



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

**“INCIDENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA
CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN” DE LA PROVINCIA DE
IMBABURA, CIUDAD DE IBARRA, EN EL AÑO LECTIVO 2016 – 2017”.**

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

AUTORA:

Maldonado Lara Jaqueline Patricia

DIRECTOR:

MSc. Milton Mora Grijalva

Ibarra, 2017

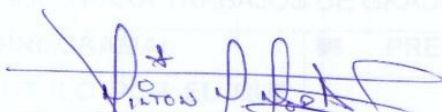
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado 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 con mucha satisfacción participar como Director de la tesis: **“INCIDENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN” DE LA PROVINCIA DE IMBABURA, CIUDAD DE IBARRA, EN EL AÑO LECTIVO 2016 – 2017**, trabajo de investigación realizado por la señora egresada: MALDONADO LARA JAQUELINE PATRICIA, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo correcto del presente trabajo de investigación, considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante un tribunal que será designado oportunamente.

Es todo cuanto puedo certificar por ser justo y legal.


MSc. Milton M. Mora G.

DOCENTE FECYT
C.I. 1002589453



**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, determinó 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:	DE	100321710 - 4	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	MALDONADO LARA JAQUELINE PATRICIA	
DIRECCIÓN:		Ibarra	
EMAIL:		patilara5514@gmail.com	
TELÉFONO FIJO:	2640408	TELÉFONO MÓVIL:	0996633899

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“INCIDENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN” DE LA PROVINCIA DE IMBABURA, CIUDAD DE IBARRA, EN EL AÑO LECTIVO 2016 – 2017”.
AUTOR :	MALDONADO LARA JAQUELINE PATRICIA
FECHA: AAAAMMDD	2017 – 12 – 15
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia de Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Milton Mora Grijalva

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD


Yo, MALDONADO LARA JAQUELINE PATRICIA con cédula de identidad Nro, en 100321710-4 calidad de autor y titular 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 manifiesta 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 el titular del derecho patrimonial, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 15 día del mes de Diciembre del 2017


EL AUTOR: MALDONADO LARA JAQUELINE PATRICIA

(Firma).....
Nombre: MALDONADO LARA JAQUELINE PATRICIA
C.I.: 100321710-4

Ibarra, a los 15 día del mes de Diciembre del 2017

Facultado por resolución de Consejo Universitario



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, MALDONADO LARA JAQUELINE PATRICIA con cédula de identidad Nro. 100321710-4, 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: "INCIDENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VÍCTOR MANUEL GUZMÁN" DE LA PROVINCIA DE IMBABURA, CIUDAD DE IBARRA, EN EL AÑO LECTIVO 2016 – 2017"., que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Docencia de 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.

(Firma).....

Nombre: MALDONADO LARA JAQUELINE PATRICIA
C.I.: 100321710-4

Ibarra, a los 15 día del mes de Diciembre del 2017

DEDICATORIA

Este trabajo investigativo lo dedico a mis padres, esposo, quienes estuvieron apoyándome en todo momento hasta llegar a feliz término.

También dedico esta investigación a las docentes, niños y padres de familia de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, quienes contribuyeron en la elaboración de mi trabajo de grado.

Jaqueline Maldonado

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por la vida y por la familia. Además, agradezco a la Universidad Técnica del Norte quien abrió sus puertas para poder culminar mis estudios y, de manera especial, a mi asesor de tesis quien me ha ido guiando y compartiendo sus conocimientos para poder cumplir este nuevo reto educativo.

ÍNDICE

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	ii
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE.....	viii
Índice de	de
tablas.....	xiv
Índice de gráficos.....	xv
Índice de fotografías.....	xvi
RESUMEN.....	xvii
SUMMARY.....	xviii
INTRODUCCIÓN.....	xix
CAPÍTULO I.....	1
1. El problema de investigación.....	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del problema	4
1.3. Formulación del problema.....	6
1.4. Delimitación del problema.....	7
1.4.1. Unidades de observación.....	7
1.4.2. Delimitación parcial	7
1.4.3. Delimitación temporal.....	7
1.5. Objetivos	7
15.1. Objetivo general.....	7
1.5.2. Objetivos específicos	8
1.6. Justificación	8
1.7. Factibilidad.....	11
CAPÍTULO II.....	12

2. Marco teórico.....	12
2.1. Fundamentación teórica.....	12
2.1.1. Fundamentación filosófica	13
2.1.2. Fundamentación pedagógica.....	15
2.1.3. Fundamentación axiológica	16
2.1.4. Fundamentación legal.....	17
2.1.5. Fundamentación psicológica.....	19
2.1.6. Fundamentación sociológica.....	20
2.1.7. Estrategias lúdicas.....	20
2.1.7.1. La lúdica.....	22
2.1.7.1.1. La lúdica como actitud docente.....	23
2.1.7.1.2. La lúdica en el mundo.....	24
2.1.7.1.3. La lúdica y los padres de familia	27
2.1.7.1.4. Dimensiones de las estrategias	27
2.1.7.1.5. Trabajos relacionados con la actividad lúdica	28
2.1.7.2. Recursos lúdicos.....	29
2.1.7.2.1. Materiales didácticos.....	30
2.1.7.2.2. Materiales tecnológicos.....	31
2.1.7.2.3. Materiales curriculares	31
2.1.7.3. Ventajas y desventajas de las estrategias lúdicas	32
2.1.7.3.1. Ventajas	32
2.1.7.3.2. Desventajas de la inadecuada utilización de estrategias	33
2.1.7.4. Tipos de estrategias	34
2.1.7.4.1. Los cuentos.....	35
2.1.7.4.2. Las canciones	35
2.1.7.4.3. Poemas.....	35
2.1.7.4.4. El juego.....	36
2.1.8. Concentración.....	36
2.1.8.1. El estímulo de la concentración	38
2.1.8.1.1. Ondas alfa.....	39

2.1.8.1.2. Ondas beta	39
2.1.8.1.3. Ondas theta	40
2.1.8.1.4. Ondas delta.....	40
2.1.8.2. Estrategias de la concentración	40
2.1.8.2.1. Un ambiente propicio	41
2.1.8.2.2. Preparación previa	41
2.1.8.2.3. Evitar distractores	42
2.1.8.2.4. Fijarse objetivos a corto plazo.....	42
2.1.8.2.5. Subrayar, hacer esquemas y resumir.....	42
2.1.8.3. Obstáculos de la concentración	43
2.1.8.3.1. Distracciones externas.....	43
2.1.8.3.2. Distracciones internas.....	43
2.1.8.3.3. Distracciones fisiológicas	43
2.1.8.4. Estrategias del docente para mejorar la concentración.	44
2.1.8.4.1. Plantearse un objetivo realista	45
2.1.8.4.2. Gestionar el tiempo	45
2.1.8.4.3. Reducir estímulos distractores.....	45
2.1.8.4.4. Apoyo visual.....	46
2.1.8.4.5. Interaccionar positivamente con los alumnos	46
2.1.8.4.6. Desarrollo de la concentración.....	46
2.1.9. Posicionamiento teórico personal.	48
2.1.10. Glosario de términos.....	49
2.1.11. Interrogantes de la investigación.....	53
2.1.12. Matriz categorial.....	54
CAPÍTULO III	56
3. Metodología de la investigación.....	56
3.1. Tipos de investigación.....	56
3.1.1 investigación de campo.....	56
3.1.2 investigación bibliográfica	56
3.1.3 investigación descriptiva	57

3.1.4	investigación explicativa.....	57
3.2.	Métodos.....	58
3.2.1	Método científico.....	58
3.2.2	Método analítico.....	58
3.2.3	Método sistemático.....	59
3.2.4	Método inductivo.....	59
3.2.5	Método deductivo.....	59
3.3.	Técnicas.....	59
3.3.1.	Observación.....	59
3.3.2.	Entrevista.....	60
3.3.3.	Encuesta.....	60
3.4.	Instrumentos.....	60
3.4.1	Ficha de observación.....	60
3.5.	Población.....	61
	CAPÍTULO IV.....	62
4.	Análisis e interpretación de resultados.....	62
4.1.	Encuesta aplicada a las docentes.....	63
4.2.	Entrevista aplicada a los padres de familia.....	73
4.3.	Ficha de observación aplicada a estudiantes.....	83
	CAPÍTULO V.....	93
5.1	Conclusiones y recomendaciones.....	93
5.1.1	Conclusiones.....	93
5.1.2.	Recomendaciones.....	94
5.1.3.	Respuestas a las preguntas directrices.....	95
	CAPÍTULO VI.....	97
6.	Propuesta.....	97
6.1.	Título.....	97
6.2.	Justificación e importancia.....	97
6.3.	Fundamentación.....	99
6.3.1.	Estrategias lúdicas.....	99

6.3.1.1. Los cuentos.....	99
6.3.1.2. Las canciones	100
6.3.1.3. Poemas.....	100
6.3.1.4. El juego.....	100
6.3.1.5. Adivinanzas.....	100
6.3.1.6. Pictogramas	101
6.3.1.7. Dramatizaciones	101
6.3.1.8. Dinámicas	101
6.4 Objetivos.....	101
6.4.1. Objetivo general.....	101
6.4.2. Objetivos específicos	102
6.5. Ubicación sectorial y física.....	102
6.6. Desarrollo de la propuesta.....	103
Índice de estrategias.....	104
Presentación.....	105
Estrategia 1: Construcción de tres secuencias	107
Estrategia 2: Me quiero como soy.....	108
Estrategia 3: El color es sabor	109
Estrategia 4: La mané.....	110
Estrategia 5: Canto y cuento.....	111
Estrategia 6: Día y noche.....	112
Estrategia 7: El canto de los animales	113
Estrategia 8: Mi mente es rápida	114
Estrategia 9: ¿Quieres que te cuente un cuento?.....	115
Estrategia 10: Soy un actor.....	116
Estrategia 11: Las estatuas.....	117

