



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA ESCUELA PARTICULAR BÁSICA Y NIVEL INICIAL "EDUARD SPRANGER" DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2014-2015.

**Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciada en
Docencia en Educación Parvularia**

AUTORA:

Olmedo Márquez Jenny Lisett

DIRECTOR:

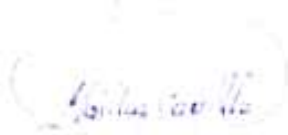
MSc. Martha Carrillo

Ibarra, 2016

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designada por el honorable consejo directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la Ciudad de Ibarra, he aceptado participar como directora del trabajo titulado : **TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA ESCUELA PARTICULAR BÁSICA Y NIVEL INICIAL "EDUARD SPRANGER" DE LA CIUDAD DE IBARRA**, de autoría de la señorita Jenny Lisett Olmedo Márquez previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Parvularia, a ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, afirmo que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentando públicamente en el tribunal que sea designado oportunamente

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.


Msc. Martha Carrillo
Directora

DEDICATORIA

El presente trabajo dedico con mucho amor a quienes son el pilar fundamental de mi existencia, mis padres Wilson y Myrian, mismos que con su sencillez y humildad han inculcado en mi la perseverancia, disciplina, responsabilidad y optimismo, valores esenciales para no eludir en cumplir con mis sueños. Gracias a ellos que me transmitieron la fuerza para culminar con cada objetivo planteado en cada etapa de mi desarrollo profesional.

A mis hermanos Patricio y Anthony, que con su cariño y apoyo incondicional han aportado con sus conocimientos y sabidurías, en mi trayectoria estudiantil.

Jenny Lisett Olmedo Márquez

AGRADECIMIENTO

Expreso mis más sinceros agradecimientos a la “Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, de la ciudad de Ibarra que me abrió las puertas para realizar esta investigación.

Con mucho aprecio a la Universidad Técnica del Norte por permitirme ser parte de esta noble institución, al igual a la MSc. Martha Carrillo por su dedicación y guía para el desarrollo del presente trabajo de grado.

Jenny Lisett Olmedo Márquez

INDICE

TEMA:	i
ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE DE CUADROS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del problema	2
1.3. Formulación del problema	3
1.4. Delimitación	3
1.4.1. Unidades de Observación	3
1.4.2. Delimitación espacial	4
1.4.3. Delimitación temporal	4
1.5. Objetivos	4
1.5.1. Objetivo General	4
1.5.2. Objetivos Específicos	4
1.6. Justificación	5
1.7. Factibilidad	6
CAPÍTULO II	7
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Fundamentación Teórica	7
2.1.1. Fundamentación Filosófica	7
2.1.2. Fundamentación Psicológica	9
2.1.3. Fundamentación Pedagógica	10
2.1.4. Fundamentación Axiológica	12
2.1.5. Fundamentación Legal	13
2.1.6. Técnicas Lúdicas	16
2.1.6.1. Importancia de las técnicas lúdicas	17
2.1.6.2. Estructura Funcional de la aplicación de técnicas lúdicas	19
2.1.6.3. El Juego como técnica de aprendizaje	20
2.1.6.3.1. El Juego	20
2.1.6.3.2. Características del Juego	21
2.1.6.3.3. Clasificación de los juegos	24

2.1.6.3.4	El juego en la educación.....	27
2.1.7	Atención.....	40
2.1.7.1	Definición de Atención	40
2.1.7.2	Importancia de la atención	41
2.1.7.3	Características para la atención.....	41
2.1.7.4	Tipos de Atención	43
2.1.7.5	Finalidades de la atención	45
2.2.	Posicionamiento Teórico Personal.....	47
2.3	Glosario de términos:.....	48
2.3	Interrogantes de la investigación.....	50
2.4	Matriz Categorical.....	51
CAPÍTULO III	52
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	52
3.1.	Diseño De Investigación	52
3.2.	Tipos e Investigación:	53
3.2.1.	Investigación de Campo.....	53
3.2.2.	Investigación Documental	53
3.2.3.	Investigación Descriptiva	53
3.2.4.	Investigación Explicativa	53
3.2.5.	Investigación Propositiva	53
3.3.	Métodos	53
3.3.1.	Método Analítico	53
3.3.2.	Método Sintético	54
3.3.3.	Método Inductivo.....	54
3.4.	Técnicas	54
3.4.1.	Observación.....	54
3.4.2.	La Encuesta.....	54
3.5.	Instrumentos	55
3.5.1.	Fichas de observación	55
3.6.	Población	55
CAPÍTULO IV	57
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	57
4.1.-	Análisis de encuestas realizadas a los docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.....	58
4.2.-	Resultados y análisis de ficha de observación realizada a los niños 3 a 4 años de la “Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”	68

CAPÍTULO V	78
5. Conclusiones y Recomendaciones	78
5.1. Conclusiones	78
5.2. Recomendaciones:	79
5.3. Interrogantes de la investigación	80
CAPÍTULO VI	84
6.- PROPUESTA ALTERNATIVA	84
6.1. Título de la Propuesta	84
6.2. Justificación e Importancia	84
6.3. Fundamentación Teórica	85
6.3.1. Estrategias Lúdicas.....	85
6.3.1.1. Definición de estrategias lúdicas (juegos)	85
6.3.1.2. Estructura Funcional de la aplicación de técnicas lúdicas.	86
6.3.1.3. Características del Juego.....	86
6.3.1.4. Clasificación de los juegos	88
6.3.1.5. Juegos cognitivos	89
6.3.1.6. Juegos de atención.....	90
6.3.1.7. El juego en la educación.	91
6.4.1. Objetivo general.....	94
6.4.2. Objetivos específicos:	94
6.5. Ubicación sectorial y físico	95
6.6. Desarrollo de la Propuesta.....	96
6.7. Impactos	119
6.8. Difusión.....	119
6.9. Bibliografía.....	120
6.10. Lincografía	123
Anexos	125

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1	Matriz Categorical	51
Cuadro N° 2 .	Población.....	55
Cuadro N° 3:	Conocimiento de técnicas lúdicas para desarrollar la atención.....	58
Cuadro N° 4:	Necesidad de la utilización de técnicas lúdicas.....	59
Cuadro N° 5	Aplicación de estrategias lúdicas en el aula	60
Cuadro N° 6	Incorporación de técnicas lúdicas en su planificación diaria.....	61
Cuadro N° 7	Recursos didácticos adecuados para el desarrollo de la atención.....	62
Cuadro N° 8	Existencia del material adecuado para aplicar técnicas lúdicas	63
Cuadro N° 9	Capacitación sobre técnicas lúdicas para desarrollar la atención.....	64
Cuadro N° 10	Importancia del juego en el desarrollo integral del niño.....	65
Cuadro N° 11	Preparación profesional para identificar déficit de atención con hiperactividad	66
Cuadro N° 12	Capacitación para enfrentar las dificultades de aprendizaje.....	67
Cuadro N° 13	Atención a clase	68
Cuadro N° 14	Cumplimiento de tareas asignadas	69
Cuadro N° 15	Recuerda los conocimientos aprendidos en clase	70
Cuadro N° 16	Comprensión de las actividades de la clase.....	71
Cuadro N° 17	Concentración en actividades que realiza	72
Cuadro N° 18	Aprende con rapidez	73
Cuadro N° 19	Memoriza la información	74
Cuadro N° 20	Identificación de objetos	75
Cuadro N° 21	Nivel de aprendizaje.....	76
Cuadro N° 22	Material llamativo para aprender	77

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1	Conocimiento de técnicas lúdicas para desarrollar la atención.....	58
Gráfico N° 2	Necesidad de la utilización de técnicas lúdicas.....	59
Gráfico N° 3	Aplicación de estrategias lúdicas en el aula.....	60
Gráfico N° 4	Incorporación de técnicas lúdicas en su planificación diaria.....	61
Gráfico N° 5	Recursos didácticos adecuados para el desarrollo de la atención.....	62
Gráfico N° 6	Existencia del material adecuado para aplicar técnicas lúdicas	63
Gráfico N° 7	Capacitación sobre técnicas lúdicas para desarrollar la atención	64
Gráfico N° 8	Importancia del juego en el desarrollo integral del niño	65
Gráfico N° 9	Preparación profesional para identificar déficit de atención con hiperactividad	66
Gráfico N° 10	Capacitación para enfrentar las dificultades de aprendizaje.....	67
Gráfico N° 11	Atención a clase	68
Gráfico N° 12	Cumplimiento de tareas designadas	69
Gráfico N° 13	Recuerda los conocimientos aprendidos en clase	70
Gráfico N° 14	Comprensión en las actividades de la clase.....	71
Gráfico N° 15	Concentración en actividades que realiza	72
Gráfico N° 16	Aprende con rapidez	73
Gráfico N° 17	Memoriza la información impartida.....	74
Gráfico N° 18	Pronunciación correcta de palabras	75
Gráfico N° 19	Participación espontáneamente en las actividades....	76
Gráfico N° 20	Material llamativo para aprender	77

RESUMEN

Este estudio investigativo analiza la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la atención de los niños 3-4 años de edad de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger” de la ciudad de Ibarra. La atención está íntimamente ligada con el juego, ya que se necesita atender para aprender. Debido a la falta de atención en los niños se realiza esta investigación, para determinar la incidencia de las técnicas lúdicas para lograr la atención de los infantes. El marco teórico se estructuró iniciando con las fundamentaciones: filosófica, que aporta a la investigación con la teoría humanista que explica la formación de los seres humanos a través de valores que le permita socializarse con los demás seres vivos y el entorno en general donde le permita reflexionar, razonar y construir conocimientos. Psicológicamente se basa en la teoría cognitiva indicando que explica el desarrollo de la atención del niño bajo estimulaciones como la aplicación de las técnicas lúdicas. Pedagógicamente se basa en la teoría del aprendizaje significativo que aporta con la forma de utilizar los aprendizajes con nuevos conocimientos adquiridos, la importancia y utilidad en su vida cotidiana, donde les permitirá al ser humano resolver problemas de su entorno. En esta de trabajo de grado se utilizó las investigaciones de campo, descriptiva, documental y propositiva. Los métodos son: el analítico, sintético, inductivo, deductivo, método estadístico. Además, la descripción, análisis e interpretación de resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a las maestras y resultados registrados de la ficha de observación que se aplicó a los niños del subnivel 2, estos resultados establece el déficit de atención de los niños y la falta de conocimiento de técnicas lúdicas de las docentes, lo que permitió especificar las conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación, y se propone una guía didáctica con varias técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños, mismos que se constituirán en material de apoyo para el docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

ABSTRACT

This research study analyzes the importance of playful activities in the development of attention in children between 3 and 4 years old at the Private Basic School "Eduard Spranger" in the Initial Level, in the city of Ibarra. Attention is closely linked with playing games for kids, and they need to pay attention in order to learn.

This research is done because of the lack of attention of the kids so we can determine the incidence of playful techniques to achieve the children's attention. The theoretical background was structured starting with the foundations: philosophical, which provides this research with the humanistic theory that explains the formation of human beings through values that allows socialize with other living beings and the environment in general, which allows them thinking, reasoning and building knowledge. Psychologically, it is based on the cognitive theory which explains the development of the child's attention through playful techniques. Pedagogically, it is based on the theory of meaningful learning that uses the previous knowledge with the new ones acquired, the importance and usefulness of them in their daily lives by using them to solve problems of their environment. Different types of research were used to do this work: field research, descriptive research, documentary and propositional research. The methods were: the analytical, synthetic, inductive, deductive, and statistical method. In addition, the description, analysis and interpretation of results obtained from surveys filled by teachers and also the results registered in the observation sheet that was applied to children of sublevel 2. These results show the lack of attention of the kids and the lack of knowledge of playful techniques of teachers, allowing specify the conclusions and recommendations of the research work, and a tutorial with several recreational techniques is proposed to develop the children's attention, which will constitute a useful tool for teachers in the process of teaching and learning.

INTRODUCCIÓN

El juego es importante en el desarrollo del niño, ya que le permite disfrutar, crear, imaginar, investigar, y lograr aprendizajes significativos que perduran a lo largo de su vida, por tal motivo se ha considerado incluir al juego dentro de la propuesta, para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger” de la ciudad de Ibarra. La atención es un proceso de conocimiento, permitiéndole al niño la construcción de un nuevo aprendizaje de una manera cognitiva.

Las técnicas lúdicas que se plantean como estrategias didácticas de aprendizaje, que inciden en muchas dificultades que tienen los niños en su desarrollo integral. La investigación interrelaciona las técnicas lúdicas para mejorar la atención en los niños de 3 a 4 años de edad.

El trabajo de investigación presenta seis capítulos estructurados de la siguiente forma:

Capítulo I contiene antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, delimitación, objetivos, justificación, factibilidad.

Capítulo II contiene las fundamentaciones, relacionadas con el estudio, que permite sustentar la el problema de investigación, el análisis detallado de las variables las técnicas lúdicas y la atención en los niños, continuando con el posicionamiento teórico personal, glosario de términos ,interrogantes y la matriz categorial.

Capítulo III describe los tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos de investigación utilizados en este estudio, población y muestra.

Capítulo IV constan los resultados de las encuestas aplicadas a las docentes parvularias y los resultados registrados de la ficha de observación realizada a los niños, se analizan e interpretan los datos para buscar una posible solución.

Capítulo V describe las conclusiones y recomendaciones, para contrarrestar el problema, además, se establece las respuestas a las interrogantes planteadas en la investigación.

Capítulo VI detalla la propuesta alternativa, describe sus lineamientos teóricos, metodológicos y se proponen en las actividades lúdicas para mejorar la atención de los niños.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

El juego es parte del ser humano, en las pinturas artísticas vemos a niños y niñas en actividades lúdicas, los que nos llevan a definir el juego como una actividad esencial del ser humano, existen diferentes formas de jugar con distintos elementos que pueden ser parte de un ejercicio de aprendizaje, es decir, el niño o niña puede explorar y aprender jugando.

El juego es una actividad inseparable de los seres humanos, naturalmente el hombre tiende a desarrollar actividades que le permitan relajarse, distraerse, entre otras, y por supuesto estos juegos son parte fundamental en su desarrollo integral. El juego es la diversión y disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía armónica en la sociedad.

El juego constituye una actividad principal del niño, y cumple un papel significativo, pues a través de éste se puede estimular y desarrollar diferentes áreas como son la psicomotriz, cognitiva, afectivo-social y lenguaje, por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, y transforman activamente la realidad en la cual se desenvuelven.

A nivel educativo, el juego es una actividad elemental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras del comportamiento social. En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico, al mismo tiempo

desarrolla una gran variedad de destrezas, habilidades y aprendizajes que son primordiales para la vida.

La Educación Inicial a nivel de instituciones privadas se desarrolla de forma tradicional. Es necesario dar importancia al espacio de interacción, en el que el educando mediante actividades lúdicas, lo realiza, que tenga espacios de integración que le permiten desarrollar habilidades y destrezas que facilitan la capacidad de atención para conocer, descubrir su mundo externo a través del pensamiento.

En la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger,” se detecta falencia de atención en los niños de 3 a 4 años de edad. Por lo antes mencionado, es evidente que se justifica este trabajo de investigación, para mejorar la atención de los niños en el proceso educativo.

Por cuanto no disponen de toda la información emitida por el órgano rector de la educación como es el Ministerio de Educación, y no acceden a los talleres de capacitación sobre la implementación del currículo y sus bondades.

1.2. Planteamiento del problema

Una de las estrategias motivadoras para el aprendizaje en las instituciones educativas es el juego, actividad del ser humano que le permite integrarse más a la sociedad, y desarrollar el interés por construir nuevos conocimientos. El juego tiene un concepto amplio y versátil, tomando en cuenta que la única tarea que tienen que desempeñar los niños y niñas es divertirse.

En la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, de la ciudad de Ibarra se observa la desatención de los niños en el proceso de

enseñanza-aprendizaje. Esto se debe a que las docentes del Nivel Inicial, tienen pocos conocimientos sobre estrategias de aprendizaje que permitan motivar el deseo por aprender en los pequeños, además se observó que las docentes desarrollan un tipo de enseñanza monótona, tradicional, donde los niños/as no están motivados y no tienen interés en el aprendizaje.

Otra causa es la falta de comunicación y el poco interés de los padres de familia en la corresponsabilidad de la educación de sus hijos, así como también el poco apoyo que brindan a la institución educativa, esta situación genera un gran retroceso en el desarrollo del niño.

Los recursos didácticos utilizados por las docentes son muy limitados y poco novedosos, que no causa interés alguno en los niños, por lo que se propone a las docentes una alternativa que les permita integrar en sus planificaciones técnicas lúdicas, con la utilización de material didáctico novedoso para mejorar el desarrollo de la atención considerando la edad de los niños, la innovación de estas técnicas y la aplicación de estos recursos didácticos, ocupan un lugar cada vez más relevante en la necesidad de que los alumnos adquieran conocimientos de una forma significativa y duradera.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo influye la aplicación de técnicas lúdicas en el desarrollo de la atención de los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, de la ciudad de “Ibarra” en el periodo 2014-2015?

1.4. Delimitación

1.4.1. Unidades de Observación

- ❖ Niños

- ❖ Docentes
- ❖ Padres de familia

1.4.2. Delimitación espacial

Se llevó a cabo en la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger,” ubicada en las calles Av. El Retorno y Río Aguarico ,Parroquia San Francisco de la ciudad de Ibarra.

1.4.3. Delimitación temporal

Durante el año lectivo 2014-2015

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

Analizar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la atención de niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Conocer la importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de la atención de los niños de 3 a 4 años durante el proceso de enseñanza aprendizaje, de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.
- Identificar el nivel de atención que tienen los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.

- Diseñar una guía didáctica con técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.
- Conocer que estrategias metodológicas aplican las docentes en el aula, para desarrollar la atención de los niños.

1.6. Justificación

La importancia del juego en la educación es extraordinaria, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter, y se estimula el poder creador.

El niño por naturaleza es curioso, está abierto a conocer, a descubrir todo lo que se suponga una novedad para él, la curiosidad acompaña al ser humano durante toda la vida, y debe ser objetivo primordial de los educadores fomentar continuamente la curiosidad natural de los niños.

Las capacidades de los pequeños deben desarrollarse de manera adecuada, sin embargo, se observa que los niños se desintegran del grupo en actividades dirigidas por el docente ya que las clases son monótonas, por la falta de aplicación de técnicas lúdicas que desarrollen la atención. Por esta razón es necesario, proveer de técnicas lúdicas adecuadas, organizadas en una propuesta didáctica, que se conviertan en un material de apoyo para el docente y lo apliquen con los niños.

Los beneficiarios de esta propuesta serán los niños de 3 a 4 años de edad de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, al aplicar las técnicas lúdicas se logrará desarrollar capacidades intelectuales como la atención, así también, capacidades sociales en un ambiente de

autonomía y respeto, lo que permitirá formar mejores ciudadanos con valores.

1.7. Factibilidad

El trabajo de investigación fue factible de realizar, ya que existió suficiente información sobre técnicas lúdicas innovadoras. Se contó con el apoyo y aprobación de las autoridades de la Universidad Técnica del Norte, así como también autoridades, docentes, padres de familia y niños de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, quienes dieron todas las facilidades, para la realización de este trabajo de investigación.

En cuanto a lo económico, este proyecto fue factible porque no se necesitó de mucha inversión, salvo lo estrictamente necesario.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación Teórica

La presente investigación se sustenta en las siguientes fundamentaciones::

De acuerdo al link, <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/427/4/FECYT%20996%20TESIS.pdf>, que indica:

“Al referirse a la concepción inicial del preescolar, utilizando la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él”. (p. 3)

Recalca la importancia de la actividad del niño en su propio aprendizaje y la idea del juego como estrategia para desarrollar las habilidades, conocimientos que le permitan relacionarse con el mundo.

2.1.1. Fundamentación Filosófica

Teoría Humanista

Filosóficamente el trabajo de investigación se fundamentó en la teoría humanista, cuyas ideas aportan para entender como el ser humano puede conocer y comprender la realidad donde vive y como asimila los conocimientos que aparecen durante su vida.

Guzmán Verónica, (2013), en su trabajo de “Técnicas Lúdicas y su Incidencia en el Aprendizaje”, manifiesta que esta teoría es:

“Una respuesta a las tradiciones positivistas e interpretativas que pretenden superar la reducción de la primera y la conservación de la segunda, admitiendo la posibilidad de una ciencia social que no sea ni puramente empírica ni solo interpretativa. El paradigma introduce la ideología de forma explícita de la auto reflexión de los procesos del conocimiento. Tiene como finalidad la transformación de la estructura de las relaciones sociales y dar respuesta a determinados problemas generados por éstas”. (p. 16)

Según Guzmán (2013), en la obra “Técnicas Lúdicas y su Incidencia en el Aprendizaje”, manifiesta que los principios son:

- Conocer y comprender la realidad como praxis
- Unir teoría y práctica (conocimiento, acción y valores)
- Orientar el conocimiento a emancipar y liberar al hombre

Los postulados de la teoría humanista permiten conocer cómo el ser humano se desarrolla como una persona crítica, con la capacidad de reflexionar y emitir criterios que permitan solucionar problemas que se presentan en la sociedad.

El proceso de aprendizaje debe valorar y estimular el pensamiento crítico, ético y la consecuente formación de la responsabilidad del estudiante, precisa aprender a tomar decisiones y tener valor para asumirlas.

2.1.2. Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

La fundamentación psicológica aportó en la investigación con los principios de la teoría cognitiva de Piaget, que relaciona el funcionamiento del cerebro con las formas como aprende el niño de acuerdo a su edad evolutiva.

