 Aplica estrategias lúdicas

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	0	0%
A VECES	4	67%
NO	2	33%
TOTAL	6	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez
Fuente: Encuesta docentes

Gráfico Nº 15 Aplica estrategias lúdicas



Análisis

De acuerdo con los resultados obtenidos, el 67% correspondiente a 4 docentes manifiestan que **"a veces"** aplican las estrategias lúdicas dentro del aula y el 33% que son 2 profesores indican que no aplican, mientras que el 0% no las utiliza, por desconocimiento o por falta de tiempo.

Interpretación

Dentro de la interpretación encontramos, debido a las excesivas actividades que desempeñan los docentes dentro de la institución, esto ha hecho que demuestren poco interés en buscar estrategias para llevar un buen aprendizaje dentro del aula y que los niños se desmotivan y bajan su rendimiento.

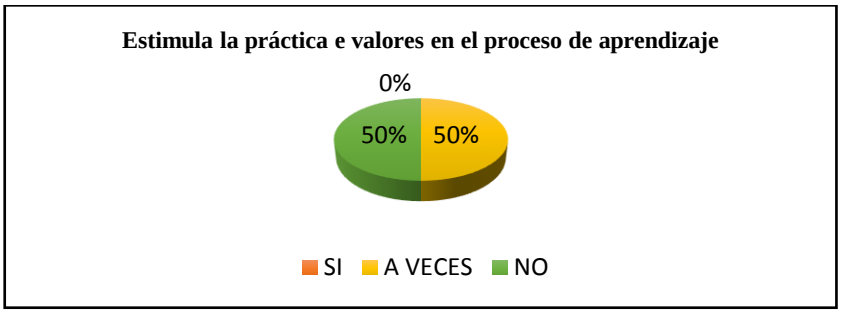
2. ¿Estimula la práctica de valores en el proceso de aprendizaje?

Cuadro Nº 12 Estimula la práctica de valores

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	0	0%
A VECES	3	50%
NO	3	50%
TOTAL	6	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez
Fuente: Encuesta docentes

Gráfico Nº 16 Estimula la práctica de valores



Análisis

Dentro de los resultados obtenidos, el 50% correspondiente a 3 docentes manifiestan que **"a veces"** estimula la práctica de valores y el 50 % que son 3 profesores indican que no aplican los valores en el proceso de aprendizaje.

Interpretación

Dentro de la interpretación encontramos que se remiten los docentes a seguir el libro y esto ha hecho que los estudiantes desde sus aulas no se fomenten valores, fortaleciendo las malas costumbres dentro de las instituciones y fuera.

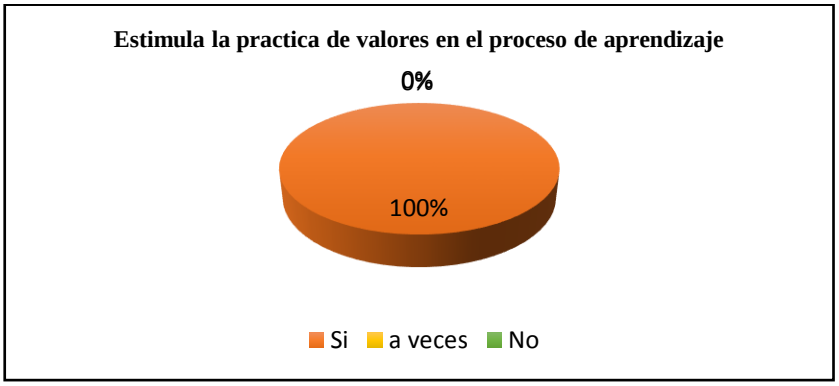
3. ¿Se puede desarrollar un buen comportamiento en los niños (as)?

Cuadro Nº 13 Buen comportamiento

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	6	100%
A VECES	0	0%
NO	0	0%
TOTAL	6	100%[1]

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez
Fuente: Encuesta docentes

Gráfico Nº 17 Buen comportamiento



Análisis

El 100% de la población que corresponde a 6 docentes afirma que **"si"** puede desarrollar el buen comportamiento de los estudiantes dentro de las aulas.

Interpretación

Los docentes dentro del porcentaje afirman que si se puede desarrollar un buen comportamiento dentro del aula ya que nuestros niños muestran respeto así el docente y el comportamiento dentro de las aulas sea bueno y su rendimiento florezca.

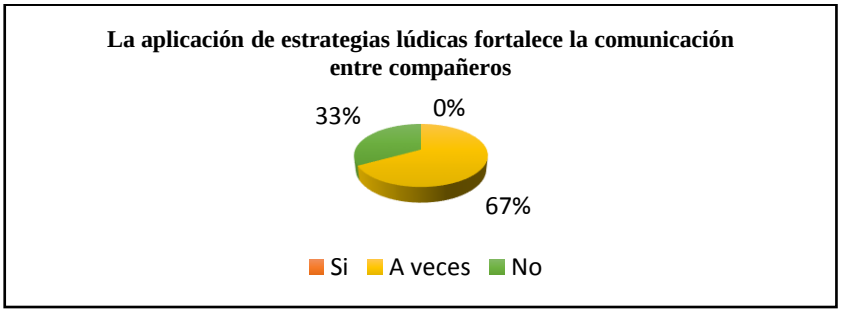
4. ¿La aplicación de estrategias lúdicas fortalece la comunicación entre compañeros?

Cuadro Nº 14 Aplicación de estrategias lúdicas

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	0	0%
A VECES	4	67%
NO	2	33%
TOTAL	6	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez
Fuente: Encuesta docentes

Gráfico Nº 18 Aplicación de estrategias lúdicas



Análisis

En la relación a esta pregunta encontramos el 67% de docentes dicen que **"a veces"** se aplica las estrategias lúdicas en la comunicación entre compañeros, también topamos en cuenta que el 33% que son 2 docentes no aplican la comunicación entre compañeros también mencionamos que el 0% si hay comunicación entre compañeros dentro de la aplicación de estrategias lúdicas.

Interpretación

Los docentes en un porcentaje significativo afirmaron que las aplicaciones de estrategias lúdicas a veces fortalecen la comunicación entre los compañeros por motivo que no hay tiempo o las horas de clases se de dican a dar clases atrasadas y que no puedan conversar con su docente.

5. ¿Considera que los juegos promueven la recreatividad dentro del ámbito escolar?

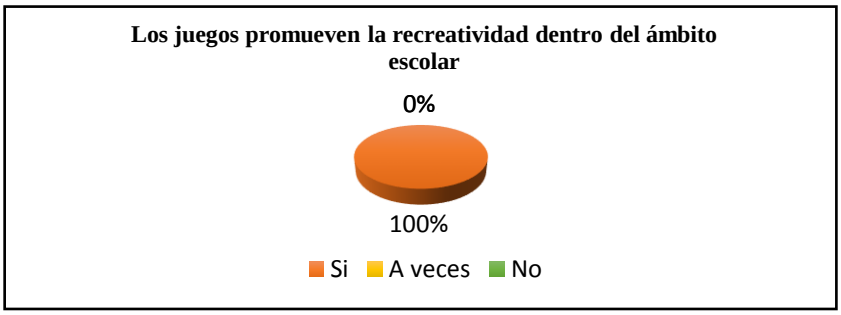
Cuadro Nº 15 Juegos promueven la recreatividad

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	6	100%
A VECES	O	0%
NO	O	0%
TOTAL	6	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta docentes

Gráfico Nº 19 Juegos promueve la recreatividad



Análisis

Los docentes manifiestan que el 100% de 6 docentes manifiestan que los juegos **"si"** promueven la recreatividad dentro del ámbito escolar y el a veces como el no manifiestan que no se promueven la recreatividad.

Interpretación

La gran mayoría de docentes reconocen que si se puede promover los juegos dentro del ámbito escolar como la recreatividad ya que las clases se hicieran más interesantes dentro y fuera del aula y los niños les gustarían más entrar a clases así fueran las más difíciles.

6. ¿Logra mantener la concentración de los niños (as) durante la hora de clases?