Estrategia 12: Soy un genio.....	118
Estrategia 13: Quiero ser grande.....	119
Estrategia 14: Rapidez mental.....	120
Estrategia 15: Ordena tus pensamientos.....	121
Estrategia 16: Aram sam sam.....	122
Estrategia 17: Reconocer colores en objetos geométricos.....	123
Estrategia 18: La lógica de los cuentos.....	124
Estrategia 19: Soy un detective.....	125
Estrategia 20: Me voy de compras.....	126
Estrategia 21: Globos de emociones.....	127
Estrategia 22: Vamos de pesca.....	128
Estrategia 23: ¿Dónde viven los animales?.....	129
Estrategia 24: Vamos a la playa.....	130
Estrategia 25: Cartas de memoria.....	131
6.7. Impactos.....	132
6.7.1. Impacto educativo.....	132
6.7.2. Impacto social.....	132
6.7.3. Impacto cultural.....	133
6.8. Difusión.....	133
6.9. Bibliografía.....	134
7. ANEXOS.....	137
ANEXO N°1: Árbol de Problemas.....	137
ANEXO N° 2: Ficha de observación diagnóstica.....	138
ANEXO N° 3: Matriz de coherencia.....	139
ANEXO N° 4: Matriz categorial.....	140
ANEXO N° 5: Encuesta.....	142

ANEXO N° 6: Entrevista.....	144
ANEXO N° 7: Fichas de observación.....	146
ANEXO N° 8: Certificados.....	148
ANEXO N° 9: Summary	149
ANEXO N° 10: Fotografías del material de investigación.	150

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz categorial.....	54
Tabla 2: Población de la investigación.....	61
Tabla 3: Conocimiento en estrategias lúdicas	63
Tabla 4: Estrategias lúdicas en planificaciones curriculares.	64
Tabla 5: Actividades donde se aplique la lúdica.	65
Tabla 6: Dificultad de los niños para realizar actividades dirigidas	66
Tabla 7: Tiempo de concentración media de los niños	67
Tabla 8: Estrategias lúdicas en el aula	68
Tabla 9: Recursos lúdicos del aula	69
Tabla 10: Guía de las estrategias lúdicas que apoyan la concentración .	70
Tabla 11: Necesidad de estimular la concentración.....	71
Tabla 12: Preparación de los docentes en lúdica y la educación actual ..	72
Tabla 13: Lugar especial de estudio	73
Tabla 14: Realiza actividades extras al hacer la tarea.....	74
Tabla 15: Horarios de actividades.....	75
Tabla 16: Alimentación del niño	76
Tabla 17: Descanso de los niños	77
Tabla 18: Problemas familiares afectan en el rendimiento académico	78
Tabla 19: Actividades deportivas	79
Tabla 20: Juegos de memoria entre familia	80
Tabla 21: Conocimiento estrategias lúdicas	81
Tabla 22: Capacitación con una guía.....	82
Tabla 23: Entusiasmo de los niños para entrar a clases.....	83

Tabla 24: Distractores de la clase.....	84
Tabla 25: Distractores biológicos	85
Tabla 26: La mirada, un aspecto de la concentración.....	86
Tabla 27: Horarios planificados.....	87
Tabla 28: Participación en clase	88
Tabla 29: Capacidad de concentración.....	89
Tabla 30: Trabajo de los niños bajo presión	90
Tabla 31: Evaluación de los niños concentrados por sus gestos.....	91
Tabla 32: Posesión de los niños ante tareas difíciles	92
Tabla 33: Índice de estrategias.	104
Tabla 34: Ficha de observación diagnóstica.....	138
Tabla 35: Matriz de coherencia.....	139
Tabla 36: Matriz categorial.....	140

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Conocimiento en estrategias lúdicas	63
Gráfico 2: Estrategias lúdicas en planificaciones curriculares.	64
Gráfico 3: Actividades donde se aplique la lúdica.....	65
Gráfico 4: Dificultad de los niños para realizar actividades dirigidas.....	66
Gráfico 5: Tiempo de concentración media de los niños	67
Gráfico 6: Estrategias lúdicas en el aula.....	68
Gráfico 7: Recursos lúdicos del aula.....	69
Gráfico 8: Guía de estrategias lúdicas para apoyar la concentración	70
Gráfico 9: Necesidad de estimular la concentración	71
Gráfico 10: Preparación de los docentes en lúdica y educación actual ...	72
Gráfico 11: Lugar especial de estudio.....	73
Gráfico 12: Realiza actividades extras al hacer la tarea	74
Gráfico 13: Horario de actividades.....	75
Gráfico 14: Alimentación del niño	76
Gráfico 15: Descanso de los niños	77
Gráfico 16: Problemas familiares afectan en el rendimiento académico..	78

Gráfico 17: Actividades deportivas.....	79
Gráfico 18: Juegos de memoria entre familia	80
Gráfico 19: Conocimiento estrategias lúdicas.....	81
Gráfico 20: Capacitación con una guía	82
Gráfico 21: Entusiasmo de los niños por ingresar a clases	83
Gráfico 22: Distractores de la clase	84
Gráfico 23: Distractores biológicos	85
Gráfico 24: La mirada un aspecto de la concentración	86
Gráfico 25: Horarios planificados	87
Gráfico 26: Participación en clase.....	88
Gráfico 27: Capacidad de concentración	89
Gráfico 28: Trabajo de los niños bajo presión.....	90
Gráfico 29: Evaluación de los niños concentrados por sus gestos	91
Gráfico 30: Posesión de los niños ante tareas difíciles.....	92
Gráfico 31: Árbol de problemas.	137

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1: Levantamiento de información de campo	150
Fotografía 2: Realización de encuestas.....	150
Fotografía 3: Entrevistas a los padres de familia	151
Fotografía 4: Aplicación de estrategias lúdicas en el patio	151
Fotografía 5: Aplicación de estrategias en el aula.	152
Fotografía 6: Aplicación de estrategias lúdicas en el patio	152
Fotografía 7: Aplicación de estrategias.....	153
Fotografía 8: Aplicación de estrategia la lógica de los cuentos	153
Fotografía 9: Aplicación de estrategias lúdicas soy un actor	154
Fotografía 10: Aplicación de estrategias lúdicas canto y cuento	154
Fotografía 11: Aplicación estrategias aram sam sam.	155
Fotografía 12: Estrategia el canto de los animales	155

RESUMEN

El trabajo de investigación se lo realizó porque se evidenció que los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán de la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra, en el año 2016-2017 tienen dificultad en la concentración. La investigación se fundamentó en las siguientes teorías: teoría filosófica, humanista, axiológica, legal, pedagógica, por otra parte este trabajo de investigación está sustentado en la teoría pedagógica; ya que Jean Piaget. Él afirma que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa de evolución del individuo logrando así un aprendizaje significativo durante el proceso de enseñanza aprendizaje. En consecuencia, para dar solución al problema de investigación se planteó objetivos generales y específicos, que permitan lograr el estudio tanto de las estrategias lúdicas como de su influencia en la concentración de los niños de 3 a 4 años. Teniendo en cuenta que el trabajo de tesis requiere seguir líneas de investigación científica se aplicó métodos de investigación de campo, pues se trabajó directamente con los niños, maestras y padres de familia de la Unidad. Por otra parte, bibliografía porque se escudriñó textos relacionados al tema; también se consideró la investigación descriptiva, explicativa, de la misma manera se empleó varios métodos de investigación científico, analítico, sintético, inductivo y deductivo. Fue preciso utilizar técnicas de observación directa, puesto que a través de ella se constató la existencia de la problemática objeto de estudio del presente trabajo. Finalmente se concluyó que los niños no se concentran durante las clases impartidas por el docente. Este hecho es producto de diferentes distractores y por ello se recomienda la elaboración y utilización de una “Guía de Estrategias Lúdicas” cuya finalidad es mejorar la concentración de los niños, Dicha

guía tendrá treinta estrategias lúdicas que servirán para mejorar la concentración del niño durante el período de enseñanza – aprendizaje.

SUMMARY.

This research work was carried out because it was evident that children from 3 to 4 years of Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán of the Imbabura province, of Ibarra city, in 2016- 2017 have difficulty in the concentration, the research was based on the following theories: philosophical, humanist, axiological, legal, pedagogical, on the other hand this research is based on pedagogical theory, since Jean Piaget affirms that the game is part of the child`s intelligence, because it represents the functional or reproductive assimilation of reality according to each stage of the individual`s evolution: achieving in this way a significant learning during the teaching- learning process, in order to solve the problem, general and specific objectives were proposed, which seek the influence of ludic strategies in the concentration of children from 3 to 4 years, research methods such as field research were applied because they worked directly with children, bibliographical because they worked with texts related to the subject, descriptive, explanatory, in the same way was used various methods the scientific, analytical, synthetic, inductive and deductive, the techniques used in this research were the direct observation because through it the existent problem was evidenced: to collect information on the problem, a survey was applied to teachers, as a result it showed little knowledge about ludic strategies, in addition an interview was applied to parents obtaining the same result as in teachers, finally, an observation card was made for children, which showed that children did not concentrate during the teacher`s classes, so it was recommended the elaboration and use of a “Guide with Ludic Strategies” to improve the concentration of the children, this guide will have playful

strategies that will serve to keep the child in the educational process for much time.

INTRODUCCIÓN.

El tema de investigación **“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN” DE LA PROVINCIA DE IMBABURA, CIUDAD DE IBARRA, EN EL AÑO LECTIVO 2016 – 2017”** fue inspiración para mejorar una de las dificultades observadas en los párvulos que actualmente preocupa a los docentes de los niños de 3 a 4 años.

Frente a esa circunstancia se propone como objetivo determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en la concentración de niños de 3 a 4 años de edad en el proceso de enseñanza - aprendizaje del Nivel Inicial 1 de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra, en el año 2016-2017.

Para dar solución a la presente problemática se propone elaborar el trabajo de investigación, él cual contenga una guía de estrategias lúdicas para mejorar la concentración de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, de manera que este trabajo está compuesto de los siguientes capítulos:

Capítulo I, donde se da a conocer el problema de la investigación, antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, la delimitación espacial y temporal así como los objetivos, justificación y factibilidad del proyecto.

Capítulo II, abarca todo lo relacionado al marco teórico, en el que se ha fundamentado las variables del tema con datos científicos recopilados de libros, revistas, manuales y páginas de internet.

Capítulo III, se describe la metodología de la investigación utilizada a lo largo de la investigación. Aquí se detalla los tipos de investigación, métodos, técnicas, instrumentos y población a considerarse en el trabajo de tesis.