De acuerdo a: <https://explorable.com/es/teoria-cognitiva-del-aprendizaje>:

“La palabra aprendizaje generalmente se refiere a pensar usando el cerebro. La Teoría Cognitiva del Aprendizaje determina que los diferentes procesos del aprendizaje pueden ser explicados, en primer lugar, por medio del análisis de los procesos mentales. Presupone que, por medio de procesos cognitivos efectivos, el aprendizaje resulta más fácil y la nueva información puede ser almacenada en la memoria por mucho tiempo. Por el contrario, los procesos cognitivos ineficaces producen dificultades en el aprendizaje que pueden ser observadas a lo largo de la vida de un individuo”
(<https://explorable.com/es/teoria-cognitiva-del-aprendizaje>:).

Esta teoría permitió comprender como los niños pueden procesar y asimilar la información que reciben, el papel que deben cumplir los maestros como mediadores entre los contenidos y el niño. Según la cita, el profesor actúa como un profesional reflexivo y crítico, lo cual permite desempeñarse de manera inteligente frente a las numerosas contingencias didácticas y educativas que se presentan en su diaria labor.

Según Casanova, (2005), en el trabajo: “Comprender las Ciencias en la Educación”, manifiesta que el conocimiento es una elaboración subjetiva que desemboca en la adquisición de representaciones mentales. Proceso

cognitivo que consideran al individuo como un agente de su propio aprendizaje. (pág. 72).

El proceso enseñanza-aprendizaje está centrado sobre todo en el aprendizaje de los estudiantes. Para estas teorías diferentes factores juegan un papel muy importante en el proceso, los conocimientos previos que trae el estudiante, la actividad mental, procedimental y actitudinal del aprendiz, la aplicación y práctica de nuevos conocimientos de la vida real y la verificación de los logros alcanzados. El objetivo básico es lograr que los diferentes contenidos y experiencias alcancen un mayor desarrollo de sus capacidades intelectivas, afectivas, motoras y así se puedan integrar siendo maduros, críticos, creativos frente a la sociedad.

Para el mejoramiento intelectual de las actitudes y habilidades, deben existir estrategias óptimas para incentivar al estudiante en el aprendizaje, una de las estrategias pertinentes es a través del juego, cuyas actividades lúdicas no solo serán para la diversión, sino también para la construcción de nuevos conocimientos.

2.1.3. Fundamentación Pedagógica

Teoría del Aprendizaje Significativo

Pedagógicamente el trabajo de investigación se basó en los principios de la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, que indica cómo debe tratarse los conocimientos nuevos adquiridos para el futuro o solución de problemas de la vida cotidiana.

De acuerdo a: <http://elpsicoasesor.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-david-ausubel/>:

“El individuo aprende mediante “Aprendizaje Significativo”, se entiende por aprendizaje significativo a la incorporación de la nueva

información a la estructura cognitiva del individuo. Esto creará una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje. El conocimiento no se encuentra así por así en la estructura mental, para esto ha llevado un proceso ya que en la mente del hombre hay una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones, informaciones, vinculadas entre sí y cuando llega una nueva información, ésta puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente, la cual, sin embargo, resultará modificada como resultado del proceso de asimilación” (<http://elpsicoasesor.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-david-ausubel/>).

El aprendizaje significativo según Ausubell, tiene las siguientes características:

- Existe una interacción entre la nueva información con aquellos que se encuentran en la estructura cognitiva.
- El aprendizaje nuevo adquiere significado cuando interactúa con la noción de la estructura cognitiva.
- La nueva información contribuye a la estabilidad de la estructura conceptual preexistente. (<http://elpsicoasesor.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-david-ausubel/>)

La pedagogía tiene una relación muy estrecha con la psicología como ciencia, ya que a la medida que ésta lo permite se obtiene una mejor educación. Piaget propone que el niño que juega, por ejemplo a ser médico o tendero está realizando simbólicamente una serie de comportamientos que ha observado, imitándolos hasta que finalmente los interioriza convirtiéndolos en patrones de conducta, que en un futuro le van a ser útiles para adaptarse al mundo que le rodea.

Una situación didáctica busca lograr en el alumno la construcción de un conocimiento significativo, así como propiciar la autonomía en el alumno,

es decir, animarlo a actuar, para que descubra conocimientos que lo ayuden a crecer intelectual y emocionalmente.

Se puede afirmar que la psicología, la pedagogía y la didáctica van de la mano siempre, cada una aportando nuevos conocimientos, utilizándolas con un fin determinado como es la comprensión social y científica del sujeto, su apropiación de los objetos y la transformación del mismo, el cambio y desarrollo del sujeto.

2.1.3. Fundamentación Axiológica

La formación en valores es verdaderamente complicada en el trabajo educativo, pues deben buscarse caminos para el proceso sin exagerar en las palabras y las órdenes, para poder llegar adecuadamente a los estudiantes como se compartan sus motivaciones, reflexiones, necesidades y errores.

Sobre los valores Guzmán (2013), en el trabajo de “Técnicas Lúdicas y su Incidencia en el Aprendizaje” manifiesta que:

La axiología no sólo trata en su mayoría intelectual y moral de los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio. La investigación de una teoría de los valores ha encontrado una aplicación especial en la ética y en la estética, ámbitos donde el concepto de valor posee una relevancia específica. Algunos filósofos como los alemanes Heinrich Rickert o Max Scheler han realizado diferentes propuestas para elaborar una jerarquía adecuada de los valores. En este sentido, puede hablarse de una „ética axiológica“, que fue desarrollada, principalmente, por el propio Scheler y Nicolai Hartmann”. (p. 67)

Dentro de los contenidos de la educación deben estar implícitos los valores, pero no sería adecuado pensar que una campaña para difundirlos

sería suficiente para solucionar las deficiencias morales que afligen a la sociedad actual.

Los valores morales tienen una significación social muy importante y son analizados por diferentes ciencias.: Filosóficas, sociológicas y pedagógicas, los valores desde la óptica sociológica retoman de la filosofía su significación social, afirma la existencia de objetiva y subjetiva, que parten del consenso social. En el contexto social, la familia y la escuela son instituciones primarias importantes en la formación de valores.

La polémica entre las interpretaciones materiales e idealistas pierde espacio, la generalidad científica reconoce el doble carácter objetivo – subjetivo de valores.

2.1.4. Fundamentación Legal

Según la Constitución de la República del Ecuador dice:

TÍTULO II
DERECHOS
Capítulo segundo
Derechos del buen vivir
Sección quinta
Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Según Ley Orgánica de Educación Intercultural,

Capítulo V

De la estructura del sistema nacional de educación

Art. 39.- La educación escolarizada.- Tiene tres niveles: nivel de educación inicial, nivel de educación básico y nivel de educación bachillerato.

Art. 40.- Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

Según el Código de la niñez y la adolescencia

TÍTULO III

DERECHOS, GARANTIAS Y DEBERES

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;

3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

2.1.4. Técnicas Lúdicas

Proviene del Latín *ludare*, del Griego *Lúdica*, que significa juego; no referenciado únicamente como actividad, sino como actitud ante la vida, que propone movimiento, inquietud, jugueteo, hacia los proyectos que se emprenden; es una forma de ser, de percibir el mundo, y conlleva a una dinámica particular de relacionarse con el entorno.

Según Guzmán, (2013), en el trabajo las “Técnicas Lúdicas y la Incidencia en el Aprendizaje”, manifiesta lo que es una estrategia lúdica:

La Estrategia Lúdica implica esfuerzo de planeación, porque para poder divertirnos y aprender es conveniente conocer, entender, comprender, las normas del juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas. (p. 47)

Cuando se trabaje con el juego, como una estrategia dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje con procedimientos y normas enfocadas en los objetivos y competencias terminales de un programa educativo, se genera vivencias que provocan aprendizajes significativos.

No es la técnica, ni la metodología, ni el grupo, es uno mismo el facilitador, quien provoca de un recurso didáctico lúdico el aprovechamiento para el grupo en su máxima expresión. Claro que un grupo donde los participantes son colaborativos y entregados a los objetivos del programa prácticamente se conducen solos, el reto es que un contenido, actitud, habilidad, sea desarrollada en la totalidad de los participantes gracias a una buena interacción vivencial de aprendizaje.

2.1.6.1 Importancia de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas en el niño y niña, es el medio ideal para el aprendizaje , a través de él, el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de las técnicas lúdicas. Estas técnicas permiten el desarrollo de:

a) Desarrollo del aprendizaje significativo

La técnica lúdica permite el desarrollo del aprendizaje significativo, al relacionar de modo sustancial y no arbitrario, el contenido y la tarea del aprendizaje con lo que él ya sabe el niño. El estudiante debe establecer conexiones entre los dos tipos de contenidos como algo esencial por ejemplo asumir significados y relaciones entre distintos elementos (causa, efecto , antecedente, consecuente etc.). (Tustón Sonia, 2012, p. 45)

Para que esto suceda el alumno debe tener en su mente algunos contenidos que sirvan de enlace con los nuevos. Estos conocimientos son los prerrequisitos o conocimientos previos que tiene el niño y lo aprende de manera lúdica.

b) Desarrollo de habilidades

Las técnicas lúdicas permiten que desarrollen aspectos físicos (velocidad, habilidad, resistencia...), intelectuales (razonamiento, imaginación, observación, memoria,..), sociales. (Tustón Sonia, 2012, p. 45)

Es decir, las técnicas lúdicas da la oportunidad al niño de ser más sociable, tener actividad física desarrollando o perfeccionando las habilidades.

c) Desarrollo de destrezas

El niño aprenderá en mayor medida técnicas que le permitan desarrollar un conjunto de habilidades para estructurar destrezas, que le servirán en su vida diaria.

La misión de la técnica lúdica, es proponer alternativas variadas donde el niño pueda experimentar, probar, participar, y sus conocimientos aumentarán haciendo posible así una mayor globalización de conocimientos y por lo tanto un crecimiento de su síntesis creativa. (Tustón Sonia, 2012, p. 45)

2.1.6.2. Estructura Funcional de la aplicación de técnicas lúdicas.

Según Aucapiña, N., (2011), en el trabajo de: “El Juego Lúdico como Técnica de Enseñanza”, manifiesta que una estructura funcional en la aplicación de estrategias lúdicas bien monitoreadas implica:

a) Significación.- Decir al grupo algún beneficio que se obtiene por realizar la técnica grupal.

b) Ilustración.- Dar una instrucción por tiempo y pedirle a algún integrante del grupo que la repita para verificar que todos saben qué hacer y nadie dirá luego: ¿qué dijo; qué hay que hacer?

c) Ejemplificación.- Incluso el facilitador, docente o incluso un participante, puede dar un ejemplo de lo que hay que hacer para guiar la actividad.

d) Marcar tiempo.- Haber sido lo más breve posible en explicar correctamente lo que se va hacer y aplicarlo. Es recomendable marcar tiempos con uso de cronómetro para su ejecución.

e) Analizar.- Usualmente en la plenaria, el grupo siempre responderá las siguientes preguntas: ¿De qué nos dimos cuenta? ¿Cómo se relaciona esto con el programa? Con base en esta experiencia ¿Qué voy a hacer diferente en lo sucesivo (¿Qué ratifico y qué rectifico?)

d) Conclusión.- Finalmente el conductor emite sus conclusiones, las cuales pueden ser también enriquecidas con uno o dos personas que hayan tomado notas al observar la activación.

De esta manera provocamos en el grupo un estado de energía como fruto de una vivencia de aprendizaje clara, divertida y enfocada a objetivos y competencias del programa.

2.1.6.3 El Juego como técnica de aprendizaje

2.1.6.3.1 El Juego

Para Guzmán, (2013), En el trabajo “Beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo de la percepción sensorial en los niños y niñas del primer año de educación general básica”. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose en todo el desarrollo físico, psicomotor, intelectual, el socio-afectivo, etc. (p. 50)

Normalmente requieren del uso mental o físico, y a menudo de ambos. Muchos juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

Las actividades necesarias para los seres humanos son de suma importancia en la sociedad, puesto que permiten ensayar ciertas conductas sociales; siendo a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

2.1.6.3.2 Características del Juego

El juego ha sido una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que no ha fomentado el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, el juego no cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico por lo que no se desarrolla una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos.

En <http://www.quadraquinta.org/documentos-teoricos/cajon-de-cuadraquinta/>. [caracteristicasdeljuego.html](http://www.quadraquinta.org/documentos-teoricos/cajon-de-cuadraquinta/), el juego como:

“Las cualidades que presenta el proceso lúdico cuando se desenvuelve en su modelo original, es decir cuando opera con el mayor grado de libertad en su desarrollo. Por ejemplo, aquellas secuencias de tiempo donde varios niños se encuentran y juegan con ollas, sartenes, coladores y cucharas de cocina en su casa o a aquellos contactos corporales entre padre e hijo quienes, sobre el piso, crean sobre la base de la fuerza, increíbles figuras fijas y en desplazamiento; o a los juegos previos a la cópula sexual, o a las maniobras de disfrazarse y representar con trastos viejos sin recibir indicación alguna o a las infinitas acciones a desarrollar entre un bebé, su mamá y la sabanita...”.
(<http://www.quadraquinta.org/documentos-teoricos/cajon-de-cuadraquinta/>)

El juego debe caracterizarse por que el niño por sí solo debe escoger la actividad lúdica, donde se sienta libre y motivado para jugar, que desarrolle un entusiasmo por conocer nuevas cosas.

Según Gutiérrez, (2006) en la obra “El juego de Grupo como Elementos Educativos”, manifiesta las características más principales son:

a) Es una actividad placentera. El juego es el elemento clave del juego es que se produce por un placer intrínseco que obtiene el jugador.

b) El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario. Esta característica conviene tenerla en cuenta a la hora de aplicarla al campo educativo. El profesor nunca puede obligar a un alumno a que juegue a una determinada juego, porque entonces deja de ser actividad lúdica para convertirse en una tarea más del ámbito escolar. Lo que si debe hacer el profesor es orientar y motivar para favorecer el juego en el aula. (Gutiérrez, 2006).

c) El juego tiene un fin en sí mismo. En un principio, el juego no tiene por que perseguir ningún fin económico, pues es la satisfacción y el placer que produce de modo inmediato el matiz principal que lo caracteriza. (Gutiérrez, 2006)

d) El juego implica actividad. Esta característica tiene finalidades y métodos distintos. Pero en el mundo de la educación, puede darse un acercamiento entre ambos, y puesto que el "trabajo" de los niños es aprender, es mucho más interesante la transmisión a los alumnos de conocimientos, valores, actitudes a través del juego y de la diversión, y acción lúdica que se fomente el aprendizaje a través del juego. (Gutiérrez, 2006)

e) Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal. Todo juego tiene un desarrollo temporal claro, frecuentemente establecido en las reglas que contemplan un inicio, un desarrollo y un final. Conviene desde un punto de vista educativo someterse a este marco temporal; por una parte, si este se reduce se podría generar ansiedad en el niño; y por otra, si se incrementa innecesariamente, el efecto sería lo contrario, produciendo hastío, cansancio y desmotivación. (Gutiérrez, 2006)

f) El juego es una actividad propia de la infancia. El niño jugando, se mueve, corre, se desplaza por lo que está en constante actividad física y mental. (Gutiérrez, 2006)

g) El juego es innato. En el juego se hallan implicados los conocimientos y las habilidades que se posee todo niño/a desde el nacimiento. Para realizar ciertas actividades lúdicas se han de poner en marcha determinadas acciones que a veces se encuentran en fase de adquisición o consolidación. (Gutiérrez, 2006)

h) El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña. El juego toma todos los elementos que los niños necesitan para su desarrollo. Permite al niño un mejor conocimiento del mundo que le rodea y que le favorece su integración en él. (Gutiérrez, 2006)

i) El juego permite al niño o la niña afirmarse. Aunque el juego es una actividad gratificante, no podemos olvidar que para realizarse se necesita un esfuerzo por parte del alumno y es en esta tensión en donde surge el aprendizaje, desarrollándose facultades físicas (resistencia, destreza), intelectuales (Búsqueda de estrategias de resolución, creatividad) espirituales y morales (someterse a reglas, sentido competitivo sano.) etc. (Gutiérrez, 2006)

j) El juego favorece su proceso socializador. El juego permite a los niños relacionarse entre ellos y con personas de distintas edades, constituyendo un elemento más en el interior de la sociedad. (Gutiérrez, 2006)

Según <http://www.quadraquinta.org/documentos-teoricos/cajon-de-cuadraquinta/caracteristicasdeljuego.html>, expone otras características del juego:

- El juego se articula libremente, es decir que no es dirigido desde afuera.
- La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados.
- Su canalización es de destino incierto en el sentido de que no prevé pasos en su desarrollo ni en su desenlace. Justamente, la característica de incierto es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas.
- Es improductivo, en el sentido de que no produce bienes ni servicios. No es útil, en el sentido común que se le da al término. Finalmente, su interés principal no es arribar a la consecución de un producto final.
- Es reglamentado en el sentido de que durante su transcurso se van estableciendo convenciones o reglas "in situ", en forma deliberada y rigurosamente aceptada.
- Produce placer, es decir que la actividad en sí promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión.
(<http://www.quadraquinta.org/documentos-teoricos/cajon-de-cuadraquinta/>)

2.1.6.3.3 Clasificación de los juegos

Los juegos se clasifican en:

a) Juegos psicomotores:

Este tipo de juego es considerado como una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Este tipo de juego permite a los niños conocerse a

ellos mismos y miden en cada momento lo que son capaces de hacer con su cuerpo.

De acuerdo a: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-articulo11.htm>, los juegos psicomotores son:

“El desarrollo psicomotor es resultado de un aprendizaje y una construcción del conocimiento, globales e integrales que, como tales, congregan el logro de habilidades físicas e intelectuales, que se procesan, alcanzan y consolidan desde la experiencia concreta, objetiva y directa de exploración, descubrimiento y creación o juego psicomotor, en el cual, el cuerpo, como una unidad en interacción con la familia y la comunidad, en general, satisface una necesidad actualizada, además de un consecuente interés primariamente personal y gradualmente colectivo. De modo tal, los logros alcanzados a nivel de desarrollo de habilidades físicas e intelectuales intervienen en el desarrollo de habilidades afectivo-sociales en la medida que determinan los cambios y las transformaciones de conducta y de actitudes del niño frente a los objetos de interés u objetos de conocimiento”

(<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-articulo11.htm>).

El juego psicomotor como estrategia interactiva, permite la intervención del niño con sus compañeros de juego que pueden ser adultos o niños, los objetos de interés.

b) Juegos cognitivos:

Son actividades con el objetivo de potenciar los procesos cognitivos como: atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción. Con la utilización de estos juegos contribuyen al niño en el desarrollo del lenguaje y en la solución de problemas en diferentes situaciones.

Manipulativos (construcción) - Exploratorio o de descubrimiento. De atención y memoria - Juegos imaginativos - Juegos lingüísticos.

“Para(<http://jugamos.jimdo.com/juegos-cognitivos/>). Se trata de actividades con el objetivo de potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos (atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción) mediante la utilización de juegos. Este constituye un factor determinante para desarrollar el lenguaje como estrategia fundamental en la planeación y ejecución de actividades del nivel preescolar. Se describen algunos juegos que pueden ser empleados, de forma sistemática y creativa por las educadoras para el logro de este propósito”.

c) Juegos sociales:

Este tipo juego es fundamental en el desarrollo del niño. Este implica la interacción de dos o mas personas, contribuyen en el desarrollo de la personalidad y de las habilidades interpersonales de los niños.

Según:<http://www.nosotros2.com/familia-bebes-juegos-sociales>, es:
“El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños, en consecuencia, el juego de práctica o de simulación es social cuando participa más de un niño”. El niño en el juego social puede crear su propio entorno, ser imaginativo y muy útil para el aprendizaje. (<http://www.nosotros2.com/familia-bebes-y-ninos/021/articulo/1546/que-es-el-juego-social>)

d) Juegos afectivos:

Son juegos que permiten al niño expresarse y dar diferentes soluciones aun conflicto. Además estos aportan en el desarrollo de la autoestima y la aceptación así mismos.

“Los juegos afectivos emocionales para (<http://tiposde.info/tipos-de-juegos/#sthash.EgNZeeDY.dpuf>), son los dramáticos o de rol en los que el niño recibe ayuda para poder representar situaciones y dominarlas o también puede expresar deseos de forma consciente o inconsciente e inclusive aprende la resolución de problemas o conflictos”.

e) Otras clasificaciones:

- Según la libertad del juego
- Según el número de individuos
- Según el lugar
- Según el material
- Según la dimensión social

2.1.6.3.4 El juego en la educación.

Según García & Alarcón, (2011), en la obra “Incidencia del Juego Infantil en el Desarrollo y Aprendizaje del Niño”, manifiestan que el juego para que se convierta en un medio educativo, es necesario, las siguientes condiciones:

- Potenciar la creatividad.
- Permitir el desarrollo global del niño/a.
- Eliminar el exceso de competitividad, buscando más lo cooperativo que lo competitivo, dando más importancia al proceso que al resultado.
- Evitar situaciones de jugadores espectadores, evitando juegos de eliminación, estableciéndose como una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de marginación.
- Ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés.
- Suponer un reto para el niño/a pero que éste sea alcanzable.

a) Importancia del Juego en la Escuela

“A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espaldas al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre juegos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa es falta de rigor psicológico sobre la inutilidad de los juegos”.
(<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/427/4/FECYT%20996%20TESIS.pdf>)

Anteriormente la educación en las escuelas era monótona, basada en una educación tradicionalista donde los docentes dejaban a un lado el juego, ya que consideraban a este como una distracción para el niño durante el proceso de aprendizaje, actualmente especialistas manifiestan que el juego es una estrategia de aprendizaje donde permite al niño estar libre y desarrollar espontáneamente la construcción de nuevos conocimientos.

b) Importancia del juego en el aprendizaje

García & Alarcón, (2011, en el trabajo de “Influencia del Juego Infantil en el Desarrollo del Aprendizaje del Niño/a”, que indica la importancia del juego:

“El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear. Los niños/as aprenden con sus juegos, investigan y descubre el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo”. (p. 54)

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego los niños y las niñas aprenden con una

facilidad notable, porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

Además, García & Alarcón, (2011, en el trabajo de “Influencia del Juego Infantil en el Desarrollo del Aprendizaje del Niño/a”, indica que:

“El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrena experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta”. (p. 55)

El profesor/a deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz, ya que, como indica Florence, deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son: la participación, la variedad, la progresión, la indagación, la significatividad, la actividad, la apertura y la globalidad.

c) El Juego en el área de Aprendizaje (dramatización)

“El juego en el Preescolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral”.