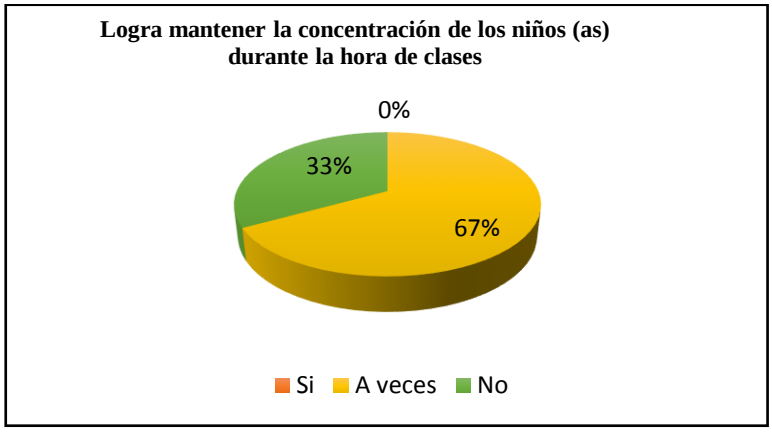
Cuadro Nº 16 Concentración de los niños

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	0	0%
A VECES	4	67%
NO	2	33%
TOTAL	6	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta docentes

Gráfico Nº 20 Concentración de los niños



Análisis

Los 4 docentes corresponde al 67% señalan que **"a veces"** se mantiene la concentración de los niños es muy difícil ya que dentro del aula hay diversos agentes de distracción y 33% que son 2 docentes que manifiestan que no hay concentración durante de la hora de clases.

Interpretación

Esta interrogante nos indica que los docentes no pueden hacer que los niños tenga una concentración adecuada dentro de la hora de clases hace que baje el rendimiento y no les guste las horas dentro de la institución.

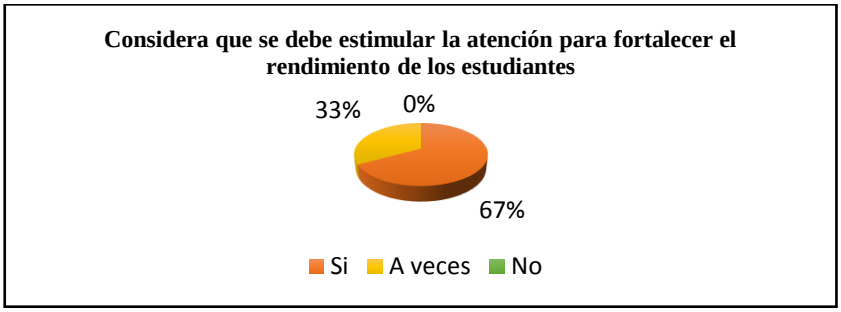
7. ¿Considera que se debe estimular la atención para fortalecer el rendimiento de los estudiantes?

Cuadro Nº 17 Estimular la atención

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	4	67%
A VECES	2	33%
NO	0	0%
TOTAL	6	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez
Fuente: Encuesta docentes

Gráfico Nº 21 Estimular la atención



Análisis

Los docentes encuestados respondieron en un 67% que corresponden a 4 docentes que **"si"** se debe estimular la atención de los niños para fortalecer el rendimiento de los estudiantes y el 33% de 2 docentes restantes dicen que a veces debemos estimular la atención para el rendimiento de los niños.

Interpretación

Esta interrogante nos indica que los docentes dicen que si se debe estimular la atención de los niños para mejorar su rendimiento y fortalecer más sus conocimientos que los docentes puedan así tener las aulas llenas de estudiantes prestos para atender a clases y que les presten atención a sus maestros.

8. ¿Toma en cuenta el talento de sus estudiantes para desarrollar la formación integral?

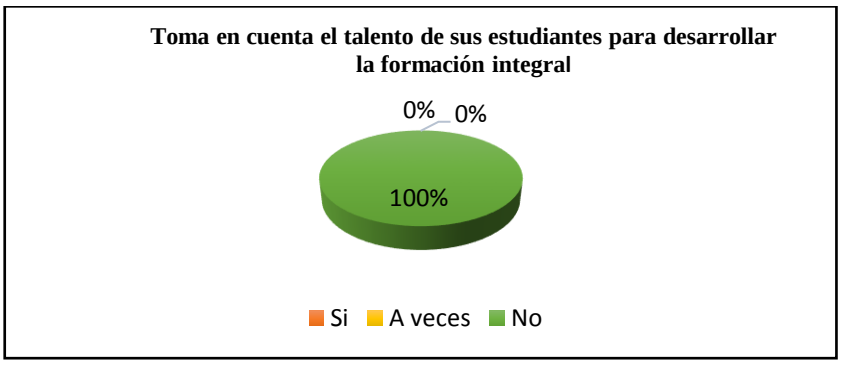
Cuadro Nº 18 Talento de sus estudiantes

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	0	0%
A VECES	0	0%
NO	6	100%
TOTAL	6	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta docentes

Gráfico Nº 22 Talento de sus estudiantes



Análisis

Los docentes encuestados respondieron en un 100% que corresponden a 6 docentes manifiestan **"no"** se toma en cuenta los talentos de los estudiantes y el 0% de a veces y si también, el 0% dicen no se desarrolla los talentos nuestros estudiantes por falta de tiempo y diversas ocupaciones de los maestros.

Interpretación

Esta interrogante nos indica que los docentes no toman en cuenta los talentos de los niños ni se desarrolla la formación integral de ellos ya que por falta de tiempo y eventos hace que nuestro estudiante no saque su potencial en destrezas dentro y fuera de la institución.

9. ¿El comportamiento en el aula se fortalece con la aplicación de estrategias innovadoras de aprendizaje?

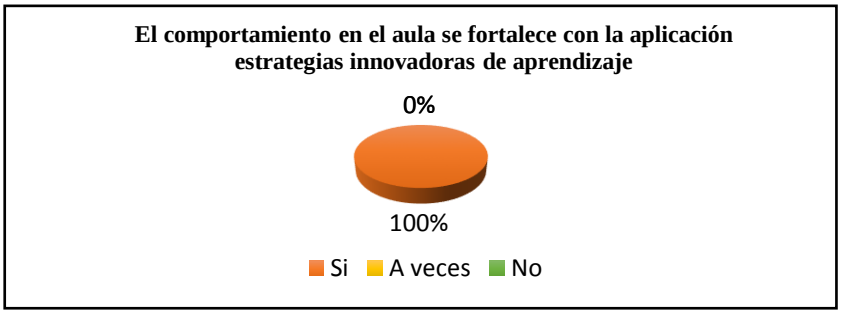
Cuadro Nº 19 Comportamiento en el aula

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	6	100%
A VECES	0	0%
NO	0	0%
TOTAL	6	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta docentes

Gráfico Nº 23 Comportamiento en el aula



Análisis

El 100% resultando 6 docentes ha notado que **"si"** el comportamiento de sus estudiantes si se fortalece con la aplicación de estrategias innovadoras dentro del aprendizaje y que el 0% dice que a veces y que no que es el 0% no se fortalece en el aprendizaje.

Interpretación

El comportamiento en el aula si se puede fortalecer con diversas estrategias los docentes están conscientes que si creamos mecanismos de poder llevar una clase donde el aprendizaje sea muy significativo y los niños aprenda más rápido y les guste estar en las aulas.

10. ¿Los niños (as) de muestran creatividad en la realización de tareas escolares?

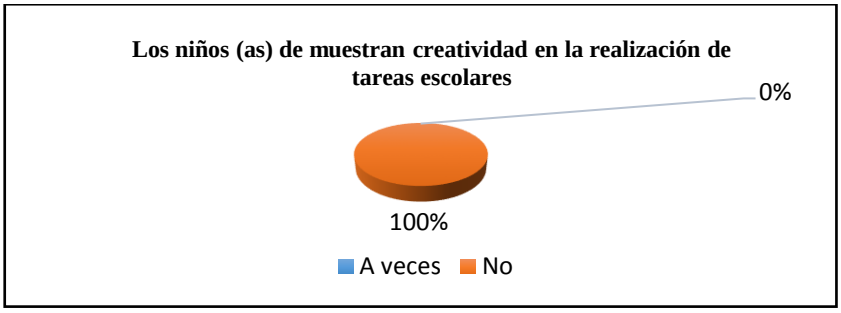
Cuadro Nº 20 Muestran creatividad

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	0	0%
A VECES	0	0%
NO	6	100%
TOTAL	6	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

Fuente: Encuesta docentes

Gráfico Nº 24 Muestran creatividad



Análisis

El 100 % de los 6 docentes encuestados considera que los niños **"no"** son creativos dentro de las aulas mientras que el 0 % de los mismos consideran a veces y si son creativos.