Capítulo IV, se muestra detalladamente el análisis e interpretación de resultados generados en las encuestas aplicadas a docentes, entrevistas dirigidas a los padres de familia y las fichas de observación aplicadas a los estudiantes.

Capítulo V, se exponen las conclusiones y recomendaciones formuladas a partir de los objetivos específicos. También en esta parte se establecen respuestas a las preguntas directrices a las que se llegó una vez finalizada la investigación.

Capítulo VI, se concluye con el desarrollo de la propuesta alternativa dirigida a mejorar la concentración de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”. Por otra parte también se describe los impactos que genera la aplicación del proyecto.

Finalmente se exponen los anexos, que incluyen el árbol de problemas, ficha de observación, matriz de coherencia y categorial, instrumentos para la recopilación de información y fotografías del proceso de investigación realizada.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

El juego es una actividad inseparable en los seres humanos, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarlo y por supuesto a disfrutarlo, para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos desagradables. Desde la antigüedad el juego ha sido la principal ocupación del niño de forma natural, aunque esta actividad pase por desapercibida se logra beneficios como estimular y adquirir mayor desarrollo en diferentes áreas como: psicomotriz, cognitivo y socio afectivo. Entonces, por medio del juego los pequeños experimentan y aprenden nuevas cosas, posteriormente el desarrollo que hayan tenido en la niñez lo muestran con la conducta, actitudes y aptitudes de la vida profesional y personal.

Una de las estrategias lúdicas que se puede emplear es el juego, pero existen muchas más estrategias que se pueden emplear, a pesar del predominio de las pedagogías tradicionales aún hay estrategias del aprendizaje con falencias; en la mayoría de los países de América Latina existen experiencias innovadoras que apuntan a la modificación de las relaciones profesor-alumno. Haciendo énfasis a este proceso se han desarrollado estrategias que utilizan las escuelas generando un ámbito de

comunicación donde los conocimientos se construyen en una dinámica que involucra experiencias, interacciones entre los profesores, alumnos, padres de familia, entorno en el que se desenvuelven los niños.

En Ecuador también se trabaja buscando mejoras en la pedagogía de la educación especialmente en temas lúdicos, que aporten a las estrategias de aprendizaje. Actualmente existen diferentes propuestas de esta índole; sin embargo, son pocas las instituciones y docentes que las ponen en práctica, pues si se analizan las planificaciones de los docentes en las escuelas claramente se puede apreciar que estas estrategias de aprendizaje no se han direccionado correctamente para estructurar las actividades escolares planificadas en el currículo de educación inicial.

Dadas las condiciones que anteceden a nivel local se presentan las mismas falencias y escasas planificaciones vinculadas con la lúdica, así que se pierden los beneficios de la lúdica en el desarrollo del aprendizaje. Además es propicio mencionar que a través de las actividades que engloba la lúdica se puede lograr grandes mejoras y avances favorables para los niños en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

La lúdica para la presente investigación se la vincula con procesos que aporten a la concentración de los niños, el tema surge ya que las clases son monótonas, aburridas, con características de la educación tradicional, consecuentemente el alumno refleja un aprendizaje poco significativo. Por otra parte es preciso analizar el ambiente familiar en el que crecen los niños. De hecho, si en los hogares existen problemas intrafamiliares acompañados de maltratos o violencia, el comportamiento va a ser de timidez o se reflejarán actos que causarán problemas con quienes convive. Es entonces que la educación de los niños y su

aprendizaje están compuestos por un sinnúmero de factores que si se los acopla de manera adecuada se puede propiciarle al niño experiencias de aprendizaje adecuadas. Para lograrlo es necesario el esfuerzo de los docentes considerando que son ellos quienes tienen pautas, formación y experiencia en la aplicación de estrategias lúdicas que motiven la concentración.

Estas razones evidencian el requerimiento de material que apoye el desarrollo y aplicación de técnicas lúdicas en la enseñanza como complemento a la formación docente. Con la preparación del profesor se busca inducir en la motivación por aprender, es decir, que los niños se sientan atraídos por el conocimiento impartido siguiendo los lineamientos de las estrategias lúdicas, que modifiquen las planificaciones escolares por clases dinámicas, llamativas, logrando así la solución del problema de concentración detectado en los niños.

La labor para los docentes es ardua al tener que correlacionar la lúdica con estrategias que cumplan con las expectativas de la clase; pues, existe escasa información de técnicas, lineamientos, consideraciones que orienten la toma de decisiones para insertar una estrategia según se presente la causa de desconcentración en los niños de 3 a 4 años.

La educación no solo depende de los profesores, pues, el Ministerio de Educación también ha buscado medios para apoyar a los docentes y en búsqueda de la educación de calidad, principalmente en los niveles iniciales, ha desarrollado un currículo capaz de guiar los procesos de enseñanza - aprendizaje. Este material es muy significativo ya que en él se recogen experiencias e investigaciones innovadoras sobre la primera infancia. También contiene orientaciones metodológicas y de evaluación

cualitativa que guiarán a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2. Planteamiento del problema

Se observa que los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la ciudad de Ibarra tienden a desconcentrarse en las clases. Esto se debe a que los docentes no insertan dentro de su planificación estrategias lúdicas con los niños, por cuanto el mecanismo aplicado únicamente para memorizar contenidos no permite desarrollar una completa concentración en los niños.

Los niños se distraen por cualquier situación cuando reciben clases rutinarias, por lo que no prestan atención en las clases impartidas por la docente. A pesar de la planificación del docente no puede limitarse a seguirlo estrictamente, pues no considera el estado que van a tener los niños. Las clases deben tener estrategias para llamar la atención de los niños sin importar el estado anímico, pero también es importante que las estrategias lúdicas concuerden con el programa del día, de tal forma que no perturbe el seguimiento en los procesos educativos diarios del aprendizaje.

No se ha podido garantizar una educación completamente exitosa por diferentes factores que no han sido optimizados. Uno de éstos es la desconcentración, pues los niños por naturaleza permanecen inquietos, no prestan atención por más de diez minutos, tienen que estar bajo vigilancia todo el tiempo, las actividades las dejan inconclusas, la maestra no muestra mayor interés en hacer las clases llamativas, no existe motivación del docente hacia los estudiantes. Entonces a través del

estudio de la presente investigación se propone estrategias que permitan erradicar esta problemática.

De igual forma se observa que existen distintas falencias durante los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los problemas hacen énfasis a los vacíos y falta de apoyo en las etapas de desarrollo que los niños hayan recibido antes de ingresar al ciclo de Educación Inicial.

Se ha observado que las características negativas de la concentración, influyen en toda la formación del niño. La problemática está latente, no obstante, la solución por parte del docente para impartir su clase no se ha sintetizado y difundido en los establecimientos educativos. Para el caso de la institución considerada se puede decir que la importancia radica en el presente y futuro de cada uno de los niños. No se puede menospreciar el trabajo del docente porque siempre tratará de hacer lo mejor. Por desconocimiento o por otras situaciones no es posible impartir el conocimiento en su totalidad y al final los únicos perjudicados son los estudiantes, pues todo esto traerá consecuencias en etapas escolares posteriores.

El problema en la institución en cuestión no ha sido tratado con la importancia y urgencia que merece. En este sentido se sigue con programas de actividades de aula monótonas y muchas veces obsoletas. La falta de creatividad e imaginación por parte del docente afecta en gran manera en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños. Además en el contexto en el que se ubica la institución tanto económico, social y cultural, se puede corroborar en que entre más temprano se trabaje con problemas de esta índole, mejores resultados se podrán obtener a fin de

llegar a objetivos establecidos que optimicen el aprendizaje de los niños y, a su vez, que éste sea significativo para su formación.

Después de haber observado y analizado la situación de desconcentración en los niños se ha tomado este problema como fin de investigación. Durante la misma se pudo constatar el poco interés de la docente con respecto a la aplicación de las estrategias lúdicas en sus clases, concluyendo así que no existe ningún cambio en la actitud del maestro ante la situación.

Es urgente una intervención para lograr que los niños de la institución lleguen a prestar atención; es importante que se concentren y adquieran conocimientos de la mejor forma. Este hecho se logrará cuando el docente tome conciencia de su rol dentro del aula y pueda capacitarse a fin de presentar una clase preparada con estrategias alternativas para captar la atención de los niños y no improvisar actividades incoherentes sin producto.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en la concentración de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra, en el año 2016 – 2017?

1.4. Delimitación del problema

1.4.1. Unidades de observación

La investigación se efectuará en los niños y niñas de 3 a 4 años y docente de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.

1.4.2. Delimitación parcial

La investigación se realizará en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la ciudad de Ibarra de la provincia de Imbabura.

1.4.3. Delimitación temporal

El estudio se realizó durante el año 2016-2017.

1.5. Objetivos

15.1. Objetivo general

Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en la concentración de los niños de 3 a 4 años durante el proceso de enseñanza aprendizaje del Nivel Inicial, de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán de la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra en el año 2016 - 2017.

1.5.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de conocimiento y aplicación de estrategias lúdicas que utilizan las docentes para estimular la concentración de los niños de 3 a 4 años del Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.
- Fundamentar el marco teórico-científico que permita sustentar a través de la revisión bibliográfica y consulta a especialistas sobre la concentración de los niños de 3 a 4 años de edad, y las estrategias lúdicas que se puedan aplicar en el proceso de enseñanza - aprendizaje para obtención de datos reales que servirán a las docentes del Nivel Inicial de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.
- Proponer una alternativa de solución a la problemática identificada a través de la elaboración de material didáctico dirigido a los docentes que permita mejorar la concentración de los niños 3 a 4 años.

1.6. Justificación

El niño por naturaleza es curioso, está abierto a conocer, descubrir, investigar, explorar 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. Es necesario el análisis y planteamiento de técnicas lúdicas adecuadas para ayudar a los niños a concentrarse de manera correcta y desarrollar la capacidad de aprendizaje. Todo esto se logrará a través de una propuesta didáctica, la cual debe contener

material de apoyo para el docente, sin dejar de lado la factibilidad para aplicar a los niños.

La investigación deberá marcar cambios tras su aplicación, pues es importante tener una visión de la frecuencia con la que el docente utiliza las estrategias lúdicas en los aprendizajes impartidos, verificando así los procesos y resultados que se obtuvieron en los niños con respecto al cumplimiento del objetivo de la investigación. Es imprescindible tomar en cuenta que la atención y concentración son pre-requisitos para todo aprendizaje.