(<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/427/4/FECYT%20996%20TESIS.pdf>)

d) La motivación para aprender por medio del juego:

“El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad. El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador”.
([http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com/2011/09/el-juego-ludico-en-educacioninicial.](http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com/2011/09/el-juego-ludico-en-educacioninicial))

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia, es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

e) El juego en el desarrollo integral del niño.

“La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil. El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto, hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas”.
(<https://www.clubensayos.com/Psicolog%C3%ADa/Que-Es-El-Juego-Infantil/836796.html>)

El juego es parte del desarrollo integral de los niños, porque participa en su formación cognitiva, actitudinal y motora, permite ser una estrategia de aprendizaje, donde los niños disfrutan aprendiendo y desarrollando capacidades.

(Cedeño Parrale Ma Elenea, 2006), en la obra de: “Un Juego por Cada Día”, manifiesta:

“Si se entiende al niño como una mera réplica en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana como la más moderna de Skinner, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil”. (pág. 52).

Según (Cedeño Parrale Ma Elenea, 2006) en el trabajo:

“El Juego por cada día”, indica que por ejemplo se relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto. (p. 32)

Los juegos son parte fundamental en el desarrollo del ser humano e inclusive en la formación de los animales, exclusivamente en los mamíferos. Se entiende entonces a los juegos como estrategias de convivencia y aprendizaje en el desarrollo de destrezas y capacidades.

2.1.6.3.5. Parámetros de personalidad que desarrolla el niño a través del juego

El juego es el camino para encontrar inclusive la personalidad del niño.

Según (Falcones Camila, 2000), en la obra “El Juego en la Educación Infantil y Primaria”, indica que:

“A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con

otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea". (Falcones Camila, 2000)

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí:

a) La afectividad:

Para (Falcones Camila, 2000), en el trabajo "El Maestro y el Juego", manifiesta:

"El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones". (Falcones Camila, 2000)

El juego permite alcanzar metas, logra aplicar valores del respeto a las normas o reglas, interrelacionarse en sociedad, permitiendo desarrollar la afectividad en los niños.

b) La motricidad:

Para (Falcones Camila, 2000), en el trabajo “El Maestro y el Juego”, manifiesta que el desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. (p. 40)

Además, el juego es muy importante en mejorar el desarrollo de la motricidad en los infantes, donde el niño aprende la motricidad fina y gruesa dependiendo del juego.

c) La inteligencia:

(Falcones Camila, 2000), en el trabajo “El Maestro y el Juego”, manifiesta que: inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca. (p. 41)

Para fortalecer las capacidades y destrezas en los niños, es necesario que se desarrolle la inteligencia, otra cualidad que puede ser adquirida a través del juego.

d) La creatividad:

Según (Falcones Camila, 2000), en el trabajo “El Maestro y el Juego”, manifiesta:

Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan

oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención. (Falcones Camila, 2000)

e) La sociabilidad:

(Falcones Camila, 2000)), en el trabajo “El Maestro y el Juego”, manifiesta: que en la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social. (p. 43)

Los niños durante los juegos tienen mucho interés por competir, situación que permite al niño ser creativo e imaginativo para llegar a la meta.

2.1.6.3.6 Elementos principales del juego

Para (Gutiérrez, 2006)”, considera que según los estudiosos del juego estos tienen varios elementos, de los cuales se han seleccionado seis por ser los más precisos:

a) Propósito

¿A qué jugamos? ¿Voy a jugar?

Para (Gutiérrez, 2006) indica que: estas expresiones siempre las encontramos al principio de la realización del juego en sí, a menudo el juego es espontáneo el juego puede ser sugerido por uno o varios niños y niñas o también por un adulto. (p. 59)

b) Área de juegos y elementos

Para (Gutiérrez, 2006), indica que: Todos los juegos cuentan con un área para realizarlos, ya sea un tablero, un círculo en el piso o el espacio mismo donde se corre al jugar a los encantados o donde se esconden al jugar a las escondidillas. (p. 61).

La mayoría de las veces esta área se escoge arbitrariamente dependiendo del tipo de juego.

c) Número de jugadores

Para (Gutiérrez, 2006), indica que: Cuando un niño o niña quiere jugar, puede hacerlo solo o sola, pero también hay juegos en donde se requiere de un determinado número de participantes. Un grupo de jugadores es más que una reunión de niños; nutre el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de estar reunidos con la finalidad de jugar. (p. 61).

d) Reglas

Según (Gutiérrez, 2006), manifiesta que: Las reglas en cada juego son obligatorias y no permite duda alguna, porque la base que las determina será de manera inconvencional. Cuando se traspasan o se rompen estas reglas, se deshace este juego y se termina, sin reglas los juegos no pueden realizarse. (p. 45).

e) Roles que desempeñan los jugadores

Para (Gutiérrez, 2006), manifiesta que: En los elementos que integran los juegos los roles son parte importante de la dinámica. A veces se requiere que algún jugador tome un papel central o bien que se divida el

grupo en perseguidos y perseguidores; los roles del juego se deben respetar para que este se desarrolle sin contratiempos y todos puedan participar. (p. 51).

2.1.6.2.7 Los juegos en el desarrollo y en la formación del niño

Para Tustón, S., (2012), en su trabajo de “Técnicas Lúdicas y la Incidencia en el Aprendizaje”, manifiesta:

“Los juegos han sido mirados a priori como “la piedra de escándalo” de las ciencias humanas. Los mismos educadores, entendiendo mala la esencia o naturaleza de los juegos, expresamente los han excluidos de las actividades formativas y de la práctica educativa. Sus argumentos, Por lo general, son: los juegos contradicen la seriedad del acto del estudio, siendo además el juego, la representación y el reflejo de la civilización dominada por el “hashish” y por la fruición pasiva en la búsqueda de placer, la satisfacción personal, independientemente de una acción reflexiva y colectiva”. (Tustón Sonia, 2012, p. 45)

No obstante, como ya lo hemos dicho, el mayor problema radica en aquello que podemos denominar la “naturaleza del juego”, o sea, la definición esencial de lo que es el “verdadero juego”.

Dijimos antes que el “Trabajo - Juego” representa su esencia, o dicho de otro modo, los juegos son manifestaciones serias inherentes al ser humano, desde la infancia hasta la vejez, que actúan y se manifiestan a todo lo largo de la vida, alterando, modificando, y provocando nuevas adaptaciones del comportamiento.

Según (Gutiérrez, 2006), son muchos los autores que han hecho una clasificación de los juegos: María Montessori, Ovidio Décroly, Wallón, Chateau, Elkonin, Piaget. Una de las más completas y que ha servido de base a otros estudios posteriores es la de Piaget que desde una perspectiva evolutiva, presenta distintas etapas del desarrollo de la inteligencia según la edad. Basándonos en ésta idea, podemos presentar la siguiente clasificación:

a) De 0 a 2 años. Juegos sensorio-motores

Para (Gutiérrez, 2006), manifiesta que: El niño en esta etapa, realiza juegos basados en movimientos que se repiten constantemente y que le permiten experimentar con su cuerpo y sus sentidos, encontrando en ello satisfacción y placer. El niño juega con su propio cuerpo (dobla brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante los espejos) pero también manipula con otros objetos: sonajeros, cascabeles móviles, instrumentos musicales sencillos, arroja objetos, rasga papeles, arrastra muñecas y peluches.

b) De 2 a 4 años. Juegos simbólicos, de imitación o ficción

Para (Layedra C., 2007), manifiesta que:

“Es ésta una etapa de juego individual, en la que el niño escapa de la realidad que le envuelve, y a través del juego trata de acomodarla para adaptarla a sus necesidades y gustos. Así desarrolla juegos de ficción e imaginación. El niño utiliza objetos para transformarlos en otros elementos: una caja de cerillos es una casa, una escoba es un caballo...y también imita escenas o situaciones:” Hace como si lee, como si duerme, como si habla por teléfono”.
(Layedra C., 2007)

En esta etapa el niño desarrolla la parte intelectual y afectiva. Se vuelve muy imaginario, y construye sus propios escenarios de juego.

c) De 4 a 7 años. Declinación del juego simbólico

Para (Razabala & Ulloa, 2010), en su trabajo de “Técnicas Lúdicas y la Incidencia en el Aprendizaje”, indica que: La nota característica de ésta edad es que se pasa del egocentrismo a los juegos colectivos. Además, los símbolos se ajustan más a la realidad. El niño se interesa por el mundo que ve y trata de integrarse en él, por lo que sus juegos son reflejo de ello: así los trenes y coches de juguete imita a los de verdad y circula con ellos por carreteras de arena tratando de emular a su padre o a los adultos en general. (p. 43)

Los juegos propios de ésta etapa son las construcciones, rompecabezas y puzzles, juegos de pintar, moldear, esculpir, coser...persiguiendo los juegos de muñecas.

d) De 7 a 12 años. Juegos de reglas

Para Tustón, (2012), en su trabajo de “Técnicas Lúdicas y la Incidencia en el Aprendizaje”, indica que: Los juegos de regla que se inician en la etapa anterior, se consolidan a partir de los 7 años y perviven durante toda la vida. Estos juegos están estructurados en base a reglas establecidas o propuestas por los propios jugadores. En este período se producen muchos cambios en los niños. (p. 42)

Entre los 7 y los 9 años se consolida la inteligencia abstracta y la sociabilidad en los niños, siendo sus juegos preferidos: canicas, lotería, juego de la oca, parchís, cartas, damas, juegos didácticos (de letras o números), rompecabezas con cierta dificultad, las "cocinitas".

2.1.6.2.8 El juego infantil como potenciador del aprendizaje activo.

Para (Razabala & Ulloa, 2010), manifiesta que una mejor comprensión de la potencialidad del juego en el aprendizaje resumimos los siguientes aspectos científicos de esta actividad lúdica:

- Es un comportamiento de carácter simbólico de origen y desarrollo social.
- Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica. Son estas reglas las que permiten organizar y desarrollar el juego de forma clara respetuosa y segura.
- El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma en que los niños comprenden el mundo. Esto está en relación con el desarrollo evolutivo, los intereses y las condiciones socioculturales de los niños.
- Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido.
- El juego es un proceso de desarrollo y aprendizaje. Por eso debe ser conocido, aplicado y evaluado con rigurosidad científica y flexibilidad, de acuerdo a las características del desarrollo y a los objetivos de la educación. (Layedra C., 2007)

Mientras más positivas sean esas condiciones psicológicas, más gratificante será el juego.

2.1.7 Atención

2.1.7.1 Definición de Atención

a) Atención

Según (Bejarano B., 2012), en el trabajo de la “Incidencia de la Atención Dispersa en el Aprendizaje”, manifiesta que la atención es:

“Es la capacidad de aplicar voluntariamente el entendimiento a un objetivo, es el mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos, la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo, la atención modifica la estructura de los procesos psicológicos, haciendo que estos aparezcan como actividades orientadas a ciertos objetos, lo que se produce de acuerdo al contenido de las actividades planteadas que guían el desarrollo de los procesos psíquicos, siendo la atención una faceta de los procesos psicológicos”. (Bejarano B., 2012) (p. 30)

La atención está íntimamente ligada con la concentración, concentrarse es mantener fija la atención en objeto en profundidad y durante un periodo de tiempo largo. La concentración es la capacidad de una persona para mantener fija la atención en un objeto profundidad durante largo tiempo.

b) Concentración

Para Chuquimarca, Marlene, (2013), en el documento: “Atención Dispersa y Aprendizaje”, manifiesta que “la concentración es la capacidad para responder a un estímulo e ignorar otros. Se caracteriza por ser permanente, tiene un tiempo largo de duración”. (p. 38)

La concentración no es fruto de la pasividad requiere que tenga la intención de mantener la atención sobre algo.

2.1.7.2 Importancia de la atención

a) La concentración.- Para (Bejarano B., 2012) en el trabajo de la “Incidencia de la Atención Dispersa en el Aprendizaje”, se manifiesta que “la concentración es por su intensidad y por la resistencia a desviar la

atención a otros objetos y estímulos secundarios, la cual se identifica con el esfuerzo que deba poner la persona”. (p. 32)

b) Distribución de la atención.- (Bejarano B., 2012), en el trabajo de la “Incidencia de la Atención Dispersa en el Aprendizaje”, se manifiesta que durante cualquier actividad y consiste en conservar al mismo tiempo en el centro de atención a varios objetos. (p. 32)

2.1.7.3 Características para la atención

Los determinantes externos para la atención en los niños son:

a) 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. (Núñez Christian, 2012, p. 34)

b) 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. (Núñez Christian, 2012, p. 34)

c) Tamaño. La publicidad lo emplea con gran eficacia este principio. Sin embargo, se ha logrado que el tamaño posea menos atractivo que el cambio. (Núñez Christian, 2012, p. 34)

d) 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. (Núñez Christian, 2012, p. 34)

e) Movimiento. Para (Núñez Christian, 2012, p. 34), en el trabajo de “Psicología de la Atención”, manifiesta que el movimiento es el desplazamiento de la imagen ya sea real o aparente provoca una reacción y tiene un gran poder para atraer la atención.

f) Contraste. Cuando un estímulo contrasta con los que le rodean, llama más la atención. Puede haber dos tipos de contraste (Núñez Christian, 2012, p. 34):

Para (Bejarano B., 2012), manifiesta:

- **Contraste por aparición**, en la que el estímulo contrasta porque no estaba presente hasta ese momento y,
- **contraste por extinción**, donde el contraste lo provoca el hecho de darse cuenta que ya no está. (Bejarano B., 2012)

g) Organización estructural. Para (Bejarano B., 2012), en el trabajo de “Psicología de la Atención”, manifiesta que los estímulos que se presentan deben estar organizados y jerarquizados, de manera que posibiliten recibir correctamente la información. (p. 68)

h) Emoción. Los estímulos que provocan emociones de mayor intensidad, tienden a atraer la atención del sujeto que los percibe. (Bejarano B., 2012)

i) Estado orgánico: este factor se relaciona con las pulsiones que experimenta el individuo al momento de recibir la estimulación. (Caíza, S. 2012. p. 35)

j) Intereses: esto se refiere a aquello que atrae la atención en función de los intereses que se tengan. (Bejarano B., 2012)

k) Sugestión social: puede llegar a atraer la atención de otras personas por invitación, que es más que por simple invitación. (Núñez Christian, 2012, p. 34)

l) Curso del pensamiento: independientemente de las pulsiones o de los intereses del individuo, si el curso de su pensamiento se encuentra

siguiendo ciertas ideas y un estímulo relacionado se presenta en ese momento. (Núñez Christian, 2012, p. 34)

2.1.7.4 Tipos de Atención

a) La atención selectiva: Es la capacidad para atender a uno o dos estímulos relevantes sin confundirse ante el resto de estímulos que actúan como distractores” (<http://www.mailxmail.com/curso-disfuncion-atencion-ninos-adolescentes/tipos-atencion>)

b) La atención focalizada:

Según (<http://www.mailxmail.com/curso-disfuncion-atencion-ninos-adolescentes/tipos-atencion>) en el trabajo los “Aspectos Biológicos de la Memoria y el Aprendizaje”, define que la atención focalizada es:

“Cuando un sujeto se orienta hacia los aspectos irrelevantes del entorno nos referimos a su actitud como ausencia de concentración o distracción. La atención dividida es la capacidad para responder, al menos, a dos tareas al mismo tiempo. El énfasis en los estudios de este tipo de atención no recae en el procesamiento de la información -qué es lo seleccionado- sino en los recursos de que se dispone para poder ser repartidos de modo eficiente en las tareas a realizar”.
(<http://www.mailxmail.com/curso-disfuncion-atencion-ninos-adolescentes/tipos-atencion>)

La atención focalizada es la capacidad de reaccionar ante los estímulos.

c) La atención dividida: De acuerdo a: (<http://www.mailxmail.com/curso-disfuncion-atencion-ninos-adolescentes/tipos-atencion>), manifiesta que la atención dividida, “está dirigida fundamentalmente al estudio de los déficits

como consecuencia de la presentación simultánea de información o de la realización concurrente de varias actividades”. (p. 32)

Desde un punto de vista teórico, el enfoque es de capacidad o de recursos, de conseguir los procesos o mecanismos que optimizarían el procesamiento o la ejecución concurrente.

d) La atención sostenida: (<http://www.mailxmail.com/curso-disfuncion-atencion-ninos-adolescentes/tipos-atencion>), manifiesta que la atención sostenida “consiste en la habilidad de mantener la atención y permanecer en estado de vigilancia durante un periodo determinado de tiempo a pesar de la frustración y el aburrimiento”. (p. 24)

e) Desorden de Déficit de Atención (DDA)

Para (<http://deficitdeatencionenninos.blogspot.com/>) indica que: “es una condición que hace difícil que una persona pueda sentarse tranquila, controlar su conducta, y poner atención”. (p. 69)

Según (<http://deficitdeatencionenninos.blogspot.com/>), manifiesta que un niño que padece de DDA, con o sin hiperactividad, presenta varias de las siguientes características:

- Dificultad al organizar su trabajo, dando la impresión de que no ha escuchado las instrucciones.
- Se distrae con facilidad.
- Sus trabajos son descuidados, sucios y, por su impulsividad comete errores.
- Interrumpe la clase con frecuencia con comentarios o actuaciones inapropiadas.
- Tiene dificultad en esperar su turno cuando está en actividades de grupo.

- No sigue las órdenes o instrucciones que se le dan o los pedidos que se le hacen.
- Se le hace difícil mantenerse jugando el mismo tiempo que sus compañeros de clase de su misma edad.
- Las relaciones con sus compañeros y amigos sufrirán debido a su falta de cooperación en los juegos y otras actividades sociales.
- Su amor propio se verá aún más afectado por el rechazo de sus amigos y las reprimendas repetidas de maestros y familiares, al no entender éstos cómo manejar su problema.
(<http://deficitdeatencionenninos.blogspot.com/>)

2.1.7.5 Finalidades de la atención

De acuerdo a: (<http://centrodetalentos-kimba.blogspot.com/2009/01/atencion-dispersa.html>)

a) Éxito escolar

- Están mejor preparados para la transición del jardín de infancia a la escuela.
- Demuestran más habilidad en exámenes de aptitud cognitiva.
(<http://centrodetalentos-kimba.blogspot.com/2009/01/atencion-dispersa.html>)

b) Competencia social y emocional

- Muestran mayor motivación para aprender y dedicarse a la escuela.
- Demuestran mayor competencia social cuando son preescolares
- Muestran mayor sociabilidad; sus padres y compañeros los clasifican como más amigables y sociables
- Sus profesores los consideran más atentos y orientados al cumplimiento de tareas (<http://centrodetalentos-kimba.blogspot.com/2009/01/atencion-dispersa.html>)

c) Mejores oportunidades para la salud

- Mayor acceso a programas de atención de la salud y mejor salud física
- Reciben mejor cuidado dental
- Demuestran un mejor estado nutricional y mejores hábitos de alimentación (<http://centrodetalentos-kimba.blogspot.com/2009/01/atencion-dispersa.html>)

2.2. Posicionamiento Teórico Personal

Las técnicas lúdicas son elementos fundamentales en el desarrollo de la atención de los niños y niñas, ya que disfrutan con total libertad, y por ende aprender mejor, porque están motivados y entusiasmados en todo sentido. Además al ser actividad intrínseca se desenvuelve en los siguientes ámbitos: educativo, social, emocional, cognitivo, cultural, deportivo, lingüístico, lógico, etc.

El impacto que ocasiona el juego es la parte afectiva-social, por que el niño/a toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios.

Para el desarrollo de este trabajo de investigación donde se propone la aplicación de técnicas lúdicas innovadoras para mejorar la atención de los niños, se basó en la fundamentación psicológica que aporta con la investigación con la teoría cognitiva de Piaget, donde se explica los estadios de aprendizaje de acuerdo a la edad cronológica, donde se indica que los procesos mentales de aprendizaje en los niños.

Pedagógicamente la investigación se sustentó en la teoría del aprendizaje significativo, en la que se explica que el individuo aprende mediante sus experiencias propias, para que el nuevo conocimiento sea perdurable, útil para su vida.

2.3 Glosario de términos:

Actividad.-Estado de lo que se mueve, funciona o ejerce una acción.

Analítico.-Estudio de las formas del entendimiento.

Apropiado.-Acomodado o proporcionado para el fin a que se destina.

Aptitud.-Capacidad y buena disposición para ejercer o desempeñar una determinada, tarea, función, etc.

Atención.-Servicio brindado por una persona a otra por bien propio o bien común.

Autocontrol.-Capacidad de controlar o regular la propia conducta.

Autoridad.-Persona que tiene facultad o derecho de mandar.

Consecuencias.-Hecho o acontecimiento que se sigue o resulta de otro.

Construyendo.-Realización de cosas cuyas ellas sigan mejorando o creciendo.

Contratiempo.- Accidente o suceso inesperado que retrasa o impide hacer lo que se desea.

Contexto.-Conjunto de circunstancias que rodean una situación y sin las cuales no se pueden comprender correctamente.

Déficit.: Carencia o escasez de algo que juzga necesario.

Espontaneidad.-Cualidad de lo que es voluntario, natural o sincero.