Interpretación

La mayoría de los docentes mencionan que la creatividad si influyen en las clases y esto debe ser más rápido y concreto para que los niños fomente el aprendizaje en la realización de tareas ya sea dentro de la institución como en las casas.

4.2 Verificación de la Hipótesis

Para la verificación de la hipótesis se ha utilizado el método del chi-cuadrado que es un estadígrafo no paramétrico o de distribución libre que nos permite establecer correspondencia entre valores observados y esperados, llegando hasta la comparación de distribuciones enteras, es una prueba que permite la comprobación global del grupo de frecuencias esperadas calculadas a partir de la hipótesis que se quiere verificar.

Modelo Lógico

Ho= El Aprendizaje Lúdico **NO** incide en la Atención de los niños y niñas de tercero y cuarto año de Educación general básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua

H1= El Aprendizaje Lúdico **SI** incide en la Atención de los niños y niñas de tercero y cuarto año de Educación general básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado de la Ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua.

Nivel de Significación

El nivel de significación con el que se trabaja es del 5%. $\alpha = 0.05$

$$X^2 = \sum \left[\frac{(O-E)^2}{E} \right]$$

En donde:

X^2 = Chi-cuadrado

$\sum$ = Sumatoria

O = Frecuencia observada

E = frecuencia esperada o teórica

Nivel de Significación y Regla de Decisión

Grado de Libertad

Para determinar los grados de libertad se utiliza la siguiente formula:

Gl =(c-1) (f-1)

Gl = (3-1) (5-1)

GL = 2*4

GL = 8

Grado de significación

∞ = 0.05

X2T= 15.50.

En donde:

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia Esperada

O-E = Frecuencias observada- frecuencias esperadas

$O-E^2$ = resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado

$O-E^2$ /E = resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas

Tabla Nº 5 Cuadro Nº 1 Juegos en clases

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS	PORCENTAJE
SI	15	15%
A VECES	16	16%
NO	71	69%
TOTAL	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez
Fuente: Encuesta estudiantes

Tabla Nº 6 Cuadro Nº 6 Concentración durante cada hora de clases

Alternativas	Categorías	Porcentaje
Si	16	16%
a veces	24	24%
No	62	60%
Total	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez
Fuente: Encuesta estudiantes

Tabla Nº 7 Cuadro Nº 7 Estimula la atención escolar

Alternativas	Categorías	Porcentaje
Si	18	18%
a veces	25	24%
No	59	58%
Total	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez
Fuente: Encuesta estudiantes

Tabla Nº 8 Cuadro Nº 9 Comportamiento en el aula

Alternativas	Categorías	Porcentaje
Si	0	0%
a veces	28	27%
No	74	73%
Total	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez
Fuente: Encuesta estudiantes

Tabla Nº 9 Cuadro Nº 10 Creatividad

Alternativas	Categorías	Porcentaje
Si	0	0%
a veces	18	18%
No	84	82%
Total	102	100%

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez
Fuente: Encuesta estudiantes

FRECUENCIAS OBSERVADAS

Tabla Nº 10 Frecuencias Observadas

FRECUENCIAS	SI	A VECES	NO	TOTAL
1	15	16	71	102
6	16	24	62	102
7	18	25	59	102
9	0	28	74	102
10	0	18	84	102
TOTAL	49	111	350	510

FRECUENCIAS ESPERADAS

Tabla Nº 11 Frecuencias Esperadas

FRECUENCIAS	**SI**	**A VECES**	**NO**	**TOTAL**
1	9.8	22.2	70	102
6	9.8	22.2	70	102
7	9.8	22.2	70	102
9	9.8	22.2	70	102
10	9.8	22.2	70	102
TOTAL	49	111	350	510

CALCULO DEL CHI CUADRADO

Tabla Nº 12 Calculo del Chi Cuadrado

		O	E	O-E	(O-E)2	(O-E)2/E
1	SI	15	9,8	5,2	27,04	2,75
	A VECES	16	22,2	-6,2	38,44	1,73
	NO	71	70	1	1	0,014
6	SI	16	9,8	6,2	38,44	3,92
	A VECES	24	22,2	1,8	3,24	0,14
	NO	62	70	-8	64	0,91
7	SI	18	9,8	8,2	67,24	6,86
	A VECES	25	22,2	2,8	7,84	0,35
	NO	59	70	-11	121	1,72
9	SI	0	9,8	-9,8	96,04	9,8
	A VECES	28	22,2	5,8	33,64	1,51
	NO	74	70	4	16	0,22
10	SI	0	9,8	-9,8	96,04	9,8
	A VECES	18	22,2	-4,2	17,64	0,79
	NO	84	70	14	196	2,8
		TOTAL				43,37

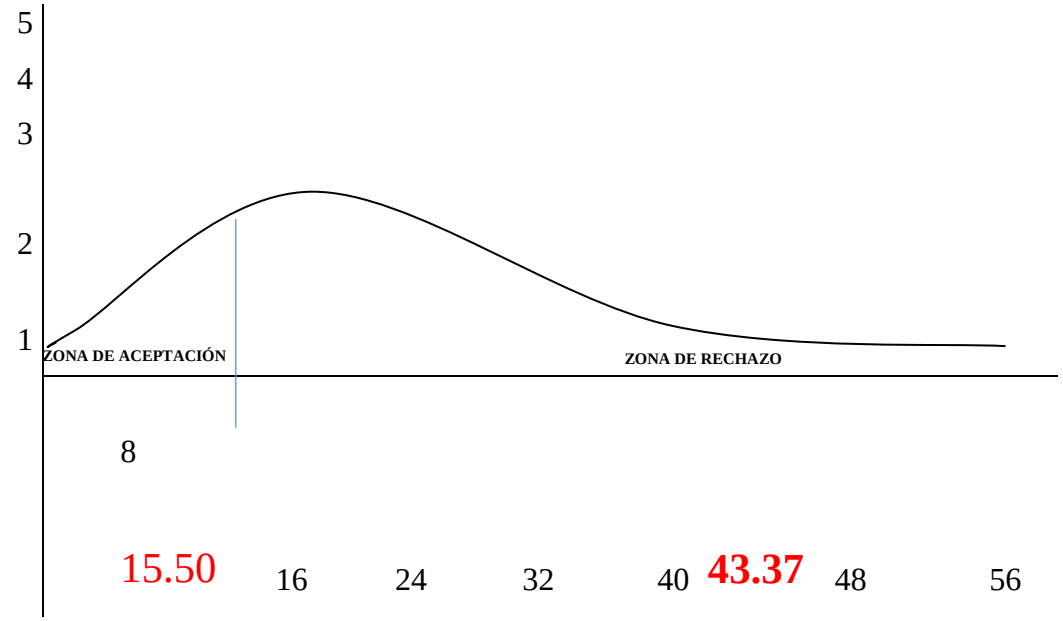
Tabla de CHI cuadrado

P = Probabilidad de encontrar un valor mayor o igual que el chi cuadrado tabulado, v = Grados de Libertad