Es difícil insertar a un grupo de personas a nuevas modalidades, tal es el caso de la población en estudio, pues se observa que los niños se desintegran del grupo en actividades dirigidas por el docente ya que las clases tradicionales son monótonas; no obstante, por la falta de aplicación de técnicas lúdicas que desarrollen la atención y concentración limitan el desarrollo exitoso de la planificación diaria reformada dirigida a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Con esta investigación se buscará cambiar las técnicas de enseñanza de los docentes, al igual que la manera de aprender divirtiéndose de los niños; por tanto, a través de los juegos los niños desarrollarán sus capacidades de aprendizaje. Esta investigación aportará a los docentes las técnicas necesarias para motivar en el niño una concentración eficiente para desarrollar el aprendizaje a través de los juegos lúdicos. El impacto de este trabajo investigativo producirá en los beneficiarios el mejoramiento del nivel motivacional y, en consecuencia, el aprendizaje a través del desarrollo de estrategias lúdicas que faciliten el despliegue de estrategias innovadoras en el contexto educativo del niño, como por ejemplo juegos, rondas, dinámicas, dramatizados y narraciones fortaleciendo el sentido de motivación en los

estudiantes, así como su interés frente a los diferentes procesos de aprendizaje.

Si bien es cierto, el propósito de resolver el problema es mejorar la concentración de los niños para desarrollar sus actividades, por medio de estrategias lúdicas que aporten a los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2016 – 2017.

En síntesis, los beneficios que obtendrán a los niños de la institución educativa, comunidad y docente con la aplicación de las estrategias lúdicas son el fortalecimiento del entorno físico y social, desarrollo de habilidades y amplios lazos sociales. En general la capacidad intelectual, entendida como adaptación al entorno, va representando y recreando las normas, valores, comportamientos y actitudes que lo preparan para asumir la vida adulta. A simple vista las estrategias lúdicas aparentan no tener mayor grado de importancia. En el campo educativo las estrategias lúdicas deberían ser consideradas como un insumo básico en la construcción y fortalecimiento de los vínculos afectivos. En la aplicación de las estrategias lúdicas no sólo es importante para el niño; muchos adultos que logran integrar en forma creativa a través de la lúdica, transforman su mundo laboral y social en un entorno de gran placer y satisfacción realizando un juego continuo que nunca deja de ser parte de su personalidad. Muchos de los grandes científicos, artistas, creativos y empresarios tienen en común su gran capacidad para la actividad lúdica simbólica, lo que les permite innovar, crear y representar situaciones hipotéticas que ensayan y transforman en realidades a partir de la lúdica.

1.7. Factibilidad

Este trabajo es factible de realizarlo considerando los impactos que favorecerán la aplicación de técnicas lúdicas, que impulsen la atención y concentración a través de juegos divertidos acorde a la edad; por otra parte, gracias a los conocimientos adquiridos durante la vida estudiantil conjuntamente con el material bibliográfico recopilado en la biblioteca de la Universidad Técnica del Norte, además de las distintas fuentes de investigación, es posible desarrollar el trabajo de tesis a cabalidad.

Se cuenta con la colaboración de los docentes, niños, padres de familia de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, de la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra, con el fin de recoger información y estar al tanto de la problemática que está siendo objeto de investigación, la cual contará con los recursos materiales, técnicos, económicos personales, así como también se dispuso de todo el tiempo requerido para la realización de este trabajo investigativo.

La Institución Educativa donde se realizará la investigación será sometida a la aplicación de encuestas, entrevistas y fichas de observación, de tal manera que al final gracias a los datos obtenidos de la población en cuestión se podrá estructurar estrategias lúdicas diseñadas para beneficio del personal docente y alumnos de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la ciudad de Ibarra.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación teórica

La aplicación de estrategias lúdicas ha sido diseñada con la finalidad de crear un ambiente de armonía durante el tiempo de aprendizaje de los niños; además a través de esta metodología de educación se pretende hacer que los niños se apropien de los temas impartidos por los docentes a través de las estrategias lúdicas. Se puede evidenciar que los juegos sobresalen las estrategias lúdicas gracias a la diversidad y la naturaleza que presentan, en este método es común para el niño que realiza de forma espontánea, natural.

Se puede afirmar que a través del juego se adquiere conocimiento sin esfuerzos, divirtiéndose, disfrutando de las cosas que hace. En este proceso es precisamente cuando el niño se acopla con el aprendizaje e incluso se logra captar la atención en actividades fuera de las aulas, es decir, el niño empieza a difundir con quienes lo rodean los conocimientos adquiridos, es por esta razón que los nuevos modelos pedagógicos apuntan a innovar las estrategias, métodos, procedimientos de educación que garanticen mejorar la concentración en los niños.

La lúdica no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario desarrolla estrategias muy profundas, dignas de la aprehensión

por parte del niño, sin mecanismos que los repriman; Cabe recalcar que las estrategias sin el promotor, en este caso el docente, es imposible llevar a cabo la realización de cualquier método innovador. Entonces el docente se convierte en el factor decisivo con su actitud, compromiso para llevar al éxito o fracaso el aprendizaje de los niños con la aplicación de esta modalidad. Para desarrollar estrategias lúdicas se requiere de actitud lúdica. Dicho término se define como una cualidad humana de sentir gusto por lo que se hace y transmitir esa sensación a los demás. Es en este proceso donde interviene la inteligencia emocional en concordancia con lo que exponen Cevallos y Paucarima (2011) “El juego es 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” (pág. 14)

Aquí se revela entonces la importancia de la actividad lúdica en el niño, como un medio de su propio aprendizaje; la idea del juego como instrumento para desarrollar las habilidades y conocimientos que le permitan relacionarse con el mundo sale a relucir.

2.1.1. Fundamentación filosófica

Teoría humanista

Según el sitio web Carl Rogers y el Humanismo, Rogers citado por Cabada (2016) se “pensaba que cada persona vive y construye su personalidad a partir de ciertos objetivos; y el objetivo más alto sería ser feliz, autorrealizarse” (pág. 1). Desde el punto de vista filosófico la presente investigación se fundamenta en la teoría humanista, por consiguiente la tesis se basa en una educación democrática, centrada en

el niño/a, misma que tiene por objeto estudiar el desarrollo de la concentración y atención durante las clases con la finalidad de lograr el máximo nivel del desarrollo intelectual.

La educación se evalúa por competencias individuales de los alumnos. Es por ello que actualmente se tiene interés por cada niño; buscando metodologías que apoyan el desenvolvimiento escolar de mejor manera, enriqueciendo su aprendizaje.

La teoría humanista permite indicar que los seres humanos pueden generar críticas, pero al mismo tiempo deben tener la capacidad de razonar y buscar una propuestas para dar solución a la situación que se presente En este caso se deben estructurar estrategias lúdicas para poder desarrollar una buena concentración en los niños. Los docentes carecen de estas metodologías indispensables en la educación actual; puesto que para llegar al aprendizaje significativo debe existir la intervención de tres elementos: el niño/a que aprende, el contenido que es objeto de aprendizaje y el profesor que promueve el aprendizaje del alumno; es decir, para un óptimo aprendizaje deben existir los elementos del triángulo interactivo, los cuales deben trabajar juntos siempre y cuando ya se obtenga el conocimiento del contenido a emplearse y de las estrategias a utilizar, este paradigma interviene en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas en el aula.

Según Chávez (2012), la presente investigación está intervenida por los valores; puesto que el investigador parte involucrada en el contexto, y sujeto de la investigación contribuirá en este proceso, quien no se conformará con saber sino asumirá el compromiso de cambio, tomando en

cuenta el contexto socio cultural en el que se desarrolla el problema, respetando valores religiosos, morales, éticos, y políticos de todos quienes conforman la institución. También busca desatar los valores tanto de responsabilidad de padres de familia, niños y maestros, también que se adquieran compromiso para una orientación y cambio positivo para la sociedad educativa. (pág. 18)

De igual modo la teoría humanista manifiesta que los niños no sólo deben estudiar ni aprender contenidos científicos, sino que deben valerse de los problemas, necesidades o dificultades del entorno para que pueda comprender, analizar y actuar sobre ellas tomando alternativas de solución convenientes. Como esta investigación se enfoca a niños, ellos requieren del apoyo de los adultos (profesor, compañero, padres) que ayuden al desarrollo de sus habilidades, destrezas, competencias.

2.1.2. Fundamentación pedagógica.

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 ha realizado muchos estudios relacionados con la pedagogía, una de las principales obras es la del año 1986 allí se analiza "La formación del símbolo en el niño". El contenido revela datos importantes relacionados con el juego; sus estudios concretan que cuando un niño juega 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.

Las estrategias lúdicas encierran una gama de actividades didácticas que buscan lograr en el alumno la construcción de conocimiento significativo, así como propiciar una 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, pedagogía y didáctica van de la mano siempre. Cada una de estas ciencias aportan nuevos conocimientos que deben ser utilizados para la comprensión social como también científica del sujeto; la apropiación de los objetos y la transformación de los mismos se vinculan con la ciencia.

En concordancia con la ponencia de la página concepto definición la pedagogía al hablar del tema en una unidad educativa “se está haciendo un estudio analítico de los procesos de enseñanza que existen, para reforzar o elaborar mejores estrategias que el ayudaran al niño estudiante a absorber la máxima cantidad de conocimiento posible” (2012, pág. 1).

2.1.3. *Fundamentación axiológica*

De acuerdo a CIVE 2005 Congreso Internacional Virtual de Educación, 2005 la axiología representa “el estudio de la naturaleza y criterio de valores y juicios de valores en términos generales. El enfoque principal de la axiología es la sociedad y sus valores”, (2005, pág. 7)

La formación en valores es verdaderamente complicada en el trabajo educativo, pues se involucran aspectos personales sobre todo de carácter, por lo que se debe buscar caminos o procesos que orienten la

formación del individuo. Con la lúdica se debe tener cuidado de no caer en la exageración de palabras, órdenes, o situaciones limitantes para los niños con el fin de lograr en ellos motivaciones, reflexiones, necesidades y errores.