Espontáneo.-Que es natural y sincero en el comportamiento o modo de pensar.

Estrategia.- Serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado.

Exige.-Obligación cuya se la debe cumplir base a algo bajo una orden.

Explicificativa.-Característica basada más a fondo o basada de un tema sumamente entendible.

Explícita.- Hace una cosa clara y específica.

Habitualmente.-De manera habitual o constante.

Influencia.- Poder de una persona o cosa para determinar o alterar la forma de pensar o de actuar de alguien.

Integridad.-Honradez y rectitud en la conducta.

Intransigente.-Que es incapaz de tolerar o aceptar la opinión de otra persona en contra de los propios.

Intrínseco.- Que es propio o característico de la cosa que se expresa por sí misma y no depende de las circunstancias.

Involuntarios.-Algo que este contra la voluntad propia de alguna persona.

Manipulación.-Influencia que ejerce una persona sobre otra intervención en un asunto para conseguir un fin determinado.

Motivación.-Causa del comportamiento de un organismo o razón por la que un organismo lleva a cabo una actividad determinada.

Peculiar.- Que es propio de una persona o de una cosa.

2.3 Interrogantes de la investigación

¿Qué nivel de atención tienen los niños de 3 a 4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger,” durante el proceso de enseñanza aprendizaje?

¿Conocen las docentes técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad ?

¿Necesitan las docentes una guía didáctica de técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad?

¿Tendrá acogida una guía didáctica para los docentes de técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad?

2.4 Matriz Categorial

Cuadro N° 1 Matriz Categorial

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
Significa juego; no referenciado únicamente como actividad, sino como actitud ante la vida, que propone movimiento, inquietud, jugueteo, hacia los proyectos que se emprenden; es una forma de ser, de percibir el mundo, y conlleva a una dinámica particular de relacionarse con el entorno.	Técnicas Lúdicas	<p>*Importancia de las técnicas lúdicas</p> <p>*Estructura funcional de la aplicación de técnicas lúdicas</p> <p>*Características</p> <p>*Clasificación</p> <p>*El juego en la educación</p> <p>*Parámetros de personalidad en el desarrollo integral del niño a través del juego</p> <p>*Elementos principales del juego</p>	<p>*Desarrollo del aprendizaje significativo</p> <p>*Desarrollo de habilidades</p> <p>*Desarrollo de destrezas</p> <p>*Significación, Instrucción, Ejemplificación, Marcar tiempo, Analizar, Conclusión.</p> <p>*Actividad placentera, Libre y voluntaria, Propio de la infancia, Durante la etapa evolutiva, Permite afirmarse, Socializador</p> <p>*Juegos Psicomotores</p> <p>*Juegos Cognitivos</p> <p>*Juegos Sociales</p> <p>*Juegos Afectivo</p> <p>*Juego innato</p> <p>*Importancia del juego en la escuela.</p> <p>*Importancia de los juegos en el aprendizaje</p> <p>*El juego en el área de aprendizaje (Dramatización)</p> <p>*Motivación para aprender por medio del juego</p> <p>*El juego en el desarrollo integral</p> <p>*La afectividad</p> <p>*La motricidad</p> <p>*La inteligencia</p> <p>*La creatividad</p> <p>*La sociabilidad</p> <p>*Propósito</p> <p>*Área de juegos y elementos</p> <p>*Número de jugadores</p> <p>*Reglas</p> <p>*Roles que desempeñan los jugadores</p>

		<p>*Los juegos en el desarrollo y en la formación del niño</p>	<p>*De 0 a 2 años .Juegos sensorio-motores *De 2 a 4 años. Juegos simbólicos, de imitación o ficción. *De 4 a 7 años .Declinación del juego simbólico *De 7a 12 años. Juego de reglas *El juego infantil como potenciador del aprendizaje activo</p>
<p>Es la capacidad de aplicar voluntariamente el entendimiento a un objetivo, es el mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos, la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo</p>	<p>Atención</p>	<p>*Importancia</p> <p>* Características</p> <p>*Tipos de atención</p> <p>*Finalidad</p>	<p>*Concentración *Distribución de la atención</p> <p>*Potencia del estímulo *Cambio *Tamaño * Repetición *Movimiento *Contraste *Organización estructural *Emoción *Estado orgánico *Intereses *Sugestión *Curso del pensamiento</p> <p>*La atención selectiva *La atención focalizada *La atención dividida *La atención sostenida *Desorden Déficit de Atención (DDA)</p> <p>*Éxito escolar *Competencia social y emocional *Mejores oportunidades para la salud</p>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño De Investigación

El diseño metodológico que se aplicó en la investigación sobre las técnicas lúdicas y el desarrollo de la atención de los niños de 3 a 4 años de edad de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, se describen a través de la información y la recolección de datos obtenidos.

Los tipos de investigación, los métodos y técnicas utilizadas en este trabajo, son básicamente exclusivos para el desarrollo y elaboración de investigaciones pedagógicas, con el propósito de solucionar un problema.

3.2. Tipos e Investigación:

El presente estudio utilizó los siguientes tipos de investigación:

3.2.1. Investigación de Campo

Porque se trabajó directamente con los niños y docentes a quienes se aplicó los instrumentos de recolección de información, con el fin de hacer descripciones, interpretaciones, predicciones y evaluaciones críticas desde el lugar mismo de los hechos.

3.2.2. Investigación Documental

Permitió la recopilación de la información de libros, revistas diarios, internet, entre otros documentos, que sirvieron analizar el tema de estudio.

3.2.3. Investigación Descriptiva

El proyecto se basó en la investigación descriptiva por cuanto sirvió para detallar y describe de una manera muy pedagógica las técnicas lúdicas más necesarias para desarrollar la atención en los niños de 3 a 4 años de edad.

3.2.4. Investigación Explicativa

La investigación explicativa permitió elaborar las conclusiones y recomendaciones después del análisis e interpretación de datos.

3.2.5. Investigación Propositiva

Esta investigación permitió proponer una solución al problema de investigación, de acuerdo a las causas que provoca la falta de atención en los niños/as de 3 a 4 años.

3.3. Métodos

3.3.1. Método Analítico

Esta investigación utilizó el método analítico para estudiar, observar, analizar cada una de las causas y efectos del problema.

3.3.2. Método Sintético

El método sintético en esta investigación permitió organizar y emitir criterios de lo observado en el problema de estudio.

3.3.3. Método Inductivo

Se aplicó el método inductivo de tal manera que me permitió llegar a una generalización y contrastación de los resultados obtenidos en el diagnóstico, además apporto en la elaboración de las conclusiones.

3.3.4 Método Deductivo

El método deductivo permitió observar de manera general el problema de investigación, con la finalidad de llegar a juicios y criterios para la solución del problema de investigación.

3.3.5 Método Estadístico

El método estadístico permitió reflejar los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a las docentes parvularias y la ficha de observación registrada a los niños respectivamente, los cuales se presentaron en tablas y gráficos estadísticos.

3.4. Técnicas

3.4.1. Observación

Se aplicó la técnica de la observación; la misma que facilitó a la recolección de la información en forma directa con los sujetos del campo de investigación.

3.4.2. La Encuesta

La encuesta se aplicó a los docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, se obtuvo la información escrita para proceder al análisis de datos obtenidos

3.5. Instrumentos

3.5.1. Fichas de observación

La ficha de observación se aplicó a los niños del Nivel Inicial de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, por cuanto en ella se manifestaba el problema.

3.5.2. El cuestionario.

El cuestionario es el instrumento de la técnica de la encuesta, consiste en un conjunto de preguntas o batería de preguntas, con el propósito de recopilar datos directamente de la unidad de observación para tener información real y específica del problema de investigación.

3.6. Población

Cuadro N° 2 . Población

POBLACIÓN DE NIÑOS/AS	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Nivel inicial I	18	16	34
Docentes	2	18	20
TOTAL			54

Fuente : Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”

Se investigó a toda la población estudiantil y a los docentes de la institución

3.7. Muestra

La muestra no se calcula, ya que el total de la población es de 54, que es menor a 100, al existir poca población se trabaja con el total de la población.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Se aplicó un cuestionario a los docentes que laboran en la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger” y una ficha de observación a los niños. Los datos fueron organizados, tabulados y representados en cuadros y gráficos circulares, que muestran las frecuencias y porcentajes que arrojan los ítems formulados en el cuestionario.

Los instrumentos se diseñaron para conocer sobre la aplicación de técnicas lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la atención de los niños de 3 a 4 años de la “Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.

Las respuestas de los docentes y niños de la institución objeto de la investigación se organizaron de la siguiente manera.

- Formulación de la pregunta
- Cuadro de tabulación
- Gráfico
- Análisis e interpretación de los resultados en función de la información recabada y el posicionamiento del investigador.

4.1 Análisis de encuestas realizadas a los docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.

Pregunta N°1

1.- ¿Conoce técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad?

Cuadro N° 3: Conocimiento de técnicas lúdicas para desarrollar la atención

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	MUCHO	5	25%
2	POCO	4	20%
3	NADA	11	55%
4	TOTAL	20	100%

Fuente Encuesta aplicada a docentes de la “Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.

Gráfico N° 1 Conocimiento de técnicas lúdicas para desarrollar la atención



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

Más de la mitad de docentes encuestados afirman que no conocen nada de técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad, mientras que una minoría dice que conocen poco y mucho.

Los datos evidencian que por desconocimiento de estas técnicas, las docentes no pueden lograr captar la atención de los niños.

Pregunta N°2

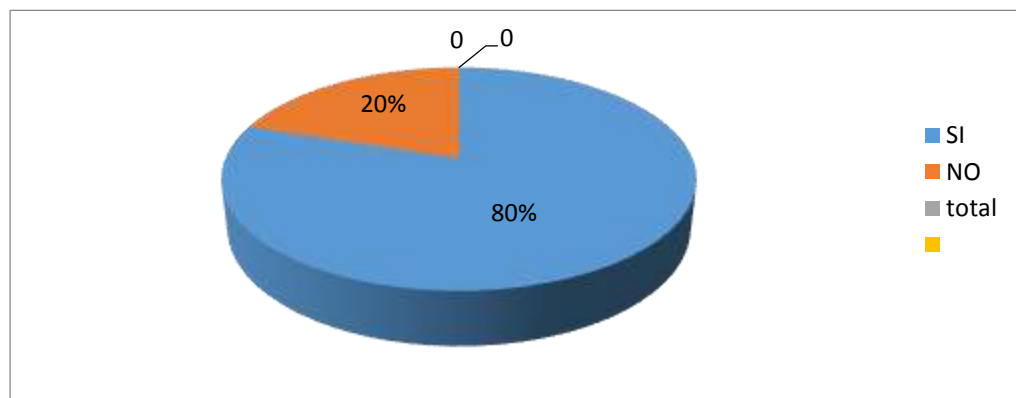
2.- ¿-Considera necesario utilizar técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños?

Cuadro N° 4: Necesidad de la utilización de técnicas lúdicas

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	SI	16	80%
2	NO	4	20%
3	TOTAL	20	100%

Fuente Encuesta aplicada a docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger".

Gráfico N° 2 Necesidad de la utilización de técnicas lúdicas



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

La mayoría de las docentes manifiestan que si es necesario utilizar técnicas lúdicas para mejorar la atención en los niños, mientras que la minoría dice que no.

Los datos demuestran que las docentes son conscientes de la necesidad de conocer técnicas lúdicas que les permita el desarrollo de la atención en los niños.

Pregunta N°3

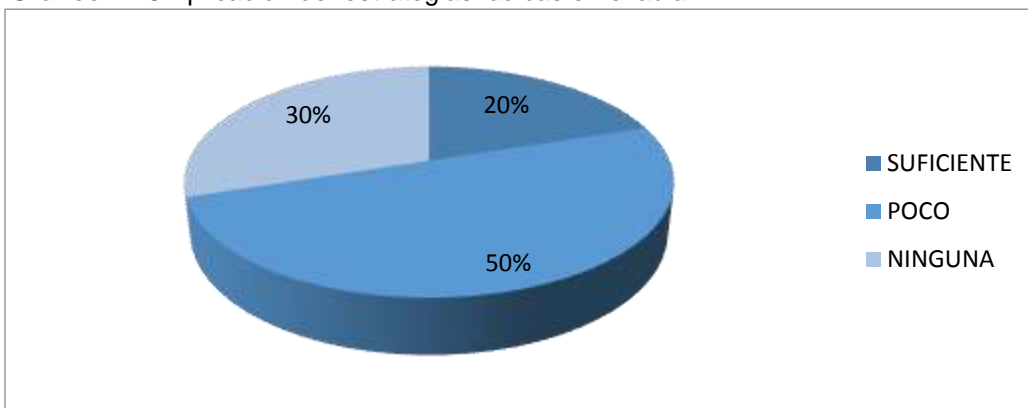
3.- ¿Utiliza estrategias lúdicas en el aula cuando los niños han perdido la atención en su clase?

Cuadro N° 5 Aplicación de estrategias lúdicas en el aula

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	SUFICIENTE	4	20%
2	POCO	10	50%
3	NINGUNA	6	30%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 3 Aplicación de estrategias lúdicas en el aula



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

La mitad de encuestados manifiestan que poco aplican estrategias lúdicas en el aula cuando los niños se distraen y se desconcentran en clase, mientras que una minoría no aplica ninguna, otro grupo reducido de encuestados manifestó que utiliza suficiente estrategias lúdicas.

Los resultados determinan que las docentes no logran despertar la atención de los niños, por falta de estrategias lúdicas.

Pregunta N°4

4. ¿Incorpora técnicas lúdicas en su planificación diaria para desarrollar la atención en los niños?

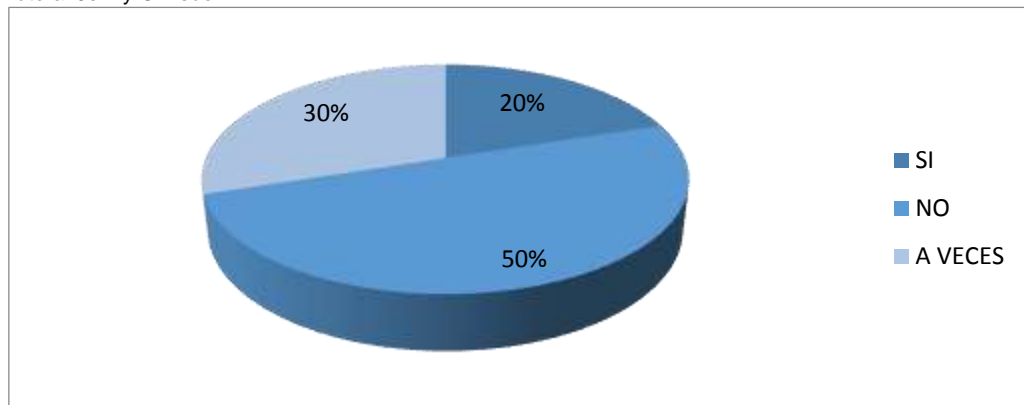
Cuadro N° 6 Incorporación de técnicas lúdicas en su planificación diaria

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	SI	4	20%
2	NO	10	50%
3	A VECES	6	30%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 4 Incorporación de técnicas lúdicas en su planificación diaria

Autora: Jenny Olmedo



INTERPRETACIÓN:

La mitad de docentes encuestadas no incorporan técnicas lúdicas en su planificación diaria para desarrollar la atención en los niños, mientras que una minoría si lo hacen y a veces también.

Los datos reflejan que las docentes no conocen las técnicas lúdicas, por eso, no incorporan en las planificaciones y desempeño pedagógico.

Pregunta N°5

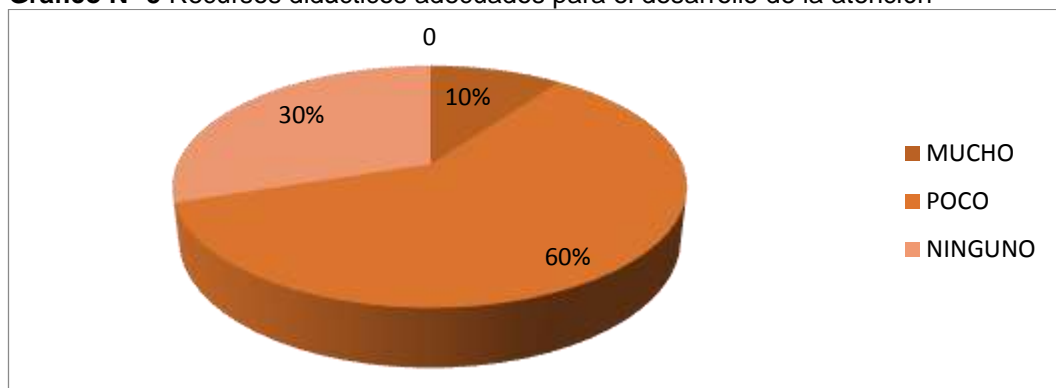
5.- ¿Utiliza recursos didácticos adecuados para desarrollar la atención de los niños?

Cuadro N° 7 Recursos didácticos adecuados para el desarrollo de la atención

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	MUCHO	2	10%
2	POCO	12	60%
3	NINGUNO	6	30%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 5 Recursos didácticos adecuados para el desarrollo de la atención



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

Más de la mitad de encuestados utilizan poco los recursos didácticos adecuados para desarrollar la atención en los niños, mientras que menos de la mitad no utilizan ningún material y otro grupo pequeño utiliza mucho los recursos.

Los docentes encuestados necesitan capacitación sobre la utilización de recursos didácticos para mejorar el desarrollo de la atención en los niños.

Pregunta N°6

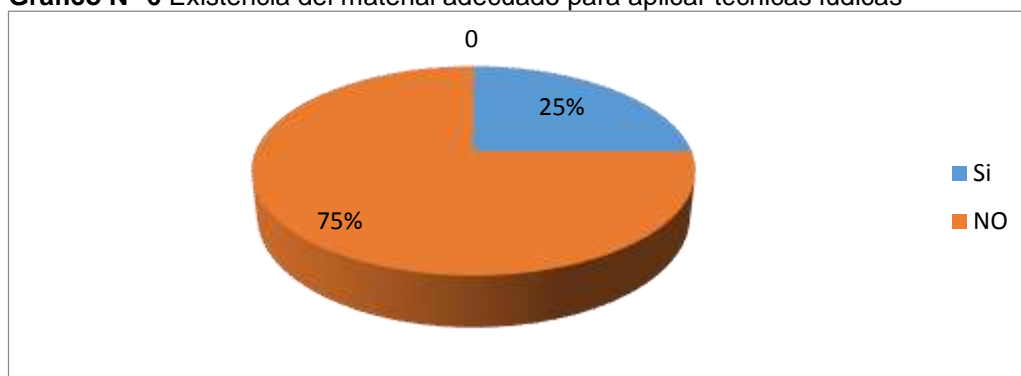
6.- ¿Cuenta con material adecuado que le permite aplicar técnicas lúdicas para despertar la atención en los niños?

Cuadro N° 8 Existencia del material adecuado para aplicar técnicas lúdicas

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	Si	5	25%
2	NO	15	75%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 6 Existencia del material adecuado para aplicar técnicas lúdicas



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

La mayoría de encuestados manifiestan que no cuentan con material adecuado para aplicar estas técnicas lúdicas, mientras que una minoría dice que sí.

Los datos demuestran que la mayoría de maestras no utilizan material adecuado para mejorar la atención en los niños/as, las docentes tienen la necesidad de capacitarse en elaboración y aplicación de material didáctico para mejorar la atención en los estudiantes.

Pregunta N°7

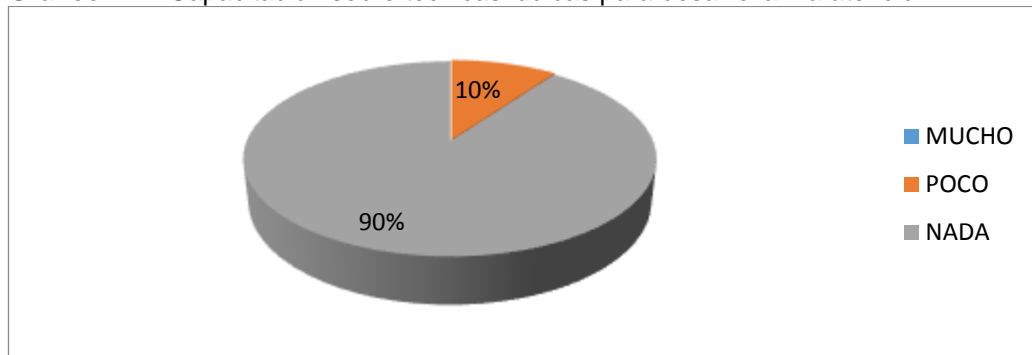
7.- ¿Ha recibido capacitación sobre técnicas lúdicas para desarrollar la atención en los niños de 3 a 4 años de edad?

Cuadro N° 9 Capacitación sobre técnicas lúdicas para desarrollar la atención

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	MUCHO	0	0%
2	POCO	2	10%
3	NADA	18	90%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 7 Capacitación sobre técnicas lúdicas para desarrollar la atención



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

La mayoría de maestras afirman que no han recibido nada sobre capacitación de técnicas lúdicas para mejorar el desarrollo de la atención en los niños de 3 a 4 años de edad, mientras que poco escasos recibieron información.

Los datos determinan que de las docentes necesitan capacitarse que les permita conocer técnicas para mejorar el desarrollo de la atención de los niños en el aula.