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1	0,15	0,2	0,25	0,3	0,35	0,4	0,45	0,5
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055	2,0722	1,6424	1,3233	1,0742	0,8735	0,7083	0,5707	0,4549
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052	3,7942	3,2189	2,7726	2,4079	2,0996	1,8326	1,5970	1,3863
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514	5,3170	4,6416	4,1083	3,6649	3,2831	2,9462	2,6430	2,3660
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794	6,7449	5,9886	5,3853	4,8784	4,4377	4,0446	3,6871	3,3567
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363	8,1152	7,2893	6,6257	6,0644	5,5731	5,1319	4,7278	4,3515
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446	9,4461	8,5581	7,8408	7,2311	6,6948	6,2108	5,7652	5,3481
7	24,3213	22,0402	20,2777	18,4753	16,0128	14,0671	12,0170	10,7479	9,8032	9,0371	8,3834	7,8061	7,2832	6,8000	6,3458
8	26,1239	23,7742	21,9549	20,0902	17,5345	15,5073	13,3616	12,0271	11,0301	10,2189	9,5245	8,9094	8,3505	7,8325	7,3441
9	27,8767	25,4625	23,5893	21,6660	19,0228	16,9190	14,6837	13,2880	12,2421	11,3887	10,6564	10,0060	9,4136	8,8632	8,3428
10	29,5879	27,1119	25,1881	23,2093	20,4832	18,3070	15,9872	14,5339	13,4420	12,5489	11,7807	11,0971	10,4732	9,8922	9,3418
11	31,2635	28,7291	26,7569	24,7250	21,9200	19,6752	17,2750	15,7671	14,6314	13,7007	12,8987	12,1836	11,5298	10,9199	10,3410
12	32,9092	30,3182	28,2997	26,2170	23,3367	21,0261	18,5493	16,9893	15,8120	14,8454	14,0111	13,2661	12,5838	11,9463	11,3403
13	34,5274	31,8830	29,8193	27,6882	24,7356	22,3620	19,8119	18,2020	16,9848	15,9839	15,1187	14,3451	13,6356	12,9717	12,3398
14	36,1239	33,4262	31,3194	29,1412	26,1189	23,6848	21,0641	19,4062	18,1508	17,1169	16,2221	15,4209	14,6853	13,9961	13,3393
15	37,6978	34,9494	32,8015	30,5780	27,4884	24,9958	22,3071	20,6030	19,3107	18,2451	17,3217	16,4940	15,7332	15,0197	14,3389
16	39,2518	36,4555	34,2671	31,9999	28,8453	26,2962	23,5418	21,7931	20,4651	19,3689	18,4179	17,5646	16,7795	16,0425	15,3385
17	40,7911	37,9462	35,7184	33,4087	30,1910	27,5871	24,7690	22,9770	21,6146	20,4887	19,5110	18,6330	17,8244	17,0646	16,3382

$$X^2 t = 15.5073$$

Gráfico Nº 25 Chi Cuadrado



Conclusión

El valor de $X^2 t = 15.50 < X^2 c = 43.37$ de esta manera se acepta la hipótesis alterna, es decir se confirma que:

H1= El Aprendizaje Lúdico **SI** incide en la Atención en los niños y niñas de tercero y cuarto año de Educación general básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- En el presente trabajo se encuentra que la incidencia del juego permite mejorar la atención, por cuanto es un mecanismo favorable, ya que, el compañerismo y afecto entre los niños y niñas de tercero y cuarto año de E.G.B hacen que se mejore el comportamiento colectivo.

- Gracias al aprendizaje lúdico se supera la dificultad que presentan los niños no sólo dentro del aula, sino con las tareas que realizan en casa con la utilización de juegos, con espacio para descubrir sus talentos.

- La calidad de atención que tiene los niños dentro de las horas de clases en el entorno escolar no es suficiente ya que los docentes no establecen herramientas como la creatividad para que los niños les presten atención y a su vez fomenten una clase más dinámica para el mayor aprendizaje del estudiante.

    - Se demostró que, con la creación y aplicación de estrategias de juego a los estudiantes, mejoran los problemas de atención, concentración y falta de creatividad haciendo uso el docente de habilidades metodologías agradables.

5.2 Recomendaciones

- Es necesario solicitar a las autoridades que los docentes tengan tiempo para organizar más sus horas de clase, donde las clases no sean monótonas sino, divertida donde los niños aprendan con juegos y si diviertan en clases.

- Es importante potenciar por lo menos cada quimestre los talentos que tienen los niños en casas abiertas, con la finalidad de llegar a ellos y fortalecer el aprendizaje lúdico, para de esta manera los niños y niñas aprendan con sus talentos.

- Además es fundamental mejorar y contribuir a que cada docente mejore sus herramientas de trabajo en la atención, porque en la encuesta aplicada, se ha constatado que los niños no presentan atención y no aprenden sus temas tratados en clase.

- Es oportuno fomentar con la ayuda de un manual metodológico para que los niños presten atención y que cada uno de los docentes cambien su metodología de impartir clases.

CAPITULO VI

PROPUESTA

Tema: Manual Metodológico para mejorar la atención en base al aprendizaje lúdico en los niños y niñas de tercero y cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "General Eloy Alfaro Delgado

6.1 Datos Informativos

Institución ejecutora:
Unidad Educativa "General Eloy Alfaro Delgado

Beneficiarios:

- ✓ Docentes Unidad Educativa "General Eloy Alfaro Delgado.
- ✓ Niños y Niñas de tercero y cuarto año de Educación General Básica.

Ubicación:

- ✓ Ciudadela España Cádiz y Quiz , Ambato Tungurahua

Tiempo estimado para la realización:

- ✓ **Inicio:** Diciembre 2014
- ✓ **Final:** Junio 2015

Equipo Técnico Responsable
Fanny Gabriela Llerena Rodríguez
Costo: $250

6.2 Antecedentes de la Propuesta

Esta propuesta nace de la necesidad de ayudar a los niños y niñas de tercero y cuarto año de educación básica para mejorar su aprendizaje el mismo que no solo va a perfeccionar su atención, sino también a fortalecer su creatividad que dará, como resultado fomentar el aprendizaje no solo en base a un libro sino con un aprendizaje lúdico.

En la actualidad dentro de la institución no hay guías que ayuden a los maestros a mejorar la atención de los niños y niñas, así como con un manual metodológico que ayudara a que el niño les guste ir a la escuela donde el docente no se rige a un libro sino a un juego para poder aprender.

6.3 Justificación

Esta propuesta es importante debido a que pretende dar solución al problema existente en la baja atención que muestran los niños hacia una clase.

De la misma manera será de gran interés para toda la comunidad educativa de la institución, ya que, permitirá encontrar la solución a la problemática que a queja en que los docentes no pueden controlar la atención de los niños durante la hora de clases.

La utilidad de esta propuesta es tanto teórica como práctica ya contiene material y estrategias de juego para mejorar la atención para llevar una enseñanza más rápida y que los niños no se cansen de estar en las aulas

Esta propuesta será de gran impacto para toda la comunidad educativa ya que evidenciarán los cambios pertinentes en lo que concierne mejorar la atención con métodos de aprendizaje más rápido y donde el aula de clases no solo sea teórica sino donde exista juegos

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

- Elaborar un manual metodológico para mejorar la baja atención en base al aprendizaje lúdico en los niños y niñas de tercero y cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "General Eloy Alfaro Delgado

6.4.2 Objetivo Específicos

- Socializar un manual metodológico en base al aprendizaje lúdico con los docentes de tercero y cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "General Eloy Alfaro Delgado

- Ejecutar el manual de estrategias metodológicas de enseñanza para fomentar el aprendizaje lúdico para los niños y niñas de tercero y cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "General Eloy Alfaro Delgado.

- Evaluar las estrategias que se presentan para que el niño le guste entrar a clases y que no se distraigan con facilidad.

6.5 Análisis de Factibilidad

La presente propuesta es factible principalmente porque se sustenta en los resultados de la investigación realizada, así mismo, se cuenta con suficiente información bibliográfica para la realización de la propuesta, simultáneamente se cuenta con la apertura y colaboración de las autoridades, docentes y niños de la unidad educativa la cual tiene como interés el desarrollo de los niños y mediante este manual se contribuirá a ello, capacitando a docentes fortaleciendo las debilidades existentes en torno una enseñanza no solo teórico sino donde el maestro utilice aprendizaje lúdico antes de empezar una clases.

6.6 Fundamentación Científica

Manual

Es una publicación que incluye los aspectos fundamentales de una materia. Se trata de una guía que ayuda a entender el funcionamiento de algo, o bien que educa a sus lectores acerca de un tema de forma ordenada y concisa. Un usuario es, por otra parte, la persona que usa ordinariamente algo o que es destinataria de un producto o de un servicio.