Como una estrategia para difundir la lúdica en la educación no sería adecuado pensar en una campaña para difundirlos, a razón de que no sería suficiente para solucionar las deficiencias del aprendizaje de la sociedad actual. Para conocer los resultados obtenidos con la aplicación del trabajo propuesto es necesario evaluar indicadores que demuestren el cumplimiento de los objetivos que condujeron a la realización del trabajo.

2.1.4. Fundamentación legal

La presente investigación fundamenta con los siguientes artículos de la Constitución de la República del Ecuador, 2008: La Constitución sección cuarta cultura y ciencias:

Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa., al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les corresponda por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizara el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalencia.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprenda. El Estado promoverá el dialogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollara de forma escolarizada y no escolarizada.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.

El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

También se sustenta en el Código Orgánico de la niñez y adolescencia (2013):

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.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

Ley Orgánica General de Educación informe para el segundo debate.

Art. 24.- La educación inicial está orientada a desarrollar en los niños y niñas la estimulación temprana, habilidades y destrezas para sentar las bases del proceso de maduración fisiológica, motriz, psicológica, afectiva, intelectual y social, considerando su entorno, cultura y en coordinación con la familia, con el objeto de lograr una adecuada articulación con la educación básica.

2.1.5. Fundamentación psicológica

Vygostky, quien parte de la idea, que el proceso cognitivo tiene su origen en la interacción del hombre con su cultura y en la sociedad,

llegando a afirmar que las funciones psicológicas superiores se dan dos veces, la primera en el plano social y después individual.

2.1.6. Fundamentación sociológica

Vygotsky desarrollo humano producto interacción en plano social, la mayor parte de la sociedad espera que en los ciclos escolares se cubra con la formación necesaria de los niños para desarrollarse totalmente profesional y personalmente, con la finalidad de que sean adultos responsables, asumiendo los roles sociales adecuados, es por ello que el trabajo en conjunto entre padres de familia y docentes permite orientar de manera integra a los niños, ya que no puede recaer toda la responsabilidad en los docentes.

2.1.7. Estrategias lúdicas

Una estrategia lúdica es un conjunto de acciones que se llevan a cabo con el fin de relacionar actividades de diversión para el niño con la planificación académica. Entonces todas las vivencias relacionadas con procesos dinámicos que conducen al mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje se conocen como estrategias lúdicas; las cuales no solamente requieren de la realización de actividades, sino que engloban todos los aspectos relacionados con la actitud ante la vida.

Por medio de las estrategias que el docente planifique se pretende motivar al niño a explorar e indagar temas nuevos; primero con aspectos del entorno y posterior a ello en temas relacionados con el conocimiento científico o materias de ciencia que se imparten en la escuela. La

exploración es propia de los niños por la etapa que atraviesan, ellos son inquietos, interactivos, exploradores, juguetones. Es importante que los adultos orienten su formación. De esta manera, se podrá aprovechar sus habilidades, destrezas, conocimiento y aprendizaje de los niños. Aparentemente cuando se realizan estrategias lúdicas no se generan productos en el conocimiento de los niños, pero de una manera indirecta, si se analiza a profundidad, se podrá alcanzar los objetivos propuestos; incluso son más fructíferos que los que se adquieren con el aprendizaje tradicional.

Quizá cuando se juega no se genera nada, sin embargo, allí se fortalecen estrategias de los procesos educativos. A desarrollar vivencias se impulsa aprendizajes significativos. En los juegos básicamente necesitamos de actitud propia para buscar medios lúdicos que favorezcan el desarrollo de habilidades. Cuando existe un programa estructurado los adultos deben guiar a los niños para desarrollar los objetivos planteados a cabalidad.

La edad temprana del niño es la más importante para la formación integral. Es deber del adulto orientar actividades donde se pueda aprender jugando, con técnicas grupales, de participación activa, dinámicas, divertidas, que permitan al niño captar completamente la concentración en las actividades que desempeña sin importar el medio u otros factores, distractores que obstaculizan el pleno desarrollo del aprendizaje.

La estrategia lúdica implica esfuerzo de planificación, pues nada debe ser improvisado para que no se pierda la noción del logro que se busca con la aplicación de estrategias lúdicas dentro de las jornadas

escolares; por otra parte quienes estructuran estas actividades deben conocer que existen ciertos parámetros que se debe respetar y seguir si se quiere alcanzar el máximo desarrollo de competencias o destrezas en el grupo aplicado.

2.1.7.1. La lúdica

La lúdica interviene en la transformación de proyectos sociales, en especial, los que están relacionados con lo parvulario; también es considerada como una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva social, la comunicativa, entre otras. Además, se precisa que la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras asociadas al vértigo, la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa.

La lúdica se caracteriza por brindarle al ser humano actividades como la creatividad, espontaneidad, optimismo y el buen sentido del humor, hechos que solamente se pueden lograr con las interacciones personales cotidianas. Sin embargo, es necesario no confundir lúdica con juego, ya que el juego es parte de lo lúdico pero existen más actividades que son consideradas dentro de la lúdica. Es importante reconocer que la lúdica es una dimensión del desarrollo humano en la cual expresa emociones a través de las expresiones como la risa, el canto, los gritos, el goce en general.

Es decir, cada instante que se vive en la escuela está impregnado de lúdica: el disfrute de reír en clase, un momento jocoso compartir con los amigos, jugar hasta el cansancio, ir de paseo por la ciudad, hablar con los maestros en los espacios libres. Todas estas situaciones están

continuamente circundando la realidad educativa, pero son ignoradas y desaprovechadas por los maestros, quienes en un continuo afán de innovar caen en lo tradicional desconociendo la simpleza de las expresiones donde se conserva la verdadera esencia que responde a todos aquellos cuestionamientos que apuntan a mejorar el aprendizaje algo significativo.

La lúdica es algo que se siente y se reconoce en nuestras prácticas culturales, tradicionales, que han sido parte de la cultura y son el acto propicio para brindar espacios en los cuales se dé la creatividad y la libertad para hacerlo.

2.1.7.1.1. La lúdica como actitud docente

La actitud, en especial, la actitud lúdica del docente, es un factor decisivo para los aprendizajes escolares pues de él depende en gran medida el éxito de su labor. La actitud lúdica se puede definir como una cualidad humana de sentir gusto por lo que uno hace y poder hacer sentir bien a los que uno trata; la actitud es parte de lo que se conoce como la inteligencia emocional. En este sentido, es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer, ya que al tener claro los contenidos a trabajar como las metodologías para implementar le permitirá alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza - aprendizaje de forma edificante y representativa. Las aulas, ambientes, disposición anímica del estudiante, están en manos del maestro. No solamente a los niños les gusta estar en un ambiente grato para aprender y lograr sus objetivos. La lúdica debería ser una política de educación a nivel global. La actitud lúdica produce en el ser humano confianza, apertura mental, y seguridad para hablar, mientras tanto la actitud tradicional genera tensión, ansiedad, bloquea el

pensamiento y la capacidad de razonar y expresarse por temor a ser burla de los demás.

No se requieren altos grados de estudio, pero sí de una actitud lúdica ideal que se logra sólo poniendo de parte y estando con la predisposición para cambiar la forma de ver las cosas, para que los estudiantes aprendan con gusto en las enseñanzas impartidas a diario; se debe romper todo paradigma de la cotidianidad, más bien se debe acoplar en todas las actividades, hechos simbólicos e imaginarios como la escritura, arte, descanso, danza, pintura, estética, baile, amor, afecto, ensoñaciones, escuchar, pararse en las esquinas, sentarse en una banca y todo tipo de actividades que generen la sensación de disfrute y felicidad.

En este sentido, la lúdica es parte del interior del ser humano sobre los actos que realiza y la forma cómo siente, piensa y crea. Se puede afirmar también que la lúdica es la actitud positiva con la que vive el ser humano capaz de contribuir a la sociedad hombres pensantes, sensibles y constructores de su propio proceso de aprendizaje.

2.1.7.1.2. La lúdica en el mundo

En el ámbito mundial la educación constituye el eje fundamental para el desarrollo de los países y, sin duda alguna, un elemento clave para eliminar la pobreza y aumentar la productividad en las naciones. Es evidente también el peso que cae sobre los educadores al ser quienes forman a la sociedad; la responsabilidad de hacer su trabajo exitoso marcará el camino de los alumnos. Muchas empresas fracasan o no logran los objetivos anuales planteados por la falta de colaboración de sus empleados. Este problema no es por vaguedad, sino por falta de

motivación y ambientes que les permitan ser partícipes activos en el trabajo, únicamente se limitan a cumplir con las órdenes que sean dispuestas por el superior; no existen espacios donde interactúen todos los miembros de la empresa, para fortalecer las competencias de las personas.

La lúdica no solamente puede ser practicada con juegos, el relato de cuentos, narraciones, canciones, poemas, mitos, etc. Toda actividad placentera del ser humano puede ser considerada como lúdica si se le da el valor correspondiente; en este se toma en cuenta todos los casos que permitan fomentar la capacidad de concentración y el aprendizaje de los estudiantes.

Con relación a las actividades lúdicas en los estudiantes en cuestión se observa que poseen poca destreza y habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje. También es evidente la escases de estrategias lúdicas aplicadas por el docente, siendo él quien por su ámbito profesional debe tener en cuenta las estrategias lúdicas como una herramienta básica de trabajo y no lo tiene.

Observar jugar a los adultos es jactancioso, pero existe una gran diversidad de recursos lúdicos adaptables para cada edad y espacio; se debe tener presente que la desconcentración no solamente es una problemática educativa y en edades de preescolar, pues a través de la presión se da el estrés impidiendo que las personas en general no puedan concentrar sus cinco sentidos en las actividades que realizan.

La inexistencia de estrategias lúdicas trae como consecuencia falta de creatividad, desmotivación, carencia de significado y funcionalidad,

falta de atención, estrés, cansancio, inquietud y sobre todo poco interés por aprender, debido a que el aprendizaje se le hace tedioso según Sánchez (2008)

El humor se puede considerar una estrategia afectiva. Cuando algo hace reír atrae más la atención y consigue la concentración en la materia o en el tema que se esté tratando. Llevar al aula actividades lúdicas que arranquen una sonrisa en los alumnos logra adoptar el trabajo con buen ánimo, con una actitud positiva y con un mayor esfuerzo, ya que distrae la mente de lo que verdaderamente se hace, que es aprender. (2008, pág. 30)

La diversión no solamente es una fuente generadora de sensaciones, aunque en el momento que se hace una actividad no se puede apreciar los reales impactos en las personas, claramente se verá cambios trascendentales al final de la ejecución de estrategias lúdicas principalmente en aquellas que se encuentra inmersa la afectividad. A través de esta metodología el estudiante garantiza la motivación, el aumento de confianza en sí mismo.