Pregunta N°8

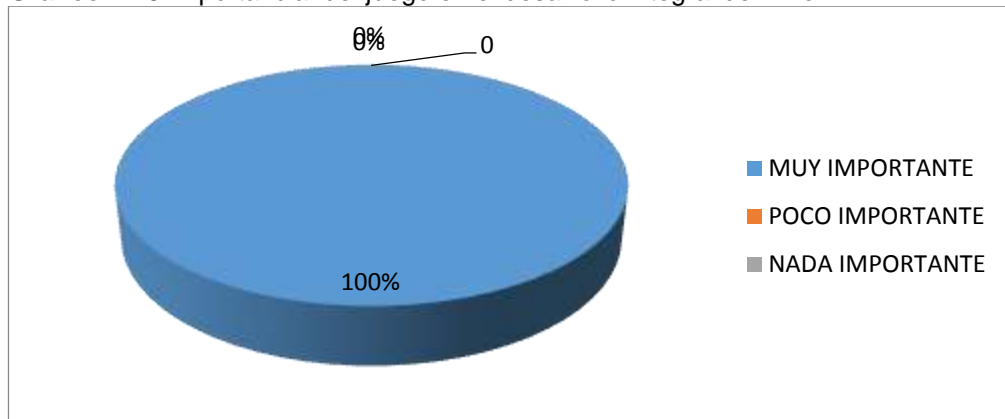
8.- ¿Considera el juego importante en el desarrollo integral del niño?

Cuadro N° 10 Importancia del juego en el desarrollo integral del niño

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	MUY IMPORTANTE	20	100%
2	POCO IMPORTANTE	0	0%
3	NADA IMPORTANTE	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 8 Importancia del juego en el desarrollo integral del niño



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

La totalidad de docentes encuestadas consideran que el juego es muy importante en el desarrollo integral del niño.

Los datos evidencian que las docentes parvularias están de acuerdo que los juegos son importantes para mejorar el desarrollo de de todos los aspectos de su desarrollo integral.

Pregunta N°9

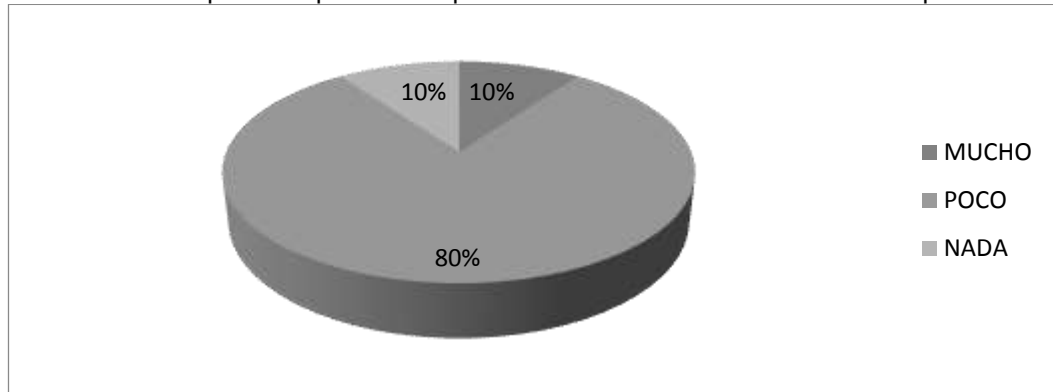
9.- ¿Está profesionalmente preparada para identificar el Trastorno por Déficit Atención como Hiperactividad de los niños?

Cuadro N° 11 Preparación profesional para identificar déficit de atención con hiperactividad

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	MUCHO	2	10%
2	POCO	16	80%
3	NADA	2	10%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 9 Preparación profesional para identificar déficit de atención con hiperactividad



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

La mayoría de docentes encuestadas afirman que es poca la preparación que tienen para identificar en los niños/as con el Trastorno por Déficit Atención con Hiperactividad, mientras una minoría dice tener mucho y otra minoría dice que no tiene nada de preparación.

Por lo que las docentes parvularias no puedan resolver problemas del déficit de atención de los niños.

Pregunta N°10

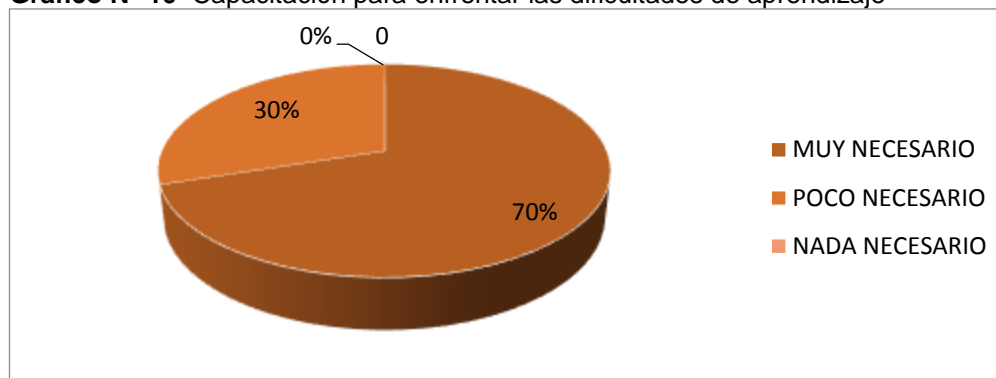
10.- ¿Necesita capacitación para atender el déficit de atención de los niños de 3 a 4 años?

Cuadro N° 12 Capacitación para enfrentar las dificultades de aprendizaje

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	MUY NECESARIO	14	70%
2	POCO NECESARIO	6	30%
3	NADA NECESARIO	0	0%
	TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 10 Capacitación para enfrentar las dificultades de aprendizaje



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

De los encuestados manifiestan más de la mitad que es muy necesario capacitarse para enfrentar las dificultades de atención en el aula de niños de 3 a 4 años, mientras que la minoría dice que es poco necesario.

De acuerdo a los datos la mayoría de docentes parvularias necesitan capacitarse para controlar el déficit de atención en los niños/as.

4.2.- Resultados y análisis de ficha de observación realizada a los niños 3 a 4 años de la “Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”

Observación N°1

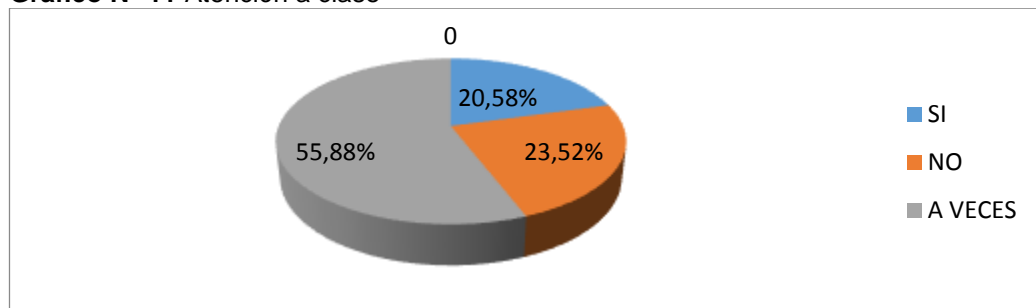
Presta atención a la enseñanza de la clase

Cuadro N° 13 Atención a clase

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	SI	7	20,58%
2	NO	8	23,52%
3	A VECES	19	55,88%
	TOTAL	34	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”

Gráfico N° 11 Atención a clase



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

Más de la mitad de niños observados a veces prestan atención a la enseñanza de la clase, mientras que una minoría no lo hace y otro pequeño grupo sí pone atención.

Lo que demuestra el grado de aprendizaje es limitado al no tener atención en clase y por ende para aprender.

Observación N°2

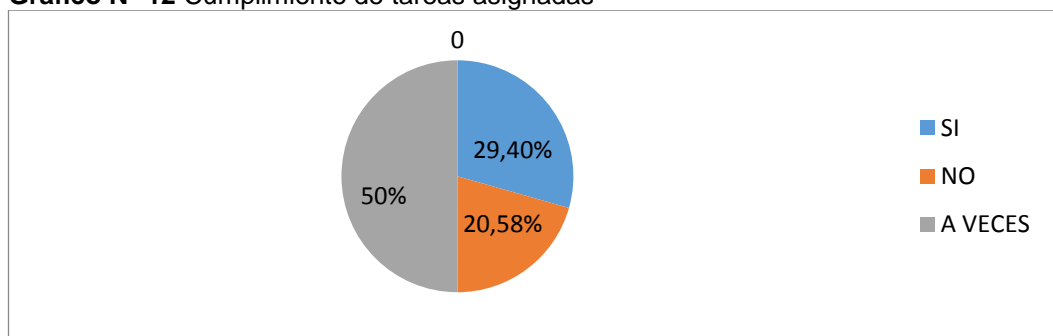
Cumplen con las tareas asignadas siguiendo las indicaciones de la maestra.

Cuadro N° 14 Cumplimiento de tareas asignadas

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	SI	10	29.4%
2	NO	7	20.58%
3	A VECES	17	50%
	TOTAL	34	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 12 Cumplimiento de tareas asignadas



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

La mitad de los niños observados a veces cumplen con las tareas asignadas, mientras que menos de la mitad si lo hacen y una minoría no cumplen.

Los datos demuestran que los niños tienen dificultades en la atención, ya que no cumplen con sus tareas que designa su maestra, siguiendo las indicaciones correspondientes.

Observación N°3

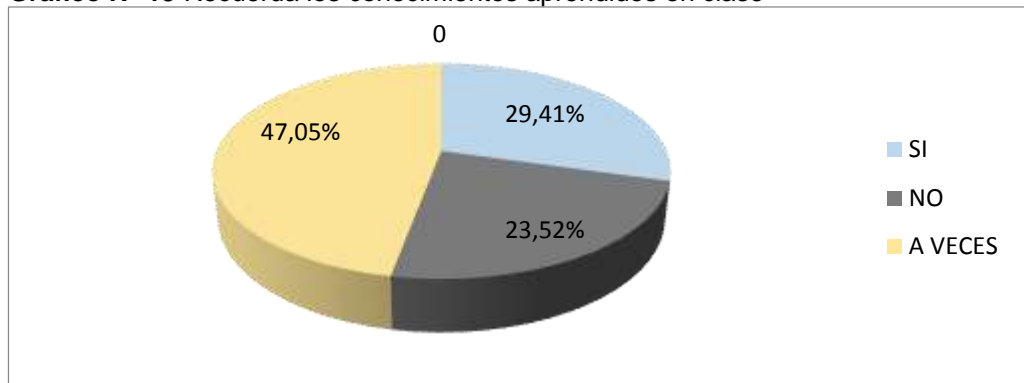
Recuerda los conocimientos aprendidos en clase

Cuadro N° 15 Recuerda los conocimientos aprendidos en clase

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	SI	10	29,41%
2	NO	8	23,52%
3	A VECES	16	47,05%
	TOTAL	34	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 13 Recuerda los conocimientos aprendidos en clase



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

Casi la mitad de niños observados a veces recuerdan los conocimientos aprendidos en clase, mientras que una minoría no y una minoría sí recuerda.

Los datos demuestran que la mayoría de niños olvidan lo que han aprendido, ya que en su mayoría no logran recordar los conocimientos que han aprendido el día anterior.

Observación N°4

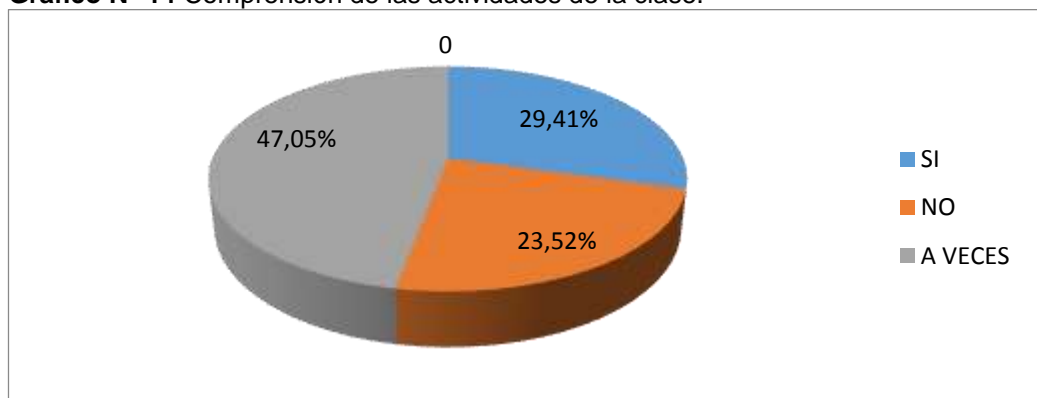
Comprende las actividades del juego aplicado en la clase.

Cuadro N° 16 Comprensión de las actividades de la clase.

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	SI	10	29,41%
2	NO	8	23,52%
3	A VECES	16	47,05%
	TOTAL	34	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 14 Comprensión de las actividades de la clase.



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

Casi la mitad de los niños observados solamente a veces comprenden las reglas del juego aplicado en clases, menos de la mitad si, y un grupo pequeño no lo hacen.

Los datos demuestran que los niños tienen dificultad en comprender las reglas de los juegos, debido a que prestan poca atención y tienen dificultad en la concentración.

Observación N°5

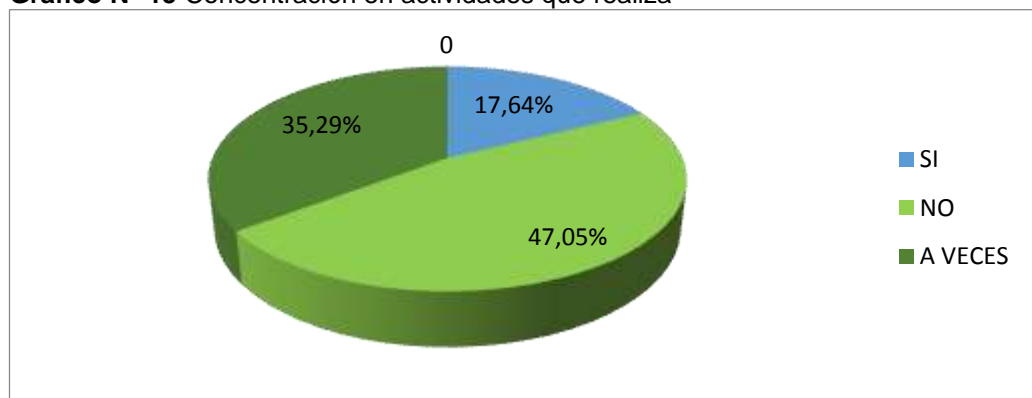
Se concentra con facilidad en las actividades que realiza

Cuadro N° 17 Concentración en actividades que realiza

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	SI	6	17,64%
2	NO	16	47,05%
3	A VECES	12	35,29%
	TOTAL	34	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 15 Concentración en actividades que realiza



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

Casi la mitad de niños observados no se concentran con facilidad en clase, mientras que menos de la mitad lo hacen a veces, y una minoría sí se concentran.

Los datos permiten confirmar que los niños tienen dificultad de concentrarse en las distintas actividades que se desarrollan en clase.

Observación N°6

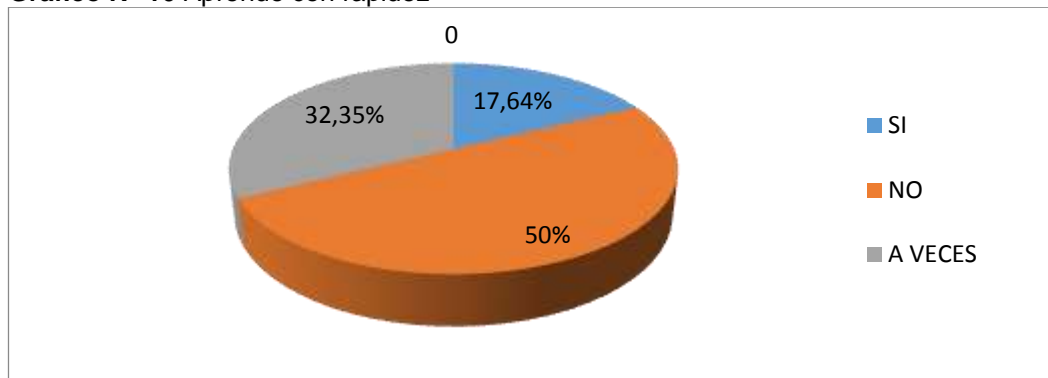
Aprende con rapidez lo que se le enseña

Cuadro N° 18 Aprende con rapidez

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	SI	6	17,64%
2	NO	17	50%
3	A VECES	11	32,35%
	TOTAL	34	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 16 Aprende con rapidez



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

La mitad de los niños observados no aprenden con rapidez lo que se les enseña, mientras que menos de la mitad a veces aprenden, y una minoría de niños sí.

Los datos demuestran que los niños presentan dificultad en aprender lo que se les enseña.

Observación N°7

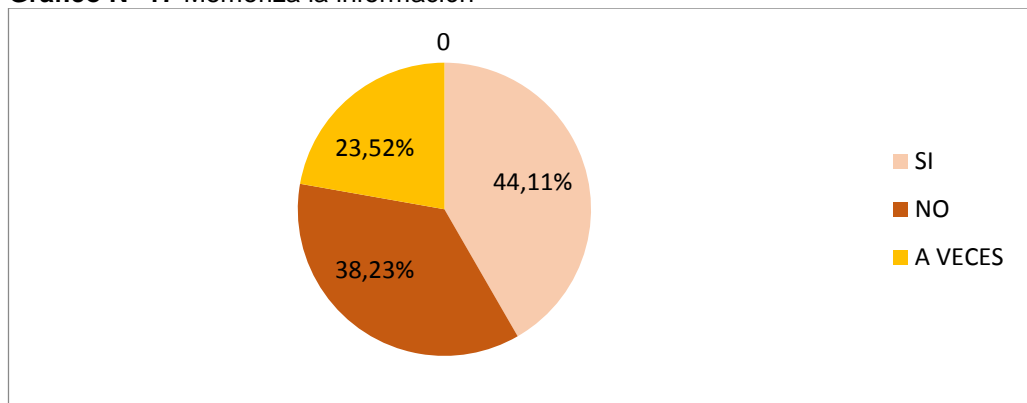
Memoriza la información impartida

Cuadro N° 19 Memoriza la información

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	SI	6	17,64%
2	NO	15	44,1%
3	A VECES	13	38,23%
	TOTAL	34	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 17 Memoriza la información



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

Casi la mitad de los niños observados no memoriza la información impartida, mientras que otro grupo de niños a veces, y un pequeño grupo de niños si lo hacen.

Los datos demuestran que los niños tienen dificultades para recordar la información impartida en clases.

Observación N°8

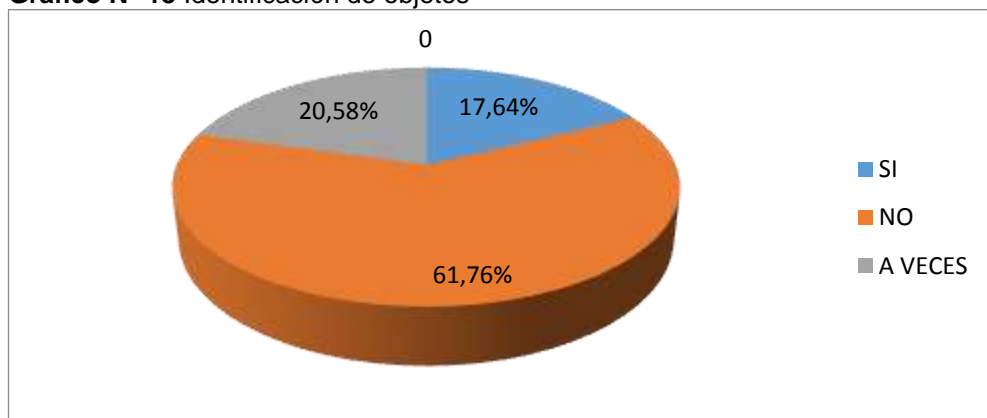
Identifica los objetos de acuerdo a las indicaciones de la maestra

Cuadro N° 20 Identificación de objetos

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	SI	6	17.64%
2	NO	21	61.76%
3	A VECES	7	20.58%
	TOTAL	34	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 18 Identificación de objetos



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

Más de la mitad de los niños observados no identifica los objetos de acuerdo a las indicaciones de la maestra, mientras que una minoría lo hace a veces y otra minoría si lo hace.

Se deduce que los niños carecen de atención cuando la maestra da indicaciones.

Observación N°9

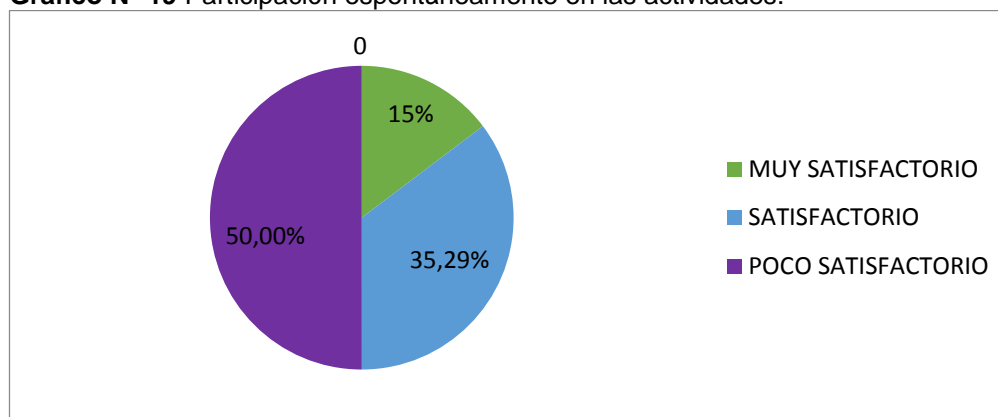
El nivel de aprendizaje de los niños de 3 a 4 años es:

Cuadro N° 21 Nivel de aprendizaje.

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	MUY SATISFACTORIO	5	15%
2	SATISFACTORIO	12	35.29%
3	POCO SATISFACTORIO	17	50.00%
	TOTAL	34	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 19 Participación espontáneamente en las actividades.