Un manual de usuario es, por lo tanto, un documento de comunicación técnica que busca brindar asistencia a los sujetos que usan un sistema. Más allá de su especificidad, los autores de los manuales intentan apelar a un lenguaje ameno y simple para llegar a la mayor cantidad posible de receptores.

Se denomina manual a toda guía de instrucciones que sirve para el uso de un dispositivo, la corrección de problemas o el establecimiento de procedimientos de trabajo. Los manuales son de enorme relevancia a la hora de transmitir información que sirva a las personas a desenvolverse en una situación determinada.

Metodología

Una metodología es el conjunto de métodos por los cuales se regirá una investigación científica, por ejemplo, en tanto, para aclarar mejor el concepto, vale aclarar que un método es el procedimiento que se llevará a cabo en ordena la consecución de determinados objetivos.

Entonces, lo que preeminentemente hace la metodología es estudiar los métodos para luego determinar cuál es el más adecuado a aplicar o sistematizar en una investigación o trabajo

Aprendizaje Lúdico

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, la creatividad, la competencia y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

La lúdica puede contribuir para desarrollar potencial de los alumnos, para contribuir el mejoramiento del proceso educativo, la propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del alumno del alumno, a través de diversas actividades.

Lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

Juego

Es todas aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los escuelas ya que de esta forma se incentiva a los alumno a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

Además del disfrute que éstos pueden generar en las personas que los ejecutan, también ayudan a incentivar el desarrollo de las habilidades mentales, en el caso de los juegos que requieren de ingenio. El ejercicio físico también es otro de los aportes que presentan los juegos sobre todo en aquellos juegos que requieran la utilización del cuerpo, lo que ayuda al individuo a tener un mayor nivel de resistencia en cuanto a actividades físicas se refiere.

Para que estos se den de una manera eficiente y ordenada es necesario que existan una serie de reglas, las cuales deben ser respetadas por los participantes para un correcto desenvolvimiento del juego, puesto que la infracción de alguna de ellas implicará la sanción del transgresor, en tales reglas se estipulan los parámetros que debe conseguir determinada persona o equipo para conseguir el objetivo que es ganar y por el contrario quien no lo consiga será el perdedor o perdedores.

En el mundo existen una gran cantidad de modalidades de juegos, que se diferencian entre sí por el método y las herramientas utilizadas para su correcto desenvolvimiento, pero el objetivo principal sigue siendo el mismo, la de divertir a quienes los practican, entre las principales modalidades conocidas se pueden mencionar los siguientes:

Juegos activos: los juegos activos son aquellos en donde dos personas o más comparten tiempo, interactuando entre sí físicamente, mentalmente y muscularmente, lo que significa que se conjuga la mente con su entorno muscular permitiendo un perfecto funcionamiento de lo que es la máquina más exacta y compleja creada por la naturaleza como lo es el cuerpo humano.

Juegos pasivos: son aquellos juegos donde el acto físico no es necesario en el cual una o varias personas realizan actividades donde se aplica más el razonamiento y la creatividad que la fuerza bruta, este tipo de juegos en su mayoría son de observación, de mesa, juegos de tableros, de cartas, condados, de escritura o lectura, de armar.

Juegos cooperativos: esta modalidad de juego es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a determinada meta, como el logro de cada uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo.

Juegos competitivos: son aquellos en donde varias personas participan de manera individual y cuya finalidad es alcanzar una determinada meta o un logro, en este tipo de juegos se impone el objetivo personal e individual por encima del colectivo, midiendo el esfuerzo y las capacidades entre los competidores, se excluye totalmente los objetivos y los logros de los demás participantes puesto que el fin es alcanzar el éxito con el fracaso de los demás.

Juegos de mesa: aquellos que como su nombre lo indica, se juegan sobre un tablero o superficie plana; por lo general estos suelen implementar la utilización de figuras o fichas las cuales se colocan encima del tablero, las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o varias personas; algunos de los juegos de mesa requieren la utilización de la destreza mental o razonamiento lógico, mientras que otros son basados en el azar.

Juegos tradicionales: son aquellos juegos característicos de determinada región o país, por lo general estos son llevados a cabo sin la necesidad de utilizar juguetes o algún tipo de tecnología, solo se necesita emplear el propio cuerpo o de herramientas que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.) también los objetos de uso domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.

Juegos populares: estos juegos van pasando de generación tras generación y forman parte de la cultura de los pueblos o las poblaciones en donde se realizan, estos suelen reflejar las necesidades y experiencias de dichas localidades e inclusive ayudan a educar a las nuevas generaciones. Normalmente son juegos espontáneos, creativos y motivadores.

Juegos de naipes: esta modalidad de juego se caracteriza por la utilización cartas hechas con cartulina que se encuentran decoradas o impresas con distintos dibujos, formas, números y colores, se cree que estas barajas fueron creadas por las antiguas civilizaciones con la finalidad de ser utilizadas para la adivinación, por con el pasar

de los siglos han dado paso a una infinidad de juegos donde las principales herramientas son los naipes.

Video juegos: estos son aquellos tipos de juegos electrónico en el que se encuentran involucradas una o más las cuales interactúan una con la otra, es decir, es cualquier juego digital interactivo y cuyo objetivo primordial es divertir por un lapso de tiempo prolongado, utilizando soportes de interface como los ordenadores, las videoconsolas, las consolas portátiles o máquinas recreativas.

Juegos de rol: son conocidos comúnmente como juegos de simulación, se consideran una experiencia con herramientas de desarrollo imaginativo y destreza, con una infinidad de materiales de apoyo, fomentando la socialización entre diferentes personas, de distinto sexo y edades, como un aprendizaje activo. Puesto que se debe a un aporte sobre ensayo y error se aprende de manera experiencial.

Los juegos representan una parte importante en la vida de cada persona, ya que sin importar la religión, raza o cultura seguramente, ha sido participe de alguna de estas actividades, ayudando a incentivar las diferentes áreas del desarrollo del niño o niña que actúa dentro del juego, físicamente ayuda a la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo, también ayuda a ampliar las capacidades motoras y a descubrir nuevas sensaciones, a nivel intelectual se estimula la capacidad de razonamiento, se incentiva a la imaginación y la creatividad.

También se puede desarrollar en gran manera el lenguaje, en el ámbito social enseña al niño a regirse por una serie de normas ya impuestas, desarrolla la responsabilidad y el autocontrol además de fomentar la participación y la cooperación con los demás, por último, lo ayuda a expresarse de manera libre y liberar tensiones, también puede aumentar la autoestima y al desarrollo de la personalidad.

Aunque los juegos suelen ser actividades distintivas de los niños en determinados momentos los adultos pueden ser partícipes de ellos, liberando de esta forma el estrés que genera el día a día.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.
MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes

6.7 Desarrollo de la propuesta

Manual de estrategias lúdicas para mejorar la atención en los niños y niñas de tercero y cuarto año de Educación General

ACTIVIDAD N° 1:

EL REY DEL SILENCIO

Nombre del Estudiante: ……

Objetivo:

Enseñar la importancia de los valores especialmente de la disciplina y el respeto al docente y a sus amigos de aula

Materiales:

•Cartón

•Goma

•Escarcha

Destreza a Desarrollarse: Valores en Familia

Desarrollo:

1. El docente escoge a uno de los alumnos que se encuentre en silencio.
2. El alumno que fue elegido se pone la corona de cartón y se queda a cargo del juego, haciendo lo mismo, seleccionando a uno de sus compañeros que esté cumpliendo con la consigna de hacer silencio.
3. Y así se repite lo mismo con otros alumnos que se van pasando la corona a medida que son elegidos. Casi siempre este juego se realiza después del recreo que es cuando los niños vienen más exaltados o cinco minutos antes de la hora de la salida.
4. El niño que haya quedado a lo último (cuando el docente avisa que se acabó el tiempo) es el Rey del silencio final y se puede llevar la corona para la casa, así comparte esta experiencia con su familia.
5. Al día siguiente debe de traerla para seguir jugando.