La autoevaluación también es una estrategia lúdica que permite apreciar los errores de los niños, además trabajan por evitar cometer errores similares a los que ya pasaron. La reflexión de los estudiantes para no caer en situaciones desagradables requiere de la concentración, no solamente en la vida cotidiana, también en lo académico es posible lograr que el alumno se involucre activamente en su progreso. Algunas estrategias permiten la interacción libre como simulaciones, representaciones o juegos de roles en los que se puede evaluar

inmediatamente las habilidades, destrezas del alumno y el docente tendrá una visión clara de las debilidades, falencias como también problemas que debe corregir dentro de su grupo de trabajo.

2.1.7.1.3. La lúdica y los padres de familia

Es precisamente en el hogar donde el niño posee más conocimiento, sobretodo en aspectos que se relacionan con la actitud y personalidad ante las situaciones del entorno, consecuentemente la formación, instrucción, aspectos generales de cómo es el niño en la escuela, será el fiel reflejo de la educación que le han dado sus padres.

Los padres de familia en un mayor porcentaje desconocen de las estrategias lúdicas, muchas veces los adultos se limitan a querer alcanzar sus objetivos con órdenes, quizá amenazas, condiciones y un sin número de estrategias erróneas, puesto que se debe buscar estrategias para que el niño se forme correctamente, pero no necesariamente bajo un sistema estricto sino más bien divertido. Este proceso hace alusión a la práctica de estrategias lúdicas; por lo tanto, es sumamente importante formar a los padres de familia acerca de temas lúdicos, que colaborarán con la formación general del desarrollo del niño, a través de un entorno divertido.

2.1.7.1.4. Dimensiones de las estrategias aplicadas en el marco del aprendizaje

El aprendizaje con estrategias lúdicas es una propuesta de trabajo donde se utilizan actividades como un instrumento movilizador, a la vez que éste provee a los participantes un ambiente estimulante para la

producción de enseñanza - aprendizaje. Modificar el marco tradicional es una tarea difícil que requiere de la predisposición de los docentes. Ellos deben aprender a desaprender los métodos tradicionales ambiguos y a reemplazarlos por estrategias innovadoras que capten la concentración total de los alumnos. Es una tarea difícil, pero entre más pronto se practique tiende a tener probabilidades de ser mejores por el cúmulo de experiencias (de alumnos y docentes), permitiéndoles enseñar con una metodología activa que promueva la iniciativa y la creatividad.

Por lo tanto, dicho proyecto debe tener un enfoque global, estar concebido y desarrollado desde los principios que caracterizan el concepto de globalización considerado en una doble perspectiva.

Una de las dimensiones que se debe tener es la innovación siguiendo los parámetros de desarrollo global en la Educación Inicial, también debe ser flexible de acuerdo a las características, necesidades y entorno de la población. Este acercamiento da lugar a entender conceptos de mayor complejidad del sistema de enseñanza aprendizaje.

La educación debe tener prospectiva básica del pensamiento humano que expresa los caracteres generales de la educación, con la finalidad de destacar rasgos generales de las estrategias que deben usar los docentes para aplicar las estrategias al trabajar en la enseñanza.

2.1.7.1.5. Trabajos relacionados con la actividad lúdica

Con previa revisión de materiales bibliográficos, se da a conocer trabajos anteriores representativos del tema de investigación. En ellos se

revela la necesidad de estrategias lúdicas que permitan mejorar la enseñanza - aprendizaje en los docentes para desarrollar habilidades de concentración en los niños. Se puede afirmar que las estrategias lúdicas constituyen una gran necesidad para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y principalmente abre un espacio para que el ser humano se conozca a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea.

Los estudios relacionados con la lúdica muestran también que los resultados han sido favorables para la concentración en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, no solamente en aspectos académicos, sino también sociales y culturales; es por ello que la pedagogía ha adoptado estrategias lúdicas para lograr la formación del niño.

2.1.7.2. Recursos lúdicos

Los recursos lúdicos que deben emplearse para las actividades lúdicas deben ser del entorno, de manera que se desarrollen habilidades en el niño para utilizar lo que le rodea para lograr sus objetivos de una manera creativa; así se puede concretar habilidades intelectuales y de razonamiento. Los recursos complementarán el desarrollo de la motricidad fina además las actividades con recursos hacen que los niños se concentren y puedan imaginar cosas inexistentes que posiblemente puedan ser reales e innovadoras.

No son menos importantes los recursos tecnológicos, pues es importante considerar que los niños actuales en el mayor porcentaje tienen acceso a equipos tecnológicos; tal como utilizan los médicos en rehabilitación con personas especiales puede utilizar el docente. Por una

parte los equipos electrónicos, por ejemplo ya son parte de la vida cotidiana del estudiante; sin embargo, es imprescindible que el adulto haga una selección de los programas a los que acceden los pequeños.

En este sentido los recursos deben ser simples, relacionados con la realidad, actuales, programados bajo la responsabilidad del adulto, deben tener una razón de ser y un ¿por qué? son utilizados como medios en la lúdica.

2.1.7.2.1. Materiales didácticos

Los materiales didácticos son instrumentos de mediación entre los contenidos de la planificación del docente y el aprendizaje del alumno, los materiales que se apliquen en el aula deben estar acorde a la edad de los niños. Un claro ejemplo está en los niños de 3 a 4 años. El tema de estudio del presente trabajo se debe tener cuidado con elementos pequeños, cortantes o que representen inseguridad para el niño; por otra parte deben ser resistentes, accesibles, manipulables, atractivos, coloridos. Incluso se puede usar el cuerpo de ellos mismos como material didáctico, puesto que aporta a la exploración de sí mismo y de su entorno. Las estrategias deben ser insertadas en la planificación de los docentes, entonces si se busca desarrollar la motricidad en los niños se debe procurar preparar materiales enfocados a la exploración, donde el niño pueda descubrir objetos del medio.

En caso de que se requiera potenciar habilidades de manipulación, observación, los materiales serán del medio que les rodea; si las estrategias lúdicas que se aplican son de conocimientos relacionados a las ciencias aplicadas es primordial que se asocien materiales que

permitan al niño comparar, agrupar, ordenar, clasificar, contar, establecer mediciones, símbolos, dramatizaciones, materiales de teatro en el aula, incluso se puede impartir clases en espacios libres de la escuela. Por ejemplo, el patio de recreaciones es allí donde el niño no tiene miedo a interactuar o a ser él mismo en un 100%.

2.1.7.2.2. Materiales tecnológicos

Los materiales tecnológicos en la actualidad constituyen un factor importante para el desarrollo del ser humano en todos los ámbitos. De esta forma en la educación también se ha introducido la tecnología en los últimos diez años, principalmente se ha utilizado la multimedia puesto que mejora el aprendizaje de los alumnos y al mismo tiempo reduce los recursos y gastos en la enseñanza. Se puede afirmar que el futuro estará lleno de medios tecnológicos; por lo tanto, el niño debe relacionarse y el docente debe supervisar los materiales a los que se le permite acceder al estudiante.

La mayoría de materiales acoplados a la educación son audiovisuales y auditivo, por los beneficios que presentan para llamar la atención de los niños, se debe seleccionar materiales acordes a la planificación, de manera que el docente cumpla con los objetivos de la planificación.

2.1.7.2.3. Materiales curriculares

Los materiales curriculares son aquellos que ayudan a los adultos o a quienes dirigen la aplicación de estrategias lúdicas, facilitando la toma

de decisiones, evaluar contenidos, el monitoreo de impactos que se darán en los niños antes y después de aplicar las estrategias.

Los materiales curriculares permiten además evaluar que las estrategias sean innovadoras, motivadoras, reales, formativas, es decir, los materiales curriculares son el producto final para ser aplicado en los niños bien planificados, programados que garantizan los objetivos planteados por los docentes.

2.1.7.3. Ventajas y desventajas de las estrategias lúdicas en la educación.

Los resultados positivos o negativos que se logre en la aplicación de estrategias lúdicas dependen directamente del docente o de quien estructure las estrategias, pues será el encargado de asociar temas de la educación tradicional con una educación innovadora y divertida.

El control para este caso radica principalmente en el docente; es por ello que es importante tener claro las ventajas y desventajas que se pueden dar, con la finalidad de erradicar las desventajas. Únicamente se pretende aplicar aquellas estrategias eficientes, eficaces, significativas en el aprendizaje y desarrollo del niño.

2.1.7.3.1. Ventajas

Dentro de las principales ventajas se describen las siguientes: crean un ambiente relajado en la clase y más participativo, apoyan a mejorar la relación existente entre alumnos y maestros, mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades que se presenten de una manera habitual o sin hacer del problema un obstáculo de los objetivos, sino una

oportunidad para mejorar el producto final, aumenta la confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores frente a los demás.

La diversión permite al niño tener emoción por asistir a clases, además permite aprender contenidos difíciles, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos; sin que el niño se canse física o mentalmente; aumenta la motivación de los alumnos bajo un espacio ameno. Permite trabajar en diferentes habilidades y desarrollar capacidades del niño, después de haber aplicado estrategias que evalúen la falencia de los niños; de esta forma ya teniendo una visión clara de los problemas obviamente se podrá llevar a cabo las soluciones. Las estrategias lúdicas invitan al niño a inventar, imaginar, descubrir, adivinar, etc.; dichas actividades permiten desarrollar actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite poner en practica la formación de su personalidad e intervenir como individuo.

La práctica docente en el mundo ha realizado avances para activar la enseñanza que pueden ser considerados en las estrategias lúdicas como un medio de capacitación para asegurar el rotundo éxito de los objetivos planteados.