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

La mitad de niños observados tienen un nivel de aprendizaje poco satisfactorio, mientras que menos de la mitad es satisfactorio, y una minoría muy satisfactorio.

La falta de atención es una dificultad que tienen la mayoría de niños, ya que se encuentran distraídos, desatentos a las actividades de clase.

Observación N°10

Los niños trabajan con material individual que les llame la atención en el aprendizaje

Cuadro N° 22 Material llamativo para aprender

N°	RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1	SI	8	23,52%
2	NO	26	76,47%
	TOTAL	34	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial "Eduard Spranger"

Gráfico N° 20 Material llamativo para aprender



Autora: Jenny Olmedo

INTERPRETACIÓN:

La mayoría de niños observados no trabajan con el material individual que le llame la atención, mientras que una minoría si trabajan.

Se determina entonces que los niños les agrada trabajar con material didáctico individual.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Las docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, desconocen de técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad, puesto que no han tenido la oportunidad de capacitarse sobre esta temática.
- Las docentes de esta institución no utilizan recursos didácticos para desarrollar la atención de los niños, ya que no cuentan con el material didáctico suficiente e innovador.
- Las docentes consideran necesario aplicar una guía de técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños.
- Los niños de Educación Inicial de 3 a 4 años de edad de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, tienen déficit de atención en el proceso de enseñanza –aprendizaje.
- Los niños de la la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger” no prestan atención en los procesos de enseñanza-aprendizaje en las clases debido a que las docentes no aplican técnicas lúdicas necesarias para despertar la atención de los niños en las clases.

5.2. Recomendaciones:

- Se recomienda a las docentes de Educación Inicial de la “Escuela Particular Básica Eduard Spranger” capacitarse en técnicas lúdicas para captar la atención de los niños.
- Se recomienda aplicar técnicas lúdicas que le permiten desarrollar la atención de una manera lúdica, usando recursos didácticos que despierten el interés de los niños.
- Promover la participación activa de los niños, como algo positivo y voluntario, aplicando técnicas lúdicas innovadoras orientadas a mejorar la calidad educativa con la aplicación de la guía didáctica.
- Ejecutar juegos didácticos acordes a la edad del niño, en el momento del proceso de enseñanza-aprendizaje y a la vez motivar el interés por aprender y así mejorar el desarrollo de la atención en los niños.
- Conocer y aplicar la guía didáctica de técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de una manera divertida y atractiva.

5.3. Interrogantes de la investigación

¿Qué nivel de atención tienen los niños de 3 a 4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger,” durante el proceso de enseñanza aprendizaje?

El nivel de atención de los niños de 3 a 4 años de edad de la Escuela Particular Básica Eduard Spranger es muy bajo, debido a que no existe el material óptimo y conocimiento necesario de estrategias lúdicas por parte de las docentes de la institución, para mejorar el desarrollo de la atención en los estudiantes.

¿Conocen las docentes técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad ?

Las docentes de Educación Inicial de la “Escuela Particular Eduard Spranger”, no conocen las técnicas lúdicas óptimas para desarrollar la atención durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, esto hace, que los niños tengan dificultades en el aprendizaje, debido a la falta de atención e interés durante las actividades de clase. Los docentes desconocen de estas técnicas, debido a la falta de oportunidades de capacitarse y no contar con una herramienta pedagógica que les oriente en sus labores.

¿Necesitan las docentes una guía didáctica de técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad?

Los docentes necesitan de una guía didáctica sobre técnicas lúdicas para desarrollar la atención y concentración de los niños, que permitirá a las maestras tener una herramienta pedagógica para incorporar nuevas estrategias de aprendizajes en sus planificaciones diarias. Esta herramienta pedagógica también aporta a la educación como una fuente de consulta para futuros trabajos pedagógicos y un material a las maestras parvularias para auto-capacitarse.

¿Tendrá acogida una guía didáctica para los docentes de técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad?

La aplicación de la guía didáctica tendrá un impacto positivo en los niños de 3 a 4 años de edad de la institución, ya que los talleres contienen actividades lúdicas para los niños de estas edades, lo que asegura a los beneficiarios lograr un alto grado de atención durante el proceso de enseñanza y un mejor rendimiento académico, garantiza un buen futuro escolar en lo posterior.

CAPÍTULO VI

6.- PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la Propuesta

GUÍA DIDÁCTICA DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD.

6.2 Justificación e Importancia

La atención es un requisito para todo aprendizaje, estas capacidades deben desarrollarse de manera adecuada. La presente propuesta tiene como fin proveer a los docentes de juegos lúdicos, para desarrollar la atención de los niños de una manera divertida. La preparación de juegos interesantes, con recursos adecuados colabora para que los niños participen y presten atención en las actividades de clase y por ende aprendan mejor.

Las experiencias logradas con el juego, permite que el niño aprenda de una forma fácil y dinámica. Las oportunidades que el juego brinda en el aprendizaje se encuentran plasmadas en la guía de las técnicas lúdicas para desarrollar la atención especialmente en los niños de 3 a 4 años de edad.

La aplicación de estos juegos promoverá en el alumno la participación, como algo positivo y voluntario, es imprescindible atender a las características del grupo, también a las características individuales de cada niño, también es necesario aplicar juegos utilizando recursos adecuados y atractivos, para despertar el interés de los niños. Es una propuesta para ponerla en práctica y además contribuir con el aprendizaje

de una forma diferente y motivante a través de sus propias experiencias, vivencias adquiridas durante este proceso.

La presente guía contiene juegos lúdicos para desarrollar la atención durante el proceso de aprendizaje. Los niños aprenden a través de la experiencia que permite numerosas oportunidades de manipular experimentar, dramatizar entre otros. En fin esta propuesta ayudará a que el niño vivencie y disfrute del juego y desarrolle la capacidad de atender y concentrarse.

6.3 Fundamentación Teórica

6.3.1. Estrategias Lúdicas

6.3.1.1. Definición de estrategias lúdicas (juegos)

Según Guzmán, (2013), en el trabajo de: “Las Técnicas Lúdicas y al Incidencia en el Aprendizaje”, define que: La Estrategia Lúdica implica esfuerzo de planeación, porque para poder divertirnos y aprender es conveniente conocer, entender, comprender, las normas del juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas. (p. 47)

La guía didáctica presenta estrategias lúdicas organizadas en talleres, que permiten divertir, comprender, conocer los contenidos, y sobre todo desarrollar la atención en los estudiantes. Se encuentra bajo normas de juegos con habilidades y conocimientos de acuerdo a las edades de 3 a 4 años de edad.

6.3.1.2. Estructura Funcional de la aplicación de técnicas lúdicas.

Según Aucapiña, N., (2011), en el trabajo: “ El Juego Lúdico como Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje” , manifiesta que una estructura funcional en la aplicación de estrategias lúdicas consta de los siguientes pasos secuenciales que son:

- a) Significación.-
- b) Ilustración.-
- c) Ejemplificación
- d) Marcar tiempo
- e) Analizar
- d) Conclusión

6.3.1.3. Características del Juego

- a) Es una actividad placentera.
- b) El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario
- c) El juego tiene un fin en sí mismo.
- d) El juego implica actividad.
- e) Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
- f) El juego es una actividad propia de la infancia
- g) El juego es innato
- h) El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña.
- i) El juego permite al niño o la niña afirmarse
- j) El juego favorece su proceso socializador.

6.3.1.4. Clasificación de los juegos

a) Juegos psicomotores:

Este tipo de juego es considerado como una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Este tipo de juego permite a los niños conocerse a ellos mismos y miden en cada momento lo que son capaces de hacer con su cuerpo.

De acuerdo a: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-articulo11.htm>, los juegos psicomotores son:

“El desarrollo psicomotor es resultado de un aprendizaje y una construcción del conocimiento, globales e integrales que, como tales, congregan el logro de habilidades físicas e intelectuales, que se procesan, alcanzan y consolidan desde la experiencia concreta, objetiva y directa de exploración, descubrimiento y creación o juego psicomotor, en el cual, el cuerpo, como una unidad en interacción con la familia y la comunidad, en general, satisface una necesidad actualizada, además de un consecuente interés primariamente personal y gradualmente colectivo”.
(<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-articulo11.htm>)

b) Juegos sociales:

Son actividades con el objetivo de potenciar los procesos cognitivos como: atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción. Con la utilización de estos juegos contribuyen al niño en el desarrollo del lenguaje y en la solución de problemas en diferentes situaciones.

Según:<http://www.nosotros2.com/familia-bebes-juegos-sociales>, es: “El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños, en consecuencia, el juego de práctica o de simulación es social cuando participa más de un niño”. (<http://www.nosotros2.com/familia-bebes-y-ninos/021/articulo/1546/que-es-el-juego-social>)

c) Juegos afectivos:

Este tipo de juego es fundamental en el desarrollo del niño. Este implica la interacción de dos o más personas, contribuyen en el desarrollo de la personalidad y de las habilidades interpersonales de los niños.

“Los juegos afectivos emocionales para <http://tiposde.info/tipos-de-juegos/#sthash.EgNZeeDY.dpuf>, son los dramáticos o de rol en los que el niño recibe ayuda para poder representar situaciones y dominarlas o también puede expresar deseos de forma consciente o inconsciente e inclusive aprende la resolución de problemas o conflictos”. (<http://tiposde.info/tipos-de-juegos/#sthash.EgNZeeDY.dpuf>)

6.3.1.5 Juegos cognitivos:

Son actividades con el objetivo de potenciar los procesos cognitivos como: atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción. Con la utilización de estos juegos contribuyen al niño en el desarrollo del lenguaje y en la solución de problemas en diferentes situaciones.

Para <http://jugamos.jimdo.com/juegos-cognitivos/>. “Se trata de actividades con el objetivo de potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos (atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción) mediante la utilización de juegos”.

- **Propósitos de los juegos cognitivos.**

Este constituye un factor determinante para desarrollar el lenguaje como estrategia fundamental en la planeación y ejecución de actividades del nivel preescolar. Se describen algunos juegos que pueden ser empleados, de forma sistemática y creativa por las educadoras para el logro de este propósito. Los juegos cognitivos permite que el niño tome decisiones en equipo, y que sean más acertadas que las decisiones de forma individual, y que el trabajo en equipo, en general, es más eficaz que el trabajo individual. (<http://jugamos.jimdo.com/juegos-cognitivos/>)

6.3.1.6. Juegos de atención

Estos juegos facilitan a la asimilación de conceptos y contribuyen al desarrollo de la atención desde edades tempranas y previenen problemas que pueden surgir posteriormente.

En <http://www.mundoprimaria.com/juegos-de-atencion-infantil/>, los juegos de atención son:

“Los juegos de atención para niños de primaria estimulan el desarrollo cognitivo a través del juego. Para fortalecer la asimilación de conceptos y su organización correcta, los juegos de atención plantean distintos tipos de retos que han de ser solucionados por los niños de forma interactiva. Mediante la realización de los ejercicios propuestos a lo largo de estos juegos de atención los niños mejoran su capacidad de concentración y desarrollan la capacidad de elaborar decisiones lógicas. Trabajar en el análisis de los retos y los problemas que plantean estos juegos de atención para niños de primaria, y poder llegar a solucionarlos es, además de divertido, un estímulo externo que beneficia su capacidad de aprendizaje, su memoria visual y la motricidad fina”.
(<http://www.mundoprimaria.com/juegos-de-atencion-infantil/>)

a) Diversos tipos de juegos para diversos tipos de atención

Con los juegos de atención para niños de Educación Infantil, los más pequeños de la casa pueden estimular su atención mientras juegan. Porque jugar no deja de ser otra parte esencial de la infancia.

En <http://www.mundoprimaria.com/juegos-de-atencion-infantil/>, los juegos de atención son:

- Los juegos de atención sostenida, por ejemplo, ayudarán al niño a desarrollar el mecanismo necesario para llevar a cabo tareas de búsqueda y cancelación de un estímulo repetido entre otros distractores.
- Las actividades de los juegos de atención basados en la percepción visual sirven para trabajar la atención selectiva o focal, entendida como proceso por el que se responde a un estímulo o tarea y se ignoran otros.
- La amplitud o spam atencional se define como la cantidad de estímulos a los que se puede atender y que se concreta en el número de elementos que pueden repetirse inmediatamente después de su percepción visual o auditiva.
- La planificación y anticipación implican la capacidad para identificar y organizar los pasos y elementos necesarios para llevar a cabo una tarea y adelantarse a las consecuencias de las acciones.
(<http://www.mundoprimaria.com/juegos-de-atencion-infantil/>)

6.3.1.7. El juego en la educación.

El juego es uno de los aspectos esenciales de crecimiento, favorece desarrollo de habilidades sociales, mentales y físicas. Los niños aprenden a través de la acción y necesitan de gozar la libertad de explorar y de jugar.

Según García & Alarcón, (2011), en la obra: “Influencia del Juego Infantil en el Desarrollo y Aprendizaje del Niño/a”, manifiestan que el juego para que se convierta en un medio educativo, es necesario, las siguientes condiciones:

- Potenciar la creatividad.
- Permitir el desarrollo global del niño/a.
- Eliminar el exceso de competitividad, buscando más lo cooperativo que lo competitivo, dando más importancia al proceso que al resultado.
- Evitar situaciones de jugadores espectadores, evitando juegos de eliminación, estableciéndose como una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de marginación.
- Ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés.
- Suponer un reto para el niño/a pero que éste sea alcanzable. (García & Alarcón, 2011)

6.3.2. La Atención

6.3.2.1 Definición de Atención

a) Atención

Se considera como la acción y resultado de atender, se necesita de atender para comprender. Cumple un papel muy importante en la vida del hombre.

Según (Bejarano B., 2012), en el trabajo “Atención y Concentración en la Educación Inicial” manifiesta que la atención es:

“Es la capacidad de aplicar voluntariamente el entendimiento a un objetivo. Es el mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos, la atención es un procesos discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo. La atención modifica la estructura de los procesos

psicológicos, haciendo que estos aparezcan como actividades orientadas a ciertos objetos, lo que se produce de acuerdo al contenido de las actividades planteadas que guían el desarrollo de los procesos psíquicos, siendo la atención una faceta de los procesos psicológicos”. (Bejarano B., 2012)

6.3.2.2. Características de la atención

a) La concentración.- La Incidencia de la Atención Dispersa en el Aprendizaje”, manifiesta que: “la concentración es por su intensidad y por la resistencia a desviar la atención a otros objetos y estímulos secundarios, la cual se identifica con el esfuerzo que deba poner la persona. (Bejarano B., 2012)

b) Distribución de la atención.- Caíza, S., (2012), en el trabajo de la “Incidencia de la atención dispersa en el aprendizaje”, se manifiesta que durante cualquier actividad que consiste en conservar al mismo tiempo en el centro de atención a varios objetos. (p. 32)

6.3.2.3. Tipos de Atención

La atención selectiva:

Es la que permite elegir estímulos relevantes y neutralizan los irrelevantes para centrarse en la realización de una sola tarea.

Según (<http://www.mailxmail.com/curso-disfuncion-atencion-ninos-adolescentes/tipos-atencion>), es la capacidad para atender a uno o dos estímulos relevantes sin confundirse ante el resto de estímulos que actúan como distractores, (p. 8).

La atención focalizada:

Se relaciona con la capacidad limitada del propio acto atencional que conlleva a la selección de estímulos.

Según (<http://www.mailxmail.com/curso-disfuncion-atencion-ninos-adolescentes/tipos-atencion>), define que la atención focalizada es: Cuando un sujeto se orienta hacia los aspectos irrelevantes del entorno nos referimos a su actitud como ausencia de concentración o distracción. La atención dividida es la capacidad para responder, al menos, a dos tareas al mismo tiempo. (p. 10)

La atención dividida: La atención dividida, “está dirigida fundamentalmente al estudio de los déficits como consecuencia de la presentación simultánea de información o de la realización concurrente de varias actividades. (<http://www.mailxmail.com/curso-disfuncion-atencion-ninos-adolescentes/tipos-atencion>)

La atención sostenida: La atención sostenida “consiste en la habilidad de mantener la atención y permanecer en estado de vigilancia durante un periodo determinado de tiempo a pesar de la frustración y el aburrimiento”. (<http://www.mailxmail.com/curso-disfuncion-atencion-ninos-adolescentes/tipos-atencion>)

6.3.2.4. Cómo mejorar la atención en los niños.

De acuerdo a: <http://centrodetalentos-kimba.blogspot.com/2009/01/atencion-dispersa.html>. Se manifiesta como se debe mejorar la atención en los niños.

- Evaluación profesional, es posible que el niño tenga alguna deficiencia visual o auditiva que está influenciando en su atención
- Determinar si el niño presta mayor atención al estímulo visual, auditivo o táctil y explote esta potencialidad

- Tachado de letras o figuras con un lápiz bicolor; en una página de una revista haga tachar las de color rojo y las de color azul; controle el tiempo y estimule para que en un menor tiempo tache mayor cantidad de letras o figuras.
- Ensartado de bolas de color: ejemplo: 2 amarillas, 2 azules, 1 roja, repita la serie y controle el tiempo que se demora en cada serie.
- Presentar láminas por tiempos determinados, se puede empezar con 15 segundos y el niño dirá detalles de la lámina; cada vez disminuirá el tiempo de presentación de la lámina.
- En una hoja cuadriculada el niño irá con un marcador poniendo un punto en cada cuadro; se empezará con 50 puntos en 1 minuto para luego ir aumentando el número de puntos en el mismo tiempo
- Juego de las estatuas con fijación de la visión en un punto fijo.
- Juegos electrónicos con el constante cambio de cd para evitar la mecanización.
- Repetición de series de palabras: ejemplo: frutas, objetos, colores, entre otros.
- Controle cuántas palabras repitió en 1 minuto; motive para que se repita el mayor número de palabras en el mismo tiempo
- Escoger letras caladas con la visión obstruida y tiempos determinados. (<http://centrodetalentos-kimba.blogspot.com/2009/01/atencion-dispersa.html>)

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo general

Diseñar una guía didáctica que contenga técnicas lúdicas, para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad, dirigida a docentes de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.

6.4.2. Objetivos específicos:

- Mejorar la práctica académica de las docentes mediante la aplicación de técnicas lúdicas, para el desarrollo de la atención en los niños de 3 a 4 años de edad.
- Desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad, mediante la aplicación de técnicas lúdicas en los procesos de enseñanza y el aprendizaje.
- Difundir y proporcionar la guía didáctica de técnicas lúdicas a las docentes parvularias, para el desarrollo de la atención de los niños de 3-4 años de edad.

6.5. Ubicación sectorial y físico

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

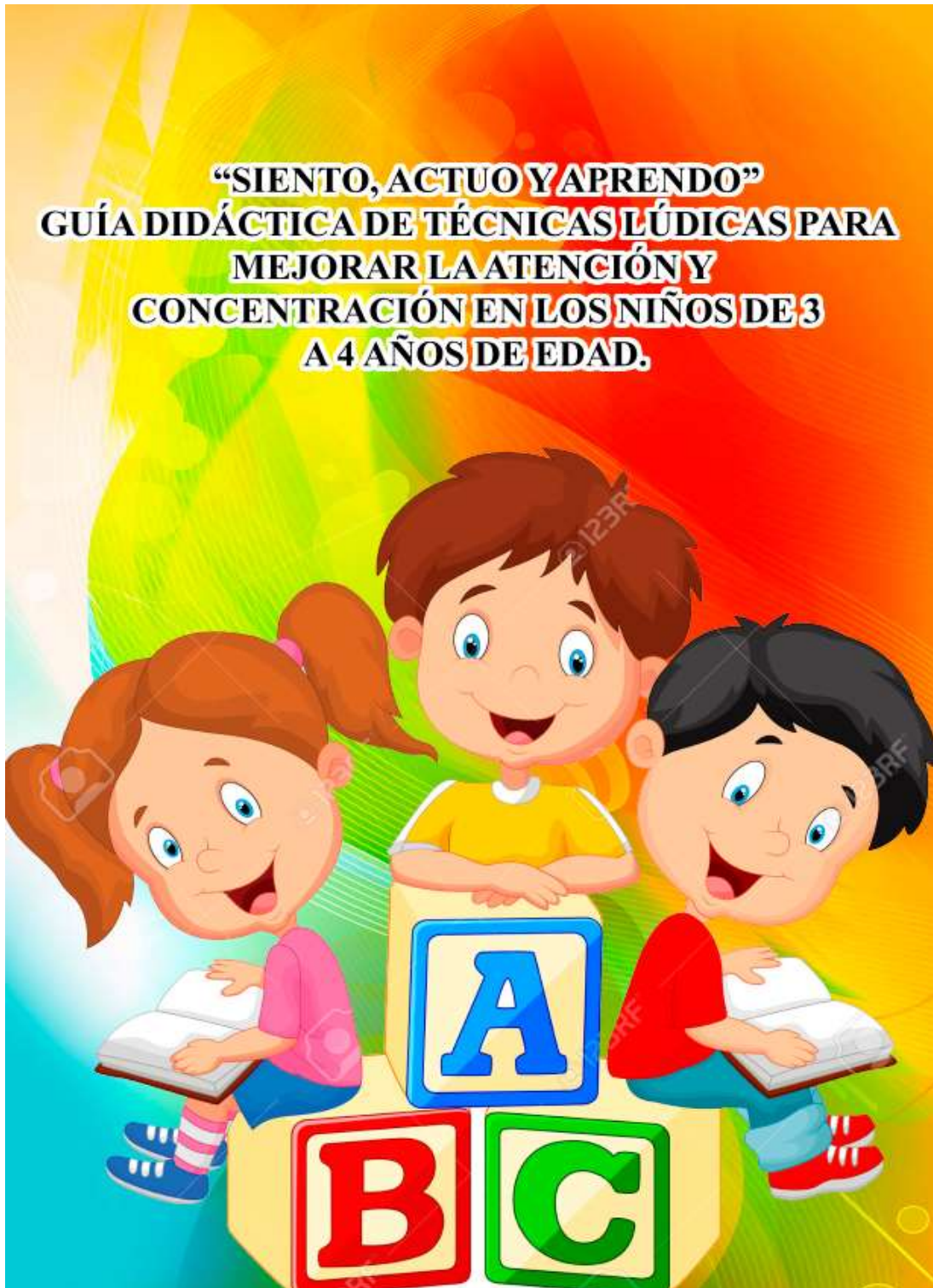
Cantón: Ibarra

Parroquia: San Francisco

Esta propuesta está dirigida a docentes y los niños de 3-4 años pertenecientes al Nivel Inicial I de la “Escuela Particular Básica Eduard Spranger”.de la ciudad Ibarra.