ACTIVIDAD N° 2:

LA CAJA DE LAS SORPRESAS

Nombre del Estudiante: ……

Objetivo:

Compartir e intercambiar aptitudes.

Materiales:

•Caja

•Papel

•Lápiz o estero

Destreza a Desarrollarse: Trabajo Comunitario.

Desarrollo:

1. Se prepara una caja (puede ser también una bolsa).
2. Colocar una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, bailar, silbar, bostezar, etc.).
3. Formar un círculo con los participantes.
4. La caja circulará de mano en mano hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente).
5. La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal o se haya detenido la música, deberá sacar de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada.
6. El juego continuará hasta cuando se hayan acabado las papeletas.
7. El participante que realiza la actividad, seguirá orientando el juego.

ACTIVIDAD N° 3:

IMITANDO TU ANIMAL FAVORITO

Estudiante: ……

Objetivo:

Representar la mayor parte de animales que conocen los niños mediante la imitación de sus sonidos.

Materiales:

- Sonidos
- Equipos

Destreza a Desarrollarse: Diferenciar el sonido de los Animales

Desarrollo:

1. El conductor del juego dice al oído de cada jugador el nombre de un animal y el sonido que emite, por ejemplo, "gato, miau". Cada animal es asignado a dos jugadores.
2. Todos los participantes se vendan los ojos y, a una señal del conductor, empiezan a gritar el sonido de su animal lo más alto posible.
3. En medio del alboroto, cada jugador deberá reconocer a su pareja por el grito que comparten. Cuando una pareja se encuentra, se retira del grupo.
4. Finaliza el juego cuando todos los participantes se han emparejado. Este juego también se puede hacer utilizando señales táctiles (dar la mano, una palmada en la cabeza...) en vez de sonidos.

ACTIVIDAD Nª 4

SOPA DE LETRAS

Estudiante: ……

OBJETIVO:

Buscar las siguientes palabras que están relacionadas con las plantas en la sopa de letras.

MATERIALES:

- Sopa de letras
- Lápices de colores

DESTREZA A DESARROLLARSE:

Investigar el nombre de las partes de las plantas.

PLANTA, AGUA, TRONCO, HOJAS, FLOR, TALLO, SOL, RAIZ, FRUTO, HOJAS

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

Desarrollo:

1. Buscar las palabras que se indica en la parte superior de forma horizontal, vertical, diagonalmente.
2. Encerrar en una circunferencia las palabras encontradas

ACTIVIDAD Nª 5

REGATAS

Estudiante: ……

OBJETIVO:

Tomar conciencia de una correcta postura y fortalecer la columna vertebral fomentar los valores como el respeto al docente.

MATERIALES:

•Pelota

DESTREZA A DESARROLLARSE:

Saber cuáles son los Hábitos saludables

DESARROLLO:

1.Divida en 4 equipos de 6 y cada equipo con una pelota, y colocados en fila sentados en el suelo

con las piernas estiradas.

2.El 1º de la fila tiene la pelota, a la señal éste la pasa al siguiente realizando una torsión del

tronco una vez a la derecha y la siguiente a la izquierda.

3.Cuando llegue la pelota al final de la fila, el último se levanta a ocupar la 1º posición y así sucesivamente a ver qué equipo llega antes a la línea de meta.

ACTIVIDAD Nª 6

EL SUPERMERCADO

Estudiante: ……

OBJETIVO:

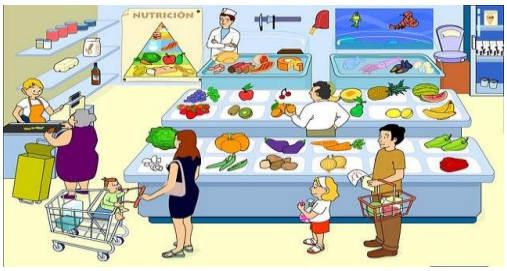
Aumentar la atención en los participantes.

MATERIALES:

•Sillas

DESTREZA A DESARROLLARSE:

Mi ciudad y mi parroquia



Desarrollo:

1.Se sientan todos en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía, a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado (uno es LATA DE TOMATES, el otro PEREJIL, el otro DETERGENTE, y así).

2.El animador comienza a contar una historia (que tenga algún sentido y sea graciosa, obviamente) y a medida que nombra algún elemento del supermercado que figura entre los que posee alguno de los niños, el niño nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda. Si no lo hace pierde un punto.

3.El último detalle a tener en cuenta es que si el animador, mientras cuenta la historia, dice la palabra SUPERMERCADO, TODOS deben cambiar de lugar.

ACTIVIDAD Nª 7

COMUNICACIÓN

Estudiante: ……

OBJETIVO:

Ser capaces de dar un mensaje correcto con varias distorsiones hace que la comunicación mejore entre compañeros y docente.

MATERIALES:

•Fotografías, recortes, pizarra, marcadores.

DESTREZA A DESARROLLARSE:

Las personas de mi ciudad o pueblo.

Desarrollo:

1.Se solicita cinco voluntarios y se les pide que esperen afuera del salón.

2.Al grupo que permanece en el salón se les pide que tenga una actitud lo más imparcial posible. Guarde silencio y también sus emociones.

3.Se hace entrar el primer voluntario y se le muestra (y también al grupo que permanece en el salón) una foto, diapositiva, cuadro, etc. que sea significativa.

4.Después se le dice que él debe descubrir oralmente lo que ha visto al segundo voluntario. Después que el primero le trasmitió lo que vio al segundo, este debe trasmitir lo que escuchó del primero al tercer voluntario.

5.El último escribe en el tablero lo que capto de la descripción que le dio su compañero. Se vuelve a mostrar, a todos, la foto, imagen.

6.El quinto voluntario comunica al resto lo que vio en la foto, imagen... y lo compara con lo que el escuchó de esa figura

ACTIVIDAD Nª 8

PERSONALIDADES

Estudiante: ……

OBJETIVO:

Representar personajes importantes de la provincia mediante la asignación de personajes

representativos.

MATERIALES:

•Carteles previamente escritos uno por participante.

DESTREZA A DESARROLLARSE:

Organización administrativa de mi país**.**

Desarrollo:

1. Al comienzo, cada participante tiene pegado en su espalda, un cartel, con el nombre de alguna personalidad conocida, de cine, TV, política, historia, caricaturas, etc.
2. Luego a cada participante se le entrega hoja y lápiz y anotará en una hoja la mayor cantidad de personalidades que hay, evitando cada uno ser visto.
3. Se estipulan 3 minutos de juego, gana aquel que registra más personalidades

ACTIVIDAD Nª 9

LAS CUATRO ESQUINAS

Estudiante: ……

OBJETIVO:

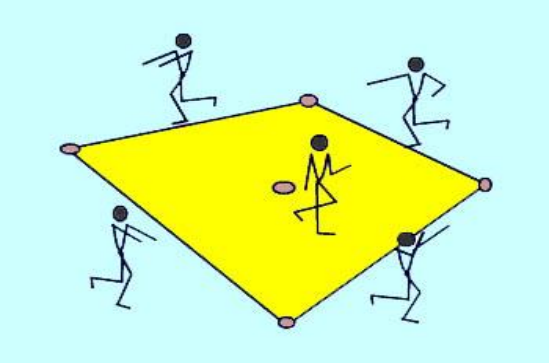
Beneficiar la comunicación del grupo y el desarrollo de la carrera y velocidad de reacción.

MATERIALES:

•Cuatros esquinas o marcas que las simulen como árboles, rayas**.**

DESTREZA A DESARROLLARSE:

Reconocer Mi localidad.



Desarrollo:

1.Cada participante en una esquina y uno en el centro. Cuando cambien de esquinas el que está en el centro intenta llegar a una de las esquinas antes que los demás.

2.Comienza con uno en el centro. Durante el juego el que se queda sin esquina pasa al centro

3.Se trata el grado de comunicación gestual como la mirada o la voz entre los que están en las esquinas indicando la complicidad en los cambios.

4.El número de esquinas puede cambiarse según los jugadores existentes.

5.El que está en el centro da una palmada y todos deben cambiar de esquina.