2.1.7.3.2. Desventajas de la inadecuada utilización de las estrategias lúdicas

Al no jugar el niño pierde la mitad de su vida. Se sostiene esta teoría porque el niño limita su desarrollo a ejecutar estrategias ordenadas como se hace con artículos que requieren de la intervención del ser humano. Por naturaleza los niños tienden a jugar, a explorar su entorno para formarse. Entonces las personas que no pueden formar su autoestima y

autonomía están destinadas a recibir y a acatar órdenes, de manera que ellos vivirán la vida de los demás, mas no encontrarán satisfacción placentera para sí mismo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

Nadie puede ser obligado a participar de las actividades determinadas como estrategias lúdicas. Este acto debe surgir de forma espontáneamente y autónomamente como una decisión personal. Es función de quien dirige al grupo hacer que nazca la pasión, el deseo y la libre elección de participar y divertirse con las estrategias lúdicas. En cuanto a los factores que corroboran el desarrollo de estas actividades dependerá del adulto crear ambientes o buscar recursos que solventen los deseos del infante.

2.1.7.4. Tipos de estrategias

Según Grupo de trabajo proyecto “QUÉDATE” emplear diferentes estrategias logra que el estudiante evidencie las habilidades que éste como ser pensante tiene, sus conocimientos previos y la utilización de técnicas o hábitos de estudio, determinando la tendencia que tiene cada uno de ellos, para que de esta forma el docente pueda hacer efectiva la estrategia que aplica a su trabajo educativo. (pág. 54)

De acuerdo a las necesidades del proceso de enseñanza - aprendizaje se debe tomar en cuenta factores como que se pretende lograr, a través de qué medios, con qué recursos, ¿qué? tipo de personas

va dirigido, lugar ¿Dónde? se llevarán a cabo las estrategias pues es importante conocer estas características para marcar una orientación de qué recursos se pueden ejecutar.

2.1.7.4.1. Los cuentos

Esta estrategia debe ser aplicada tanto en los espacios educativos como en los hogares, a razón de que conforme se va dando el cuento los niños se imaginan y ponen atención en los hechos que se dan, en especial con los actores principales. Los personajes pueden ser ficticios o de un pasado. Es característica del cuento motivar la imaginación creadora, sensibilización, imaginación, concentración del niño.

2.1.7.4.2. Las canciones

Los niños desde que están en la etapa de gestación escuchan cuando la madre les canta, estimulando así habilidades especiales con relación a los sentimientos; que al final del proceso formarán el carácter del ser humano. Las personas tienen diferentes gustos, es por ello que motivando a los niños a cantar van a intentar imitar al docente en la clase y en el hogar. Se puede hablar en este caso de un aprendizaje a largo plazo.

2.1.7.4.3. Poemas

En la poesía se mezcla el ritmo y la rima para la etapa preescolar estas tienen similitud a las canciones. El niño se motiva por la melodía con la que se dice las palabras. Los docentes deben estructurar poemas

sencillos sin exageradas normas literarias, fáciles de recordar, donde abundan las repeticiones, lo cual agrada al infante.

2.1.7.4.4. El juego

La interacción con las demás personas del entorno es una actividad natural nata del ser humano; no tiene edades específicas, pues desde edades tempranas el juego se siente como una necesidad por la sola razón de divertirse y sentir placer.

En la etapa preescolar cuando comparten, cooperan y disfrutan el acompañamiento de los otros, se fortalecen en ellos los sentimientos de pertenencia al grupo social con el que comparten. Es así como se va solidificando su sentimiento de solidaridad y trabajo por un bien común.

El docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica mediante el empleo de estrategias innovadoras, creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y, especialmente, estrategias lúdicas.

2.1.8. Concentración

La concentración de acuerdo a la percepción de los psicólogos es proceso psíquico que se realiza por medio del razonamiento Centrar voluntariamente toda la atención de la mente sobre un objetivo, objeto o actividad que se esté realizando o pensando en realizar en ese momento,

dejando de lado toda la serie de hechos u otros objetos distractores que puedan ser capaces de interferir.

La concentración u orientación de nuestra conciencia hacia un determinada vivencia de la realidad, la experiencia vivida debe tener capacidad de controlar y orientar al organismo a lograr un objetivo determinado. La atención está íntimamente ligada con la concentración, por consiguiente concentrarse es mantener fija la atención el objeto en profundidad y durante un periodo de tiempo necesario para comprender la situación que motiva al ser humano darle interés.

La concentración es una destreza aprendida a través de habilidades aprendidas, la concentración significa el estar totalmente centrado en una actividad sin importar estímulos o factores distractores que se presenten. En la vida cotidiana la concentración es una terminología utilizada por los deportistas, siempre los entrenadores hacen referencia a que si se desea alcanzar el máximo nivel debe estar totalmente concentrado. Entonces se puede asumir que la concentración es una destreza que con una formación adecuada es posible mejorarla y desarrollarla mejor cada vez que se practique.

Si alguien persigue realizar un trabajo de manera exitosa necesita de varios elementos, la más importante después de tener la voluntad necesaria, está la concentración, ya que si no se concentra no es posible utilizar al máximo las capacidades mentales.

Es por esto que es de gran importancia desarrollar el hábito de la concentración para lograr un mejor resultado en nuestras acciones y en el menor tiempo posible aplicando los recursos, medios y estrategias

necesarias para lograr los propósitos establecidos a la hora de emprender la acción.

La concentración no es un proceso pasivo, especialmente en niños/as que ha superado la edad correspondiente a la infancia, sino es una acción que controla el organismo, en especial el sistema nervioso al ser éste encargado de proporcionar vigilancia. Los adultos en especial no son capaces de captar todo lo que sucede alrededor por dejarse llevar por medios distractores de rutina.

La capacidad del sistema nervioso es limitada en los adultos más que en los niños, porque es su etapa los estímulos de enseñanza aprendizaje están recién siendo adaptados; recordemos que el ser humano es un ser lleno de costumbres y si se lo mal acostumbra en la adultez no va a poder dirigir su proceso de atención, la concentración se pone en evidencia cuando al presentarse varios estímulos, de éstos se selecciona uno determinado y se desarrolla en un 100%,

2.1.8.1. El estímulo de la concentración

Se debe procurar tener bien claro los objetivos que quiere lograr, de tal manera que sea posible tener una concentración completa eliminando todo tipo de distractores; una persona puede concentrarse mejor cuando ha descansado el tiempo normal que requiere el cuerpo para renovar energía; una persona obtiene y practica la concentración cuando está en permanente actividad.

Cuando una persona está en esta etapa el público puede palpar su estado cuando practica de lectura, medita, hace deporte o yoga; mientras

el cuerpo trabaja el organismo permite al cerebro generar estímulos que fortalecen al ser humano; como por ejemplo cuando el individuo produce ondas, las mismas que de acuerdo a su nivel, aportarán información a todo el sistema de la persona.

2.1.8.1.1. Ondas alfa

Se define a las ondas alfa como oscilaciones electromagnéticas en el rango de frecuencias de 8-13 Hz que se producen de la actividad eléctrica sincrónica y coherente de las células cerebrales de la zona del tálamo, estas ondas se originan sobre todo en el lóbulo occipital durante períodos de relajación, con los ojos cerrados, pero todavía despierto se producen en niveles más bajos.

Estas ondas se disminuyen significativamente cuando el humano es sometido a presión a entornos incómodos. Es por ello que se debe buscar la mayor relajación posible para el niño.

2.1.8.1.2. Ondas beta

Las ondas beta son oscilaciones electromagnéticas en el rango más alto de frecuencia (12 Hz-30 Hz) que se detectan en el cerebro humano a través de un electroencefalograma. Pese a que cuando el humano duerme se piensa que descansa todo el organismo, sin embargo el cerebro no descansa y sigue realizando sus actividades. Este tipo de ondas se asocia con etapas de sueño nulo, donde se está despierto y consciente y las ondas son más frecuentes en comparación con las ondas delta, alfa y theta.

2.1.8.1.3. Ondas theta

Las ondas Theta son oscilaciones electromagnéticas en el rango de frecuencias de 3.5 y 7.5 Hz que se detectan en el cerebro humano a través de un electroencefalograma; normalmente están asociadas con las ondas anteriormente descritas, su producción se genera tras la interacción entre los lóbulos temporal y frontal.

2.1.8.1.4. Ondas delta

Las ondas delta son oscilaciones con un rango de frecuencias de 1-3 Hz, también suelen oscilar entre un rango de 0.1 - 4 Hz. Éstas son detectadas en el cerebro humano a través de un electroencefalograma; se asocian con etapas de sueño profundo sin soñar y no están presentes en las otras etapas del sueño.

2.1.8.2. Estrategias de la concentración

Como ejercicios de entrenamiento se puede empezar con elementos del entorno, por ejemplo en concentrarse totalmente en el sonido del reloj, el sonido de los animales en las mañanas, el sonido del agua de río si es posible, se puede llegar a concentrarse tanto que llegaría al punto de ser parte del elemento en el que se concentra.

Después se puede avanzar con otro nivel concentrándose en la totalidad de un elemento, después si se logra un nivel de concentración avanzado las personas tienen la capacidad de realizar ejercicios de concentración con cosas abstractas donde se complementará la actividad con la imaginación.

La práctica de ejercicios corporales como lo que generalmente se conoce como yoga se considera como una estrategia de concentración para quienes han desarrollado niveles superiores, pues gracias a la concentración el cerebro es capaz de darle al organismo órdenes para hacer actividades extraordinarias.

2.1.8.2.1. Un ambiente propicio

Es importante crear un ambiente propicio y una predisposición adecuada por parte del niño; el espacio adecuado a la estrategia que se vaya a realizar debe ser bien iluminado, silencioso y aireado, por lo tanto una vez más se reitera la programación y definición de estrategias pues en este proceso se tendrá presente factores que optimizarán la actividad.

En el aula puede ser muy monótono las actividades que se desarrollan pudiendo caer las actividades escolares en algo de rutina; este hecho no es conveniente para estimular la concentración, puesto que el niño se estresa y se distrae haciendo actividades fuera de las que el docente ha planificado.

2.1.8.2.2. Preparación previa

Las actividades en el mundo laboral requieren de una planificación, de la misma manera el ámbito educativo necesita ser planificado para ser exitoso, por lo tanto los promotores de la educación deben preparar con antelación los temas a tratar, instrumentos o medios que permitirán el cumplimiento de los objetivos; Por otra parte la evaluación de los logros alcanzados deben ser tomados en cuenta, para tener claro las falencias.