BENEFICIARIOS: Directamente a los niños/as de 3-4 años pertenecientes al Nivel Inicial I de la “Escuela Particular Básica Eduard Spranger”. Además también a las docentes parvularias del país.

6.6 Desarrollo de la Propuesta



Autora: Jenny Lisett Olmedo Márquez

AÑO 2016

ÍNDICE

PORTADA	95
PRESENTACIÓN	96
INDICE	97
JUEGO 1. Reconocer figuras iguales	99
JUEGO 2. Identificar diferencias entre grupos de niños	100
JUEGO 3. Armar figuras siguiendo el modelo	101
JUEGO 4. Identificar imágenes iguales	102
JUEGO 5. Recordar ubicaciones	103
JUEGO 6. Participar en grupo y ubicar en las tarjetas	104
JUEGO 7. Elaborar figuras geométricas	105
JUEGO 8. Emparejar figuras de acuerdo a los colores	106
JUEGO 9. Desarrollar la atención en equipo, para formar caminos	107
JUEGO 10. Adivinar las acciones u objetos	108
JUEGO 11. Recordar e imitar movimientos	109
JUEGO 12. Concentración en el juego del dado	110
JUEGO 13. Recorrer por el camino de la figura elegida	111
JUEGO 14. Completar serie de figuras y colores	112
JUEGO 15. Jugar con cilindros locos	113
JUEGO 16. Identificando objetos con el tacto	114
JUEGO 17. Actuar con rapidez y bajo órdenes	115
JUEGO 18. Recordando colores	116
JUEGO 19. Memorizar e imitar acciones	117
JUEGO 20. Cooperar y respetar las reglas del juego	118

Presentación

El juego no solo es diversión sino también la mejor forma de aprender, ya que les permite el desarrollo integral de los niños de 3 a 4 años de edad. Sin embargo, el mundo actual pone a su alcance variedad de elementos distractivos, como la televisión y los videos juegos, tablet, celulares con última tecnología, que no favorecen a la salud física, ni la socialización del niño.

A través de esta propuesta, se invita a recuperar el hábito de jugar, de poner nuestro cuerpo en movimiento. Se trata de una novedosa propuesta que ofrece a los docentes diferentes juegos lúdicos que logran desarrollar la atención en los niños de 3 a 4 años de edad de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”. Además cuenta con una variada selección de juegos didácticos que permiten al docente adaptarlos e incorporarlos dentro de su planificación diaria.

El desarrollo de técnicas lúdicas a través de un lenguaje claro, sencillo y preciso como recurso del proceso de aprendizaje influye de forma positiva aumentando sus capacidades cognitivas, lingüísticas, motrices y sociales, convirtiéndose en una herramienta de desarrollo integral del niño. Por lo tanto la presente guía se recomienda utilizarla para el desarrollo de la atención de los niños.

MUY ATENTO Y CONCENTRADO AL JUEGO

Juego # 1

TEMA: LAS PELOTAS DIVERTIDAS



Fuente: www.nipiratasniprincesas.com

OBJETIVO: Reconocer las figuras iguales de objetos o animales por sus características.

FUNCIÓN: Prepara al niño en el desarrollo de destrezas de comprensión lectora.

DESARROLLO:

- ✓ Dirigirse con los niños a un lugar amplio y seguro.
- ✓ Explicar el juego a los niños.
- ✓ Desplazarse según las consignas dictadas por la docente.
- ✓ Tocar el pito y lanzar las pelotas para que los niños encuentren los pares de pelotas con la figura igual.
- ✓ Ubicar los pares de pelotas dentro de contenedores.
- ✓ El grupo de niños que logre juntar la mayor cantidad de pelotas gana.

RECURSOS: Pelotas de colores con adhesivos de figuras de: objetos, animales iguales, contenedores.

EVALUACIÓN:

Identifica las figuras iguales

Juego # 2

TEMA: Conociendo a Mis Amigos



Fuente: www.nipiratasniprincesas.com

OBJETIVO: Desarrollar la atención de los niños mediante la observación.

FUNCIÓN: Facilita la identificación de características similares y diferentes de objetos, lugares y personas.

DESARROLLO:

- ✓ Dar indicaciones sobre el juego
- ✓ Elegir a dos grupos dependiendo del número de niños.
- ✓ Salir de la clase con el primer grupo.
- ✓ Colocar objetos llamativos a cada niño.
- ✓ Entrar a la clase con los niños.
- ✓ Preguntar a los niños que notan de diferente en cada uno de sus compañeros.
- ✓ Volver a salir del aula con el siguiente grupo.
- ✓ El niño que rápidamente responda a la pregunta de la maestra gana.

RECURSOS: Variados elementos como: un sombrero de diferentes colores animado, bufanda de plumas de colores, gafas.

EVALUACIÓN: Identifica características de sus compañeros.

Juego # 3

TEMA: Armo y me divierto



Fuente: www.amazon.com

OBJETIVO: Desarrollar la atención mediante la observación de modelos.

FUNCIÓN:

- ❖ Prepara al niño en relaciones de lógico-matemático.
- ❖ Estimula la creatividad.

DESARROLLO:

- ✓ Organizar los materiales a utilizar con anterioridad.
- ✓ Cantar: “Mis manos listas siempre están”
- ✓ Presentar diferentes modelos armados con legos
- ✓ Armar algunos modelos.
- ✓ Jugar armando los modelos indicados.
- ✓ Reproducir el mismo modelo en el menor tiempo posible gana.
- ✓ Armar lo que tu prefieras

RECURSOS: Canasta de legos y modelos, canción.

Canción: “Mis manos listas siempre están”

Mis manos, mis manos listas siempre están para yo jugar.

Aplauzo mis manos, listas siempre están para yo jugar.

Yo giro mis manos listas siempre están para jugar.

Yo muevo mis manos listas siempre están para jugar.

Golpeo mis manos listas siempre están para jugar.

EVALUACIÓN: Arma siguiendo modelos

Juego # 4

TEMA: Bingo con figuritas de colores



Fuente: fichasparapreescolar.blogspot.com

OBJETIVO: Desarrollar la atención en los niños, mediante el juego del bingo.

FUNCIÓN:

- ❖ Promueve la actividad grupal, amistad y el compañerismo dentro de un marco de respeto y solidaridad.
- ❖ Fomenta un clima de orden y obediencia necesario para la educación de los niños.

DESARROLLO:

- ✓ Dar instrucciones del juego.
- ✓ Repartir cartillas y figuras de cotillón a cada niño.
- ✓ Indicar la imagen a los niños.
- ✓ Colocar una figura, si coincide con la imagen indicada.
- ✓ Los niños que completen la cartilla gana.

RECURSOS: Cartilla elaborada en cartulina de diferentes colores pegado distintas imágenes de animales, objetos, personas, frutas, figuras de cotillón y recipientes.

EVALUACIÓN:

Coloca las figuras de cotillón en la imagen.

Juego # 5

TEMA: Jugando con objetos de mi Aulita



Fuente: profesoresonline.cl

OBJETIVO: Desarrollar la atención mediante la observación de los objetos del aula.

FUNCIÓN: Mejora y desarrolla la memoria ,atención y la concentración.

DESARROLLO:

- ✓ Recitar : “Yo abro los ojos”
- ✓ Colocar varios objetos del aula en otro lugar
- ✓ Dividir en dos grupos de niños.
- ✓ Salir del aula por grupos.
- ✓ Mover diferentes objetos del aula.
- ✓ Regresar al aula.

- ✓ Observar que es lo que ha cambiado en el salón.
- ✓ Colocar una carita feliz en los objetos que han cambiado de lugar.
- ✓ Felicitar a los niños por participar en el juego.

RECURSOS: Pandereta, stiker de caritas felices, todos los objetos del aula, poesía.

Poesía: Yo abro mis ojos si quiero jugar,
Los abro, los cierro y listos para jugar.

EVALUACIÓN: Recuerda la ubicación de los objetos.

Juego # 6

TEMA: Soy Atento



Fuente: www.dibujoswiki.com

OBJETIVO: Desarrollar la capacidad de atención de los niños mediante el juego en parejas.

FUNCIÓN: Mejora las habilidades de razonamiento espacial y habilidades cognitivas.

DESARROLLO:

- ✓ Explicar el juego a los niños.
- ✓ Elegir parejas de niños.
- ✓ Repartir un rompecabezas a cada pareja.
- ✓ Pitar dos veces para empezar el juego.
- ✓ Armar el rompecabezas por turnos.
- ✓ Alzar un pañuelo de color rojo, indicando el turno para las niñas.
- ✓ Alzar un pañuelo de color azul, indicando el turno de los niños.
- ✓ La pareja de niños que complete el rompecabezas, en el menor tiempo posible gana.
- ✓ Pitar tres veces para dar por terminado el juego.

RECURSOS: Rompecabezas de varias piezas, pañuelos

EVALUACIÓN:

Atiende al juego en pareja.

Juego # 7

TEMA: Ginkana de figuras geométricas



Fuente: webdelmaestro.com

OBJETIVO: Formar un patrón utilizando figuras geométricas para desarrollar la atención de los niños.

FUNCIÓN: Estimula las habilidades matemáticas y contribuye en el desarrollo del pensamiento lógico.

DESARROLLO:

- ✓ Presentar las figuras geométricas.
- ✓ Nominar y repetir oralmente.
- ✓ Explicar el juego.
- ✓ Formar grupos y realiza la ginkana.
- ✓ Ubicar figuras en diferentes recipientes.
- ✓ Formar patrones con los figuras.

RECURSOS: Figuras geométricas de madera o plástico, recipientes.

EVALUACIÓN: Forma el patrón utilizando las figuras geométricas.

Juego # 8

TEMA: Lotería de figuras y colores



Fuente: www.juegosazaronline.com

OBJETIVO: Reconocer las figuras y aparear de acuerdo al color.

FUNCIÓN:

- Favorece el aprendizaje ayudando a pensar, incitando la imaginación y creación.
- Ejercita la manipulación y construcción.

DESARROLLO:

- ✓ Explicar el juego.
- ✓ Dividir en grupos, dependiendo del número de niños.
- ✓ Repartir figuras a cada grupo de niños.
- ✓ Dar bolsitas con las figuras a cada grupo.
- ✓ Reproducir el sonido del timbre para empezar el juego.
- ✓ Pasar la bolsita al siguiente compañero y así sucesivamente.
- ✓ Sacar de la bolsa la figura y colocar en la cartilla del grupo.
- ✓ Reproducir el sonido de un rayo para finalizar el juego.

RECURSOS: cartillas y figuras de madera o de plástico, bolsa de tela, sonidos del timbre y rayo, computadora y parlantes.

EVALUACIÓN:

Reconoce y aparea figuras atendiendo el color.

Juego # 9

TEMA : Jugemos en el laberinto



Fuente: www.conmishijos.com

OBJETIVO: Desarrollar la capacidad de atención de los niños, mediante laberintos.

FUNCIÓN :

- ❖ Promueve el desarrollo de habilidades motoras.
- ❖ Ayuda a resolver problemas.

DESARROLLO:

- ✓ Explicar las reglas del juego.
- ✓ Colocar varias cintas cruzadas de papel crepé por todo el aula, empezando desde la puerta.
- ✓ Cantar: “La Arañita Tejedora”
- ✓ Explicar las reglas del juego.
- ✓ Formar 2 filas de niños y empezar a pasar por el laberinto formado con cintas de papel crepé.
- ✓ Los niños que no toquen las cintas y tampoco las rompan ganan.

RECURSOS: tiras de papel crepé, música instrumental, canción, grabadora.

Canción: “La Arañita Tejedora”

La arañita tejedora está preocupada porque no cazado nada y no se puede empachar, su telita hizo en la casa de Pancho un viejito, ni siquiera

un mosquito ha podido cazar .El estómago le duele de hambre y se enrosca pero Dios se compadece y le manda una mosca.

EVALUACIÓN: Se desplaza por el laberinto sin romper y tocar las cintas de papel.

Juego # 10

TEMA: La Muñequita



Fuente: www.chikitolandia.files.wordpress.com

OBJETIVO: Desarrollar la atención de los niños mediante la imitación de movimientos.

FUNCIÓN:

- ❖ Utiliza como recursos expresivos al gesto y al movimiento.
- ❖ Regula la posición y el equilibrio corporal.

DESARROLLO:

- ✓ Disfrazarse de muñequita.
- ✓ Colocarse en frente de los niños.
- ✓ Moverse de acuerdo a las consignas que dicta la maestra.
- ✓ Realizar los mismos movimientos que la muñeca.
- ✓ Felicitar a los niños por participar en el juego.

RECURSOS: disfraz de muñeca, pintura de cara, cascabeles

EVALUACIÓN:

Imita movimientos

Juego # 11

TEMA: Soy Pilas



Fuente: www.lh5.ggpht.com

OBJETIVO: Desarrollar la atención sostenida de los niños a través de la observación de colores.

FUNCIÓN: Fijar la atención en un aspecto de realidad mediante los sentidos.

DESARROLLO:

- ✓ Recortar varios círculos de papel celofán.
- ✓ Colocar círculos de colores en el lente LED de la linterna.
- ✓ Jugar con los niños atrapar el color que aparece por las paredes o el piso.
- ✓ Ubicarse diferentes partes del cuerpo en el lugar que aparece la luz del color que coloque la maestra.
- ✓ Preguntar a los niños sobre que colores de luz atraparón.
- ✓ Felicitar a los pequeños por su participación.

RECURSOS: linterna, círculos de papel celofán

EVALUACIÓN: Se ubica en el lugar que aparece la luz de color que produce la linterna.

Juego # 12

TEMA: Dado de Expresiones



Fuente: sp.depositphotos.com

OBJETIVO: Mantener la atención de los niños en las indicaciones del juego “El dado juguetón”.

FUNCIÓN:

- ❖ Facilita el reconocimiento de las emociones y sentimientos.
- ❖ Mejora la discriminación visual.

DESARROLLO:

- ✓ Colocar en el dado diferentes expresiones de emociones.
- ✓ Dejar un lado vacío del dado.
- ✓ Explicar de qué se trata el juego.
- ✓ Elegir diferentes niños para lanzar el dado.
- ✓ Realizar con gestos según la expresión de emoción que indique un lado del dado.
- ✓ Cambiarse de puesto si sale en el lado vacío del dado.
- ✓ Felicitar a los niños por participar en el juego.

RECURSOS: dado con diferentes expresiones de emociones.

EVALUACIÓN: Realiza los gestos según la expresión de emoción que indica cada lado del dado.

Juego # 13

TEMA: Calcetín Mágico



Fuente: decofilia.com

OBJETIVO: Escuchar y poner atención en las indicaciones del juego para recordar el orden de cada objeto.

FUNCIÓN: Retiene y recupera la información básica en el aprendizaje y en el pensamiento.

DESARROLLO:

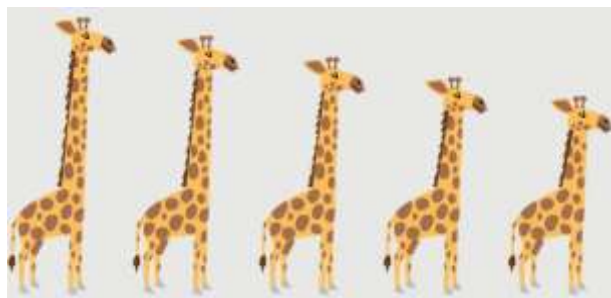
- ✓ Confeccionar un calcetín llamativo.
- ✓ Colocar objetos de diferentes tamaños, texturas, colores.
- ✓ Explicar de qué se trata el juego.
- ✓ Sacar del calcetín los objetos sin verlos.
- ✓ Adivinar que objeto es, sin mirarlo, solo tocándolo.
- ✓ Colocar los objetos en una mesa y taparlos.
- ✓ Mover los objetos indistintamente.
- ✓ Preguntar a los niños el orden de cada objeto sacado por los niños.
- ✓ Colocar el orden correcto de los objetos.
- ✓ Felicitar al grupo por la atención prestada.

RECURSOS: calcetín llamativo, objetos, música instrumental.

EVALUACIÓN: Recuerda el orden de cada objeto.

Juego # 14

TEMA: Formando Series



Fuente: www.smartick.es

OBJETIVO: Desarrollar la atención sostenida del niño para que logre completar series.

FUNCIÓN: Estimula las habilidades lógico-matemáticas.

DESARROLLO:

- ✓ Dar las indicaciones del juego.
- ✓ Dibujara en el piso figuras geométricas y observando la figura que presente la maestra colocarse dentro de la figura indicada.
- ✓ Presentar diferentes figuras geométricas en varios tamaños.
- ✓ Clasificar por tamaños, ubicarlas en recipientes para cada niño.
- ✓ Reproducir una serie con figuras geométricas de acuerdo a su tamaño.
- ✓ Los niños que formen una serie en el menos tiempo posible ganan.

RECURSOS:

Varias figuras geométricas de diferentes tamaños y color.

EVALUACIÓN:

Realiza sin dificultad una serie.

Juego # 15

TEMA: Juego y Atiendo



Fuente: baprendeencasa.blogspot.com

OBJETIVO: Desarrollar la atención de los niños durante el juego de los cilindros locos.

FUNCIÓN: Acata y cumple con las reglas del juego.

DESARROLLO:

- ✓ Explicar el juego a los niños.
- ✓ Colocar canastas del color de los cilindros.
- ✓ Ubicar las canastas en columna.
- ✓ Elegir parejas de niños.
- ✓ Meter el hilo en el cilindro.
- ✓ Sostener el hilo de ambos lados
- ✓ Soplar el cilindro hasta llegar a la canasta.
- ✓ Pitar para empezar el juego.
- ✓ Poner los cilindros en el color de canastas que corresponde.
- ✓ Gana la pareja que transporte muchos cilindros.

RECURSOS: cilindros, hilo, pito.

EVALUACIÓN: Comprende y recuerda las reglas del juego

Juego # 16

TEMA: Bailando



Fuente: www.previews.123rf.com

OBJETIVO: Desarrollar la atención dividida a través del movimiento y el autocontrol del cuerpo.

FUNCIÓN: Ejecuta con éxito más de una acción a la vez, prestando atención a dos o más canales de información.

DESARROLLO:

- ✓ Explicar el juego a los niños.
- ✓ Repartir pañuelos a todos los niños.
- ✓ Realizar varias acciones como: planchar, lavar, limpiar.
- ✓ Jugar con los pañuelos libremente.
- ✓ Poner música y los niños individualmente bailarán al ritmo de la música, exagerando sus movimientos.
- ✓ Parar la música y los niños se quedarán quietos.
- ✓ Reanudar la música y continuar parando la música.

RECURSOS: grabadora, música infantil.

EVALUACIÓN:

Mantiene su cuerpo quieto al parar la música.

Juego # 17

TEMA: Voy de Viaje con mi maleta



Fuente: www.imagui.com

OBJETIVO: Desarrollar la atención del niño ante órdenes que se designan en el juego, y actuar con rapidez.

FUNCIÓN: Fortalece la capacidad de retener información.

DESARROLLO:

- ✓ Explicar el juego a los niños.
- ✓ Sentarse en el piso en forma de círculo.
- ✓ Sacar una maleta y meter objetos de los niños
- ✓ Pasar la maleta a cada niño.
- ✓ Colocar dentro de la maleta pertenencias o juguetes de cada niño.
- ✓ Contar hasta 5 y observar que objetos hay en la maleta.
- ✓ Recordar a quien pertenecía cada objeto o cosa que metieron en la maleta.

RECURSOS: Maleta grande vacía, objetos, pertenencias.

EVALUACIÓN: Actúa con rapidez bajo órdenes de quien conduce el juego.

Juego # 18

TEMA: Buscando colores



Fuente: eldesvandelpoeta.ning.com

OBJETIVO: Localizar objetos del color nombrado.

FUNCIÓN: Desarrolla la percepción visual y la nociones básicas de color.

DESARROLLO:

- ✓ Explicar el juego a los niños.
- ✓ Desplazarse por el aula en distintas direcciones.
- ✓ Indicar un globo de color.
- ✓ Buscar o tocar objetos de acuerdo al color del globo mostrado por la maestra.
- ✓ Volver a indicar otro globo pero de diferente color.
- ✓ Felicitar a los niños por participar en el juego.

RECURSOS: Juguetes, objetos del aula, globos de colores

EVALUACIÓN:

Encuentra objetos de acuerdo al color indicado

Juego # 19

TEMA: Memorizar e imitar acciones



Fuente: rosafernandezsalamancaprimaria.blogspot.com

OBJETIVO: Imitar distintas acciones poniendo atención en la orden del director del juego.

FUNCIÓN: Fortalece el desarrollo de la correcta ejecución de movimientos de las partes gruesas del cuerpo.

DESARROLLO:

- ✓ Explicar las reglas del juego a los niños.
- ✓ Repartir a cada niño tarjetas con imágenes de diferentes acciones como: coser, lavar, planchar, dibujar.
- ✓ Cantar: “Lunes antes de almorzar”
- ✓ Agregar la acción de la imagen indicada en la canción.
- ✓ Realizar la acción entonando la canción.