ACTIVIDAD Nª 10

CIUDAD PUEBLO O PAÍS

Estudiante: ……

OBJETIVO:

Conocer un poco más las ciudades, provincias de nuestro país.

MATERIALES:

•Ninguno

DESTREZA A DESARROLLARSE: Ecuador es nuestro país.

Desarrollo:

1.Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera

2.El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país.

3.Supongamos que dice "Ecuador". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "ecuador".

4.Supongamos que dice "Riobamba".

5.El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A.

6.Esto continúa por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces sé da un punto al otro equipo.

7.Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.

ACTIVIDAD Nª 11

PALABRAS DE ÁNIMO

Estudiante: ……

OBJETIVO:

Valorar las tradiciones y costumbres de nuestro país, exponiendo las cosas positivas.

MATERIALES:

- Hojas, lápiz.

DESTREZA A DESARROLLARSE: Somos ecuatorianos y ecuatorianas.

Desarrollo:

1. Da a cada persona una hoja blanca y un lápiz y pídeles que escriban su nombre hasta arriba. Recoge las hojas, mézclalas y repártelas, estando seguro que nadie tenga su propia hoja.
2. El objetivo de esta actividad es que cada estudiante termine con una hoja en que cada compañero haya escrito cumplidos o características positivas de él o ella, o si tienes muchos jóvenes y poco tiempo, que cada papel tenga 10 cumplidos o características.
3. Di a los jóvenes que escriban un cumplido o algo positivo acerca de la persona cuyo nombre se encuentra arriba de la hoja.
4. Cuando hayan terminado haz que pasen la hoja a la persona de la izquierda y escriban un cumplido en la hoja que acaban de recibir, hasta que hayan tenido la oportunidad de escribir algo positivo de todas las personas del grupo.

ACTIVIDAD Nª 12

LABERINTO MATEMATICO

Estudiante: ……

OBJETIVO:

Concienciar al alumnado del valor educativo del juego como instrumento de aprendizaje de los contenidos de las materias.

MATERIALES:

- Hojas, lápiz.

DESTREZA A DESARROLLARSE:

Con esta prueba se pretende que los participantes adquieran una mayor destreza en las operaciones de cálculo

Se forman equipos del mismo número de alumnos.

Desarrollo:

1. Consiste en realizar diferentes operaciones aritméticas con las edades y años de nacimiento de los miembros del grupo.
2. Tienen que sumar: La edad de la persona más joven del grupo con la de más edad; después multiplicar el resultado por el año de nacimiento del segundo más joven; por ultimo dividirlo todo por la edad de Rodrigo.

ACTIVIDAD Nª 13

CONOCE TU PAIS

Estudiante: ……

OBJETIVO:

Utilizar los recursos disponibles del entorno y uso cotidiano para favorecer la actividad educativa.

MATERIALES:

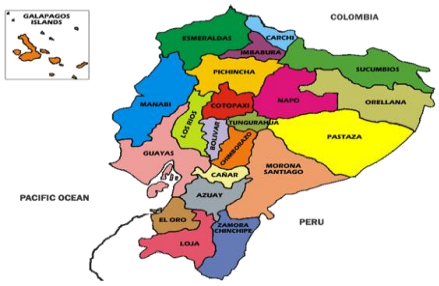
•Cartulina

•Colores

•Lápiz

DESTREZA A DESARROLLARSE:

Con esta prueba pretendemos que los participantes recuerden y pongan en práctica los conocimientos que poseen sobre su propio país



Desarrollo:

1. Escriba seis de las ciudades más importantes de Ecuador
2. Escriba tres cantones de Tungurahua
3. Escriba diez tipos de frutas típicos de Ambato.
4. Escriba el nombre de cuatro de calles de Ambato
5. Escriba tres ciudades de la región costa
6. Así los estudiantes podrán recordar sobre lo aprendido y fomentar el aprendizaje.

ACTIVIDAD Nª 14

EL ESPEJO

Estudiante: ……

OBJETIVO:

Desarrollo de la expresión espontánea de la personalidad, placer, atención a los movimientos del otro, observar sentimientos.

MATERIALES:

- Niños
- Edades de 7 a 8 años
-

DESTREZA A DESARROLLARSE: Psicomotricidad

Desarrollo:

1. Escoger y dividir las edades
2. Edad: Entre 5 y 8 años.
3. Espacio del juego: El aula de psicomotricidad.
4. Tamaño del grupo: Por parejas.
5. Desarrollo del juego: Los jugadores se ponen en parejas uno en frente del otro y uno de ellos debe realizar una serie de movimientos que el otro debe imitar.
6. Al cabo de un rato se intercambian los papeles.

6.8 Modelo operativo

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
Sensibilización	Socializar con los docentes el manual	Exponer la utilidad del manual	Investigador Docentes Proyector Computador	90 minutos	Investigador Docentes	Los docentes estarán familiarizados con estrategias de enseñanza de la educación sexual.
Planificación	Planificar con los docentes sobre el manejo y utilización del manual.	Socialización las actividades contempladas en el manual.	Investigador Docentes Proyector Computador	30 días	Investigador	Docentes están capacitados para la ejecución de las actividades del manual.
Ejecución	Ejecutar las actividades contempladas en el manual	Realizar actividades sobre el manual niños y niñas	Docentes Estudiantes Material descrito en el manual	3 meses	Docentes Estudiantes	Generación de conocimientos que coadyuven al buen desarrollo de la salud sexual y reproductiva en los dicentes.
Evaluación	Comprobar que factible es el manual para mejorar la atención antes y después	Dialogo y observación permanente a estudiantes, docentes y padres de familia	Docentes Estudiantes Material descrito en el manual	Durante todo el proceso	Autoridades Investigador	Se evidenciará una adecuada salud sexual y reproductiva.

Cuadro Nº 21 Matriz de Modelo Operativo

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

6.9 Administración de la Propuesta

Institución	Responsables	Actividades	Presupuesto	Financiamiento
UNIDAD EDUCATIVA "GENERAL ELOY ALFARO DELGADO	Investigador Docentes	Una vez entregado el manual los docentes fomentarán la atención en los niños y niñas y aprenderán más rápido	El presupuesto para la ejecución de la propuesta es un estimado de $250 dólares.	La propuesta será financiada en su totalidad por el investigador

Cuadro Nº 22 Administración de la Propuesta

Elaborado por: Fanny Gabriela Llerena Rodríguez

6.10 Evaluación de la Propuesta

La evaluación de la presente propuesta se diagnostica como el investigador ayudo a los docentes de la Unidad Educativa "General Eloy Alfaro Delgado fortalecer con el aprendizaje lúdico y con los métodos lúdicos que los niños si se pueden concentrar en una aula durante el día de clases , también damos a conocer que los métodos lúdicos son un pilar muy importante dentro del aprendizaje para desarrollar potencial de los alumnos, y contribuir el mejoramiento del proceso educativo, la propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del alumno del alumno, a través de diversas actividades, consiguiente a ello se evaluara a los docentes para verificar nuevas estrategias para llevar una clases adecuada , durante el proceso de aplicación del manual tanto docentes como niños y niñas serán evaluados constantemente para verificar el cumplimiento apropiado de la propuesta y finalmente se evaluara los conocimientos aprendidos a los dicentes que serán el resultado de la aplicación de estrategias metodológicas adecuadas para enseñanza adecuada.

BIBLIOGRAFÍA

Ardila, A; Lopera, F; Pineda, D y Rosselli, M. (1997). Neuropsicología Infantil. (2da. ed.). México D.F.:Prensa creativa.

Ausubel, D. (1997). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1–10. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Castellanos, D., Castellanos, B., Llivina, M., Silverio, M., Reinoso, C., & García, C. (2002). *Aprender y enseñar en la escuela*. (L. H. E. P. y Educación, Ed.).

Echeverri, J. H., & Gómez, J. G. (2009). LO LUDICO COMO COMPONENTE DE LO PEDAGOGICO, LA CULTURA, EL JUEGO Y LA DIMENSION HUMANA., 1.

Esquivias, M. T. (2004). Creatividad : Definiciones , Antecedentes Y Aportaciones. *Revista Digital Univestaria*, *5*(1), 1–17.

Fabris, F. A., Lachowicz, G. E., & Puccini, S. S. (n.d.). La Sinéctica. Aplicación de una técnica creativa Fabris, Fernando A. Lachowicz, Gabriela E. Puccini, Silvia S., 1–8.

Gómez, C. L. (2004). Manual de estilos de aprendizaje. *Material Autoinstruccional Para Docentes Y Orientadores Educativos*, 113.

Gonzalez, G. (2012). Manual de Funciones. Retrieved from https://gilbertogonzalezsanchez.files.wordpress.com/2012/10/trabajo-3-definicic3b3n-del-manual-funciones.pdf

Horsford, R. (2010). Métodos y Técnicas aplicados a la Investigación en Atención Primaria de Salud. (p. 6).

Matute, H. (2006). En A. Ortiz-Osés y P. Lanceros (Eds.) (2006)., 93–97.

Maya, E. (2014). Métodos y técnicas de investigación. In U. N. A. de México (Ed.), *Métodos y técnicas de investigación* (Primera ed, pp. 11–88). Mèxico.

Millá, G. (2012). No Title. Retrieved January 25, 2017, from http://www.fundacioncadah.org/web/printPDF.php?idweb=1&account=j289eghfd7511986&contenido=el-juego-como-facilitador-del-aprendizaje-una-intervencion-en-el-tdah

Ocial, D. E. S. (2013). Procesos Psicológicos Básicos, (160), 1–8.

Oxford, R. L. (2003). Language learning styles and strategies : an overview.

Learning Styles & Strategies, 1–25. https://doi.org/10.1515/iral.2003.012

Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica, 89. Retrieved from http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf%5Cnhttp://www.bdigital.unal.edu.co/41019/

Rivas Navarro, M. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. https://doi.org/Servicio de Documentación y Publicaciones

Society, I. (n.d.). El requisito de la originalidad en los derechos de autor, 1–15.

Tapia, J. A. (2005). Motivación para el aprendizaje: la perspectiva de los alumnos. *La Orientación Escolar En Centros Educativos.*, 29. Retrieved from https://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion para el aprendizaje Perspectiva alumnos.pdf

Torres, Carmen, M. (2002). El juego como estrategia de Aprendizaje en el Aula. *Educere*, *6*(19), 115–134.

Tovar, D. (1994). Psicología de la Atención, (1977), 1–163.

Zarco, V., M. E. (1999). Estrategias para fomentar el autoaprendizaje del inglés como parte del Programa de Asesorías en el Centro de Autoacceso, 639–659.

Jiménez Carlos Alberto (2000) Cerebro Creativo y lúdico. Hacia la construcción de una nueva didáctica en el siglo XXI. Cooperativa Editorial Magisterio

ANEXOS

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD: CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

1. INSTRUCCIONES GENERALES **Formulario 1**

1.1 OBJETIVOS

Indagar la aplicación del aprendizaje lúdico y su incidencia en la atención de los niños (as) de tercero y cuarto año de educación general básica

1.2 INTRUCIONES

Conteste con la mayor honestidad todas las preguntas.

Marque con una (x) el paréntesis que indique su respuesta.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL ELOY ALFARO DELGADO

1. ¿Aplica estrategias lúdicas en el l aula?

   Si ( ) A veces ( ) No ( )

2. ¿Estimula la práctica de valores en el proceso de aprendizaje?

   Si ( ) A veces ( ) No ( )

3. ¿Se puede desarrollar un buen comportamiento en los niños (as)?

   Si ( ) A veces ( ) No ( )

4. ¿La aplicación de estrategias lúdicas fortalece la comunicación entre compañeros?

   Si ( ) A veces ( ) No ( )

5. ¿Considera que los juegos promueven la recreatividad dentro del ámbito escolar?

   Si ( ) A veces ( ) No ( )

6. ¿Logra mantener la concentración de los niños (as) durante la hora de clases?

Si A veces ☐ No ☐

7. ¿Considera que se de☐mular la atención para fortalecer el rendimiento de los estudiantes?

S☐ A vec☐ No ☐

8. ¿Toma en cuenta el talento de sus estudiantes para desarrollar la formación integral?

Si ☐ A veces☐ No ☐

9. ¿El comportamiento en el aula se fortalece con la aplicación estrategias innovadoras de aprendizaje?

Si ☐ A veces☐ No ☐

10. ¿Los niños (as) de muestran creatividad en la realización de tareas escolares?

Si☐ A veces ☐ No ☐

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD: CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

1. INSTRUCCIONES GENERALES **Formulario 2**

1.1 OBJETIVOS

Indagar la aplicación del aprendizaje lúdico y su incidencia en la atención de los niños (as) de tercero y cuarto año de educación general básica

1.2 INTRUCIONES

Conteste con la mayor honestidad todas las preguntas.

Marque con una (x) el paréntesis que indique su respuesta.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL ELOY ALFARO DELGADO

1. ¿Tu maestro aplica juegos en clases?

Si ( ) A veces ( ) No ( )

2. ¿Prácticas los valores cuando aprendes?

Si ( ) A veces ( ) No ( )

3. ¿Desarrollas un buen comportamiento en tu aula?

Si ( ) A veces ( ) No ( )

4. ¿Juego y me comunico con mis compañeros?

Si ( ) A veces ( ) No ( )

5. ¿Consideras que los juegos promueven tu creatividad?

Si ( ) A veces ( ) No ( )

6. ¿Logras mantener la concentración durante cada hora de clases?

Si ☐ A veces ☐ No ☐

7. ¿Tu maestro estimula la atención escolar?

Si ☐ A veces ☐ No ☐

8. ¿Toma en cuenta tus talentos en el aprendizaje?

Si ☐ A veces ☐ No ☐

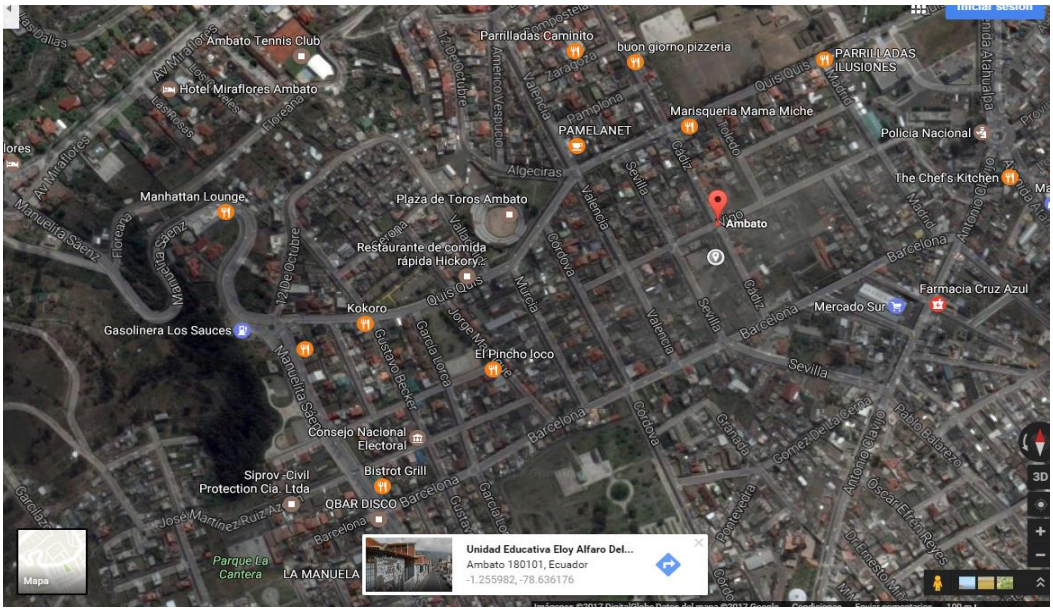
9. ¿El comportamiento en el aula fortalece tu aprendizaje?

Si ☐ A veces ☐ No ☐

10. ¿Demuestras tu creatividad en la realización de tareas escolares?

Si ☐ A veces ☐ No ☐

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Fotografías

Localidad de la institución