RECURSOS: tarjetas de acciones, música instrumental con volumen bajo, canción.

Canción: “Lunes antes de almorzar”

Lunes antes de almorzar una niña fue a jugar,
pero no pudo jugar porque tenía que lavar,
así lavaba, así lavaba, así, así, así lavaba yo aprendí.

EVALUACIÓN: Participa y respeta reglas del juego.

Juego # 20

TEMA: Jugando con globitos



Fuente: www.canstockphoto.es

OBJETIVO: Desarrollar la atención en el niño para cumplir con las reglas del juego.

FUNCIÓN: Mejora la atención y concentración del niño.

DESARROLLO:

- ✓ Explicar el juego a los niños.
- ✓ Formar parejas de niños.
- ✓ Colocar en medio de la tela al globo.
- ✓ Sujetar con ambas manos cada lado de la tela, sin dejar caer al globo.
- ✓ Ubicarse en fila con su respectiva pareja.
- ✓ Observar la señal de inicio del juego.
- ✓ Pitar dos veces para empezar el juego.
- ✓ Jugar libremente con globos sin dejarlos caer.

RECURSOS: Varios globos inflados (al menos uno para cada jugador) telas largas de colores.

EVALUACIÓN: Comprende y cumple con las reglas del juego.

6.7. Impactos

6.7.1 Impacto Educativo

La propuesta tiene un impacto educativo a nivel de la educación inicial, mediante la aplicación de juegos lúdicos, para desarrollar la atención de los niños de una forma lúdica y diferente, y además serán beneficiados específicamente los niños del subnivel 1 y docentes de la institución.

6.7.2 Impacto Sociológico

Este aporte no es solo para docentes sino también para padres de familia que lo pueden también aplicar en el interior del hogar con todos los integrantes de la familia en tiempos libres y la unión familiar y a la vez se desarrolla capacidades y se potencializa talentos, para un buen desenvolvimiento en la sociedad.

6.7.3 Impacto Psicológico

La aplicación de técnicas lúdicas desde muy temprana edad en los niños para el desarrollo de la atención, capacidad que influyen en el rendimiento de los niños, siendo estos puntos claves para el aprendizaje.

6.8. Difusión

La presente investigación se entregó a los docentes y autoridades de la institución para contribuir con el proceso de enseñanza, mediante una

reunión de trabajo y demostrar que los juegos didácticos son adaptables y sean aplicados en sus clases. La difusión se lo realizó en la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.

6.9 Bibliografía

ARNAL, J. (2005). Investigación Educativa. Fundamentos y metodología. Delio del Rincón, Antonio Latorre-España: Labor.

ASAMBLEA NACIONAL CONSTITUYENTE, (2008), “Constitución Nacional de la República del Ecuador”, Quito – Ecuador.

ASAMBLEA NACIONAL CONSTITUYENTE, (2010), “Ley Orgánica de Educación Intercultural”, Quito – Ecuador.

AUCAPIÑA Norma, (2011) El juego lúdico como técnica de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura.

BEJARANO Busto, Hondina Miosotis, La atención y concentración en educación inicial. APA RESUMEN,

CAÍZA, Sánchez, Mónica, (2012), Incidencia de la Atención Dispersa en el Aprendizaje, Universidad Central del Ecuador, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Quito-Ecuador.

CAMERINO, F. (2004). Ejercicios y juegos de recreación. Editorial, Barcelona.

CAÑEQUE, Hilda. (2001) Juego y Vida. Ed. El Ateneo: Buenos Aires - Argentina

CASANOVA, Elsa, (2005), Para comprender las ciencias de la educación, Editorial Verbo Diario, Barcelona, España.

CEDEÑO, Parrale Ma. Elenea, Antonio, (2006) Un juego para cada día. Editorial, Madrid España.

CHUQUIMARCA, Marlene, N., (2013), La Atención dispersa y su incidencia en el aprendizaje, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Ambato-Ecuador.

DUNCAN, M. (2008). Neuropsicología Infantil. (2da. Ed.). México

FALCONES, Camila, (2000): El juego en la educación infantil y primaria. Madrid. Morata.

FROEBEL, (1837), Creador de Kindergarden.

GARCÍA, J. (2000). Psicología de la Atención. Madrid: Síntesis, Psicológica.

GARCÍA M., Elena, & ALARCÓN, Ma. José, (2011), Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, Nº 153, Febrero de 2011

GUTIÉRREZ, R. (2006): El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.

GUZMÁN, Verónica, Ma. (2013), Técnicas Lúdicas y su incidencia en el aprendizaje, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Ambato-Ecuador.

JOHNSTON & Dark, (1997b) Déficit de Atención: EDDA, .Revista Científica. Wiñay Yachay 2

LAYEDRA Carmen, (2007), Estrategias lúdicas en la educación inicial. Universidad Técnica de Ambato.

MICHELET, A. (2006): El maestro y el juego. Perspectivas V. XVI. N° 1.

MILAZZO, L. (2004). Psicología de las dificultades del Aprendizaje Escolar. Santiago de Chile: Universitaria.

MONEREO, C. (2004). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela/ C. Monereo. Barcelona: Editorial Graó.

NAVÓN, A. (2008). Aspectos biológicos de la Memoria y el Aprendizaje. México DF.: Trillas.

NÚÑEZ Christian , (2010) Estrategias para el desarrollo de la concentración en los niños.

OCTAVI, Fullat, (2007), "Filosofía de la Educación", Segunda Edición. Ediciones CEAC, S.A.

OPPENHEIM, J.F. (2005): Los juegos Infantiles. Ed. Martínez Roca. Barcelona.

REZABALA Jorge & Ulloa Iván , La atención en los niños.

SAN LUCAS Carolina. (2006), Módulo de Didáctica Parvularia I, Ambato.

TUSTÓN, Sonia, (2012), Técnicas Lúdicas y su incidencia en el aprendizaje, Universidad Técnica de Ambato. Centro de Estudios de Post-Grado. Ambato Ecuador.

VILLENNA Danilo y otros (2009), Módulo de problemas de aprendizaje, Ambato.

ZOMERE, BROWER, (2008), Luisa Trastorno por déficit de atención. Edición Albalá. 2004

6.10. Lincografía

<https://explorable.com/es/teoria-cognitiva-del-aprendizaje>

<http://elpsicoasesor.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-david-ausubel/>

www.definiciones.com

www.slideshare.net/eljuegocomotecnicaludicadeaprendizaje

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-articulo11.htm>

<http://www.nosotros2.com/familia-bebes-y-ninos/021/articulo/1546/que-es-el-juego-social>

<http://jugamos.jimdo.com/juegos-cognitivos/>

<http://tiposde.info/tipos-de-juegos/#sthash.EgNZeeDY.dpuf>

<http://www.efdeportes.com/>

<http://centrodetalentos-kimba.blogspot.com/2009/01/atencion-dispersa.html>

<http://www.quadraquinta.org/documentos-teoricos/cajon-de-cuadraquinta/caracteristicasdeljuego.html>

<http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com/2011/09/el-juego-ludico-en-educacion-inicial.html>

<http://www.mundoprimaria.com/juegos-de-atencion-infantil/>

<http://www.oas.org/udse/dit2/por-que/beneficios.aspx>

<http://www.quadraquinta.org/documentos-teoricos/cajon-de-cuadraquinta/caracteristicasdeljuego.html>,

[http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com/2011/09/el-juego-ludico-en-educacioninicial.](http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com/2011/09/el-juego-ludico-en-educacioninicial)

Html

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/427/4/FECYT%20996%20TESIS.pdf>

<https://www.clubensayos.com/Psicolog%C3%ADa/Que-Es-El-Juego-Infantil/836796.html>

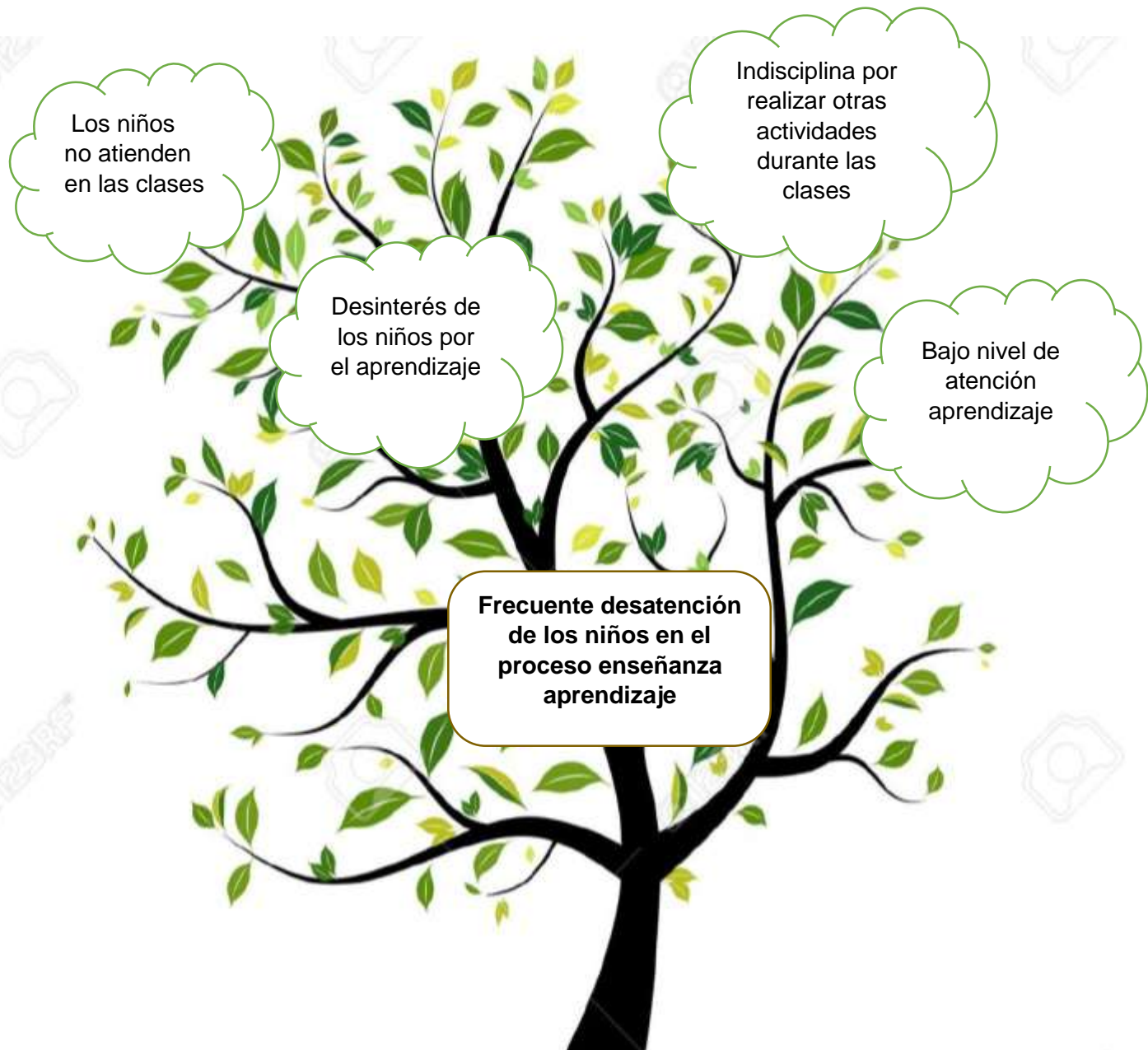
<http://www.mailxmail.com/curso-disfuncion-atencion-ninos-adolescentes/tipos-atencion>

<http://deficitdeatencionenninos.blogspot.com/>



Anexos

ANEXO 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS



Desconocimiento de las docentes sobre estrategias de aprendizaje.

Insuficientes recursos didácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Inexistentes oportunidades de capacitación en técnicas lúdicas.

ANEXO 2: MATRIZ DE COHERENCIA

Formulación del Problema	Objetivo General
<p>¿Cómo influye la aplicación de técnicas lúdicas en el desarrollo de la atención de los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, de la ciudad de Ibarra en el periodo 2014-2015?</p>	<p>Analizar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la atención de los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.</p>
Interrogantes	Objetivos Específicos
<p>¿Qué nivel de atención tienen los niños de 3 a 4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger,” durante el proceso de enseñanza aprendizaje?</p> <p>¿Conocen las docentes técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad ?</p> <p>¿Necesitan las docentes una guía didáctica de técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad?</p> <p>¿Tendrá acogida una guía didáctica para los docentes de técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3 a 4 años de edad?</p>	<p>Conocer la importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de la atención de los niños de 3 a 4 años durante el proceso de enseñanza aprendizaje, de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.</p> <p>Identificar el nivel de atención que tienen los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.</p> <p>Diseñar una guía didáctica con técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”.</p> <p>Conocer que estrategias metodológicas aplican las docentes en el aula, para desarrollar la atención de los niños.</p>

ANEXO 3: MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
Significa juego; no referenciado únicamente como actividad, sino como actitud ante la vida, que propone movimiento, inquietud, jugueteo, hacia los proyectos que se emprenden; es una forma de ser, de percibir el mundo, y conlleva a una dinámica particular de relacionarse con el entorno.	Técnicas Lúdicas	<p>*Importancia de las técnicas lúdicas</p> <p>*Estructura funcional de la aplicación de técnicas lúdicas</p> <p>*Características</p> <p>*Clasificación</p> <p>*El juego en la educación</p> <p>*Parámetros de personalidad en el desarrollo integral del niño a través del juego</p> <p>*Elementos principales del juego</p>	<p>*Desarrollo del aprendizaje significativo</p> <p>*Desarrollo de habilidades</p> <p>*Desarrollo de destrezas</p> <p>*Significación, Instrucción, Ejemplificación, Marcar tiempo, Analizar, Conclusión.</p> <p>*Actividad placentera, Libre y voluntaria, Propio de la infancia, Durante la etapa evolutiva, Permite afirmarse, Socializador</p> <p>*Juegos Psicomotores</p> <p>*Juegos Cognitivos</p> <p>*Juegos Sociales</p> <p>*Juegos Afectivo</p> <p>*Juego innato</p> <p>*Importancia del juego en la escuela.</p> <p>*Importancia de los juegos en el aprendizaje</p> <p>*El juego en el área de aprendizaje (Dramatización)</p> <p>*Motivación para aprender por medio del juego</p> <p>*El juego en el desarrollo integral</p> <p>*La afectividad</p> <p>*La motricidad</p> <p>*La inteligencia</p> <p>*La creatividad</p> <p>*La sociabilidad</p> <p>*Propósito</p> <p>*Área de juegos y elementos</p> <p>*Número de jugadores</p> <p>*Reglas</p> <p>*Roles que desempeñan los jugadores</p>

		<p>*Los juegos en el desarrollo y en la formación del niño</p>	<p>*De 0 a 2 años .Juegos sensorio-motores *De 2 a 4 años. Juegos simbólicos, de imitación o ficción. *De 4 a 7 años .Declinación del juego simbólico *De 7a 12 años. Juego de reglas *El juego infantil como potenciador del aprendizaje activo</p>
<p>Es la capacidad de aplicar voluntariamente el entendimiento a un objetivo, es el mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos, la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo</p>	<p>Atención</p>	<p>*Importancia</p> <p>* Características</p> <p>*Tipos de atención</p> <p>*Finalidad</p>	<p>*Concentración *Distribución de la atención</p> <p>*Potencia del estímulo *Cambio *Tamaño * Repetición *Movimiento *Contraste *Organización estructural *Emoción *Estado orgánico *Intereses *Sugestión *Curso del pensamiento</p> <p>*La atención selectiva *La atención focalizada *La atención dividida *La atención sostenida *Desorden Déficit de Atención (DDA)</p> <p>*Éxito escolar *Competencia social y emocional *Mejores oportunidades para la salud</p>



ANEXO 4: ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES:

Objetivo:

La encuesta ha sido diseñada para conocer acerca de las técnicas que se aplican para desarrollar la atención en los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, de la ciudad Ibarra”.

INSTRUCTIVO:

- ❖ Lea detenidamente las preguntas y responda con sinceridad lo que usted piensa.
- ❖ Escoja el opción y marque con x lo que considere correcto.

1.- ¿Conoce técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños de 3-4 años de edad?

Mucho _____ Poco _____ Nada _____

2.- ¿-Considera necesario utilizar técnicas lúdicas para desarrollar la atención de los niños?

Sí _____ No _____

3.- ¿Utiliza estrategias lúdicas en el aula cuando los niños han perdido la atención en su clase?

Suficiente _____ Poco _____ Nada _____

4. ¿Incorpora técnicas lúdicas en su planificación diaria para desarrollar la atención en los niños?

Sí _____ No _____ A Veces _____

5.- ¿Utiliza recursos didácticos adecuados para desarrollar la atención de los niños?

Mucho _____ Poco _____ Ninguno _____

6.- ¿Cuenta con material adecuado que le permita aplicar técnicas lúdicas para despertar la atención en los niños?

Muy necesario _____ Poco Necesario _____ Nada necesario _____

7.- ¿Ha recibido capacitación sobre técnicas lúdicas para desarrollar la atención en los niños de 3-4 años de edad?

Siempre _____ Casi Siempre _____ A veces _____

8.- ¿Considera el juego importante en el desarrollo integral del niño?

Muy Importante _____ Poco Importante _____ Nada Importante _____

9.- ¿Está profesionalmente preparada para identificar el Trastorno por Déficit Atención como la Hiperactividad de los niños?

Mucho _____ Poco _____ Nada _____

10.- ¿Necesita capacitación para atender el déficit de atención de los niños de 3 a 4 años?

Muy necesario _____ Poco Necesario _____ Nada necesario _____

ANEXO 5: FORMULARIO DE DIAGNÓSTICO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Ficha de observación a los niños 3- 4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, de la ciudad Ibarra”.

Datos informativos

Nombre:..... Edad.....

OBJETIVO: Determinar las técnicas lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la atención y concentración en los niños de 3-4 años de la Escuela Particular Básica y Nivel Inicial “Eduard Spranger”, de la ciudad Ibarra”.

Valoraciones				
Unidad de observación	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1.- Presta atención a la enseñanza de la clase				
2.- Cumplen con las tareas asignadas siguiendo las indicaciones de la maestra				
3.-Recuerda los conocimientos aprendidos en clase				
4.- El niño comprende las actividades del juego aplicado en la clase				
5.-Se concentra con facilidad en las actividades que realizadas				

6.-Aprende con rapidez lo que le enseña				
7.-Memoriza la información impartida				
8.- Identifica los objetos de acuerdo a las indicaciones de la maestra				
9.- El nivel de aprendizaje de los niños de 3 a 4 años es:				
10.-Los niños trabajan con material individual que les llame la atención				

ANEXO 6:

Atentos en las indicaciones para ejecutar el juego



Completando la serie de figuras y colores



Participación de la docente y el niño aplicando los juegos de atención a los padres y maestras de la institución



Interactuando con los niños



ANEXO 7: CERTIFICACIÓN



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NIVEL INICIAL "EDUARD SPRANGER"

Av. El Retorno 21-84 Telf. 2953-398

Ibarra - Ecuador

Ibarra 14 de Mayo del 2015

Certificación

A petición verbal de la Señorita, **OLMEDO MÁRQUEZ JENNY LISETT** con número de cédula 100340381-1; en calidad de responsable del Nivel Inicial Y Escuela Básica Eduard Spranger, certifico la mencionada señora aplicó las fichas de observación al grupo de niños y niñas de 3 a 4 años.

De igual manera se compromete a socializar los resultados obtenidos, mismos serán utilizados en el mejoramiento institucional.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, la interesada puede hacer uso del presente documento según convenga excepto trámites judiciales

Atentamente,


Lda. Flor María Narváez
DIRECTORA
ESC. EDUARD SPRANGER





**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NIVEL INICIAL
"EDUARD SPRANGER"**

Av. El Retorno 21-84 Telf. 2953-398

Ibarra - Ecuador

Ibarra 11 de Febrero del 2016

Certificación

A petición verbal de la Señorita **OLMEDO MÁRQUEZ JENNY LISETT**, con número de cédula 100340381-1; en calidad de responsable del Nivel Inicial y Escuela Básica Eduard Spranger, certifico que señorita aplicó la Propuesta Titulada "TECNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 3-4 AÑOS EN LA ESCUELA PARTICULAR BÁSICA Y NIVEL INICIAL EDUARD SPRANGER", al personal que Labora en dicha Institución.

Lo cual se aplicarán y serán utilizados en el mejoramiento Institucional.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, la interesada puede hacer uso del presente documento según convenga excepto trámites judiciales

Atentamente,


Lcda. Flor María Narváez
DIRECTORA
ESC. EDUARD SPRANGER





UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determino la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003403811		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Olmedo Márquez Jenny Lisett		
DIRECCIÓN:	Los ceibos		
EMAIL:	jennyolmedospranger@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	0987967266	TELÉFONO MÓVIL:	0987967266

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA ESCUELA PARTICULAR BÁSICA Y NIVEL INICIAL "EDUARD SPRANGER" DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2014-2015."
AUTOR (ES):	Olmedo Márquez Jenny Lisett
FECHA: AAAAMMDD	2016-07-25
SÓLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Martha Carrillo

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, **Olmedo Márquez Jenny Lisett**, con cédula de identidad Nro. **1003403811**, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión, en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 25 días del mes de julio de 2016.

El autor:



Olmedo Márquez Jenny Lisett



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, **Olmedo Marquez Jenny Lisett** con cédula de identidad Nro. **1003403811**, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: **"TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA ESCUELA PARTICULAR BÁSICA Y NIVEL INICIAL "EDUARD SPRANGER" DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2014-2015."**, que ha sido desarrollado para optar por el título de: **Licenciada en Docencia en Educación Parvularia**, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 25 días del julio de 2016.

El autor:

Olmedo Marquez Jenny Lisett
1003403811