2.1.8.2.3. Evitar distractores

Evitar distracciones como la televisión, la radio, celular, computador u otro equipo electrónico que no aporte a las estrategias de aprendizaje; la música tranquila puede ayudar a algunas personas a concentrarse pero nunca se debe poner música con canciones incoherentes o difíciles de entender para los niños.

2.1.8.2.4. Fijarse objetivos a corto plazo

El docente con cada estrategia que plantea debe buscar resultados a corto plazo para evaluar y formar al niño de una manera garantizada; conforme se va cumpliendo los objetivos mayores será la motivación de los alumnos y docentes. Cabe resaltar que el hecho de buscar objetivos a corto plazo no van a tener repercusiones en el resto de tiempo de vida del niño; las estrategias lúdicas marcarán y fijarán al individuo para toda la vida.

2.1.8.2.5. Subrayar, hacer esquemas y resumir

Hacer resúmenes de las actividades que se realiza a forma de relato para los padres puede ayudar mucho a los niños que se distraen con facilidad y no son capaces de sostener la concentración; de esta manera entrenan la retención y se divierten interactuando con los padres de familia. Aumentar la motivación con comentarios positivos hace sentir al niño importante; aumenta el ego y se esfuerza por formarse y superarse cada día.

2.1.8.3. *Obstáculos de la concentración*

2.1.8.3.1. *Distracciones externas*

Están presentes, casi siempre, en nuestro ambiente y a menudo reducen nuestra eficacia en el desempeño académico. Algunos factores son:

Conversación, radio, televisión, ruido exterior, desorganización, los factores ambientales, la falta de un horario que planifique tus actividades y tus horas de dedicación al estudio, la inercia a dejarse llevar por la pasividad y la comodidad inicial, la excesiva dificultad o facilidad de la materia.

2.1.8.3.2. *Distracciones internas*

Actúan en la disminución de la concentración debido a la preocupación y la constante atención a problemas de distinto tipo, indecisión acerca de la materia, problemas personales, falta de interés de la materia.

2.1.8.3.3. *Distracciones fisiológicas*

Muchas veces estos distractores son involuntarios e incontrolables, considerando que son propios del funcionamiento habitual del organismo: estos distractores pueden ser fatiga física, dieta, sueño, enfermedades, ejercicios etc.

2.1.8.4. Estrategias del docente para mejorar la concentración.

Planificar su acción docente, ofrecer una guía de cómo utilizar meta cognitivamente las estrategias.

Seleccionar, elaborar y organizar las estrategias en función de la finalidad con la que se deben utilizar.

Revisar el uso de las estrategias empleadas por los alumnos y analizar el resultado.

Preparar las clases atendiendo a lo que va a aprender el alumno, cómo lo va a aprender y cuándo o con qué finalidad utilizará lo que ha aprendido. Debe analizar qué estrategias de aprendizaje considera adecuadas para llevar a cabo la tarea.

“Establecer sistemas de evaluación que permitan reflexionar sobre el aprendizaje a sus alumnos y reconocer la eficacia y rentabilidad de las estrategias empleadas”. (Sánchez, 2008, pág. 21)

Los alumnos deben comprobar los beneficios de las estrategias utilizadas, de acuerdo al avance de las capacidades de aprendizaje del niño, los padres de familia y docentes deberían hacer trabajos en grupo para recopilar las necesidades y estrategias con las que se puede solventar la educación integral de los alumnos.

2.1.8.4.1. Plantearse un objetivo realista

Si bien es cierto las estrategias permiten alcanzar resultados en el aprendizaje inimaginables, pero no con esto significa que podemos plantear cualquier objetivo en el niño; se debe considerar la edad para establecer una planificación que vaya de acuerdo a su desarrollo.

2.1.8.4.2. Gestionar el tiempo

El niño tiende a participar de la adquisición de conocimiento todo el día sin embargo existen temas que requieren de la concentración fresca del niño, se puede dar casos donde el cerebro se cansa más rápido por diversos factores a los que viven.

Por lo tanto se debe aplicar tiempos y actividades de acuerdo a las necesidades de concentración que quiera el alumno.

2.1.8.4.3. Reducir estímulos distractores

Como se estudió anteriormente los elementos distractores limitan la capacidad de concentración de los niños; por lo tanto, el espacio, recursos y elementos a los que tenga acceso el niño a la hora de aprender deben ser únicamente los que la docente autorice, y cada uno de ellos deben tener una razón de ser y perseguir un objetivo.

2.1.8.4.4. Apoyo visual

Uno de los medios más importantes para el apoyo visual lo constituyen los recursos tecnológicos, a razón de que tienen recursos multimedia que a los niños a través de la vista les motiva a hacer una actividad académica; otro de los recursos pueden ser las dramatizaciones o presentaciones de teatro en el aula.

2.1.8.4.5. Interaccionar positivamente con los alumnos

Las relaciones que se establezcan en los niños apoyan a la concentración. Se puede tratar de establecer una conversación para impartir conocimientos tal y como se establece una comunicación preguntándole de los juegos favoritos. El niño sin temor a equivocarse responderá muchas preguntas cognitivas, esforzándose en concentrarse en las respuestas correctas.

2.1.8.4.6. Desarrollo de la concentración

El desarrollo cognitivo del ser humano ha significado el transcurrir de centenas de miles de años; las capacidades cognitivas como la memoria, la atención, el lenguaje, la percepción, la solución de problemas o la inteligencia y la planificación involucran funciones cerebrales sofisticadas.

- **Memoria**

Capacidad de recordar y tener buena imagen o conjunto de imágenes de hechos o situaciones pasados que quedan en la mente.

- **Interés**

Conjunto de acciones y procesos tendientes a garantizar un desarrollo integral y una vida digna, así como las condiciones materiales y afectivas que permitan vivir plenamente y alcanzar el máximo de bienestar.

- **Atención**

Aplicación voluntaria de la actividad mental o de los sentidos a un determinado estímulo u objeto mental o sensible.

- **Motivación.**

La motivación puede definirse como el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción.

- **Estímulo**

Un estímulo es una señal externa o interna capaz de provocar una reacción en una célula u organismo.

- **Habilidades**

La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo.

- **Aprendizajes significativos**

Es un tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee reajustando y reconstruyendo las dos informaciones.

- **Destrezas**

Habilidad y experiencia en la realización de una actividad determinada, generalmente automática o inconsciente.

2.1.9. Posicionamiento Teórico Personal.

La presente investigación se identifica con la teoría constructivista ya que a través de la utilización de las herramientas lúdicas, se puede fortalecer la concentración de los niños en clases, porque considera que para intervenir de una manera eficaz en el desarrollo del niño, hay que tener en cuenta el enfoque en el cual el niño aprende divirtiéndose con los materiales y con el medio que lo rodea.

Luego de analizar los diferentes fundamentos expuestos en el marco teórico, se destaca la importancia como la necesidad básica de conocer todo lo referente a las estrategias lúdicas y su incidencia en la concentración durante el proceso de enseñanza - aprendizaje. Cabe destacar el papel fundamental del maestro en el proceso de aprendizaje, y el uso de estrategias lúdicas y la importancia del juego como actividad principal para mejorar la concentración de los niños dentro y fuera del aula. Ya que el niño asimila y expresa lo que siente, su pensamiento crea y desarrolla, es decir va más allá de su percepción; y esto es lo que los

hace ser creativos y desenvolverse de una mejor manera en el aspecto educativo.

Muchos docentes buscan difundir en los niños el aprendizaje inmediato, sin embargo erran al momento de no buscar estrategias de apoyo para difundir el conocimiento científico a corto plazo. La educación no solamente depende de los docentes o personal de una institución educativa, la mayor parte del día pasan con la familia y el desarrollo de la concentración debe ser apoyado y dirigido por todos. En la actualidad los niños aprenden más rápido de manera divertida y no pierden la concentración en el aula de clases, la mayoría de docentes aplican estrategias lúdicas a través de los juegos. Por esta razón los docentes deben estar muy atentos con las actitudes de los niños en el aula.

2.1.10. Glosario de términos

Apropiado: acomodado o proporcionado para el fin a que se destina, califica a aquel o a aquello que resulta acorde, coherente o afín a ciertas condiciones o necesidades.

Aptitud: capacidad y buena disposición para ejercer o desempeñar una determinada tarea, función, etc.; mientras que en el lenguaje común la aptitud solo se refiere a la capacidad de una persona para realizar adecuadamente una acción o tarea, en psicología engloba tanto capacidades cognitivas y procesos como características emocionales y de personalidad.

Hay que destacar también que la aptitud está estrechamente relacionada con la inteligencia y con las habilidades tanto innatas como adquiridas, fruto de un proceso de aprendizaje.

Analítico: estudio de las formas del entendimiento, puede referirse a estudio minucioso de un asunto. Analizar, es el proceso de extraer las cosas más importantes para poder quedarte con lo esencial de esa cosa, lo cual hay muchas formas de poder llamarlo análisis.

Autocontrol: capacidad de controlar o regular la propia conducta. El término autocontrol se compone de la unión de dos vocablos que provienen de idiomas diferentes.

Atención: servicio brindado por una persona a otra por bien propio o bien común, es el proceso conductual y cognitivo de concentración selectiva en un aspecto discreto de la información, ya sea considerada subjetiva u objetiva, mientras que se ignoran otros aspectos perceptibles.

Autoridad: persona que tiene facultad o derecho de mandar, la autoridad también es el prestigio meritorio de una persona u organización en su calidad o competencia sobre cierta materia.

Biopsicosociales: es un modelo o enfoque participativo de salud y de enfermedad que postula que el factor biológico, el psicológico y los factores sociales.

Capricho: deseo impulsivo de algo que se considera prescindible, arbitrario, una idea o propósito que uno forma arbitrariamente fuera de las reglas ordinarias y comunes, sin razón.

Construyendo: Realizar algo inmaterial siguiendo un plan y utilizando ordenadamente los elementos de que consta.

Consecuencias: hecho o acontecimiento que se sigue o resulta de otro, es el resultado lógico de una causa o de una acción generalmente mala.

Déficit: carencia o escasez de algo que juzga necesario.

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

Cúmulo: Gran acumulación o reunión de cosas materiales o inmateriales, especialmente cuando están superpuestas unas sobre otras en el espacio

Eslabones: elemento necesario de enlace y sucesión de acciones, hechos etc.; es cada uno de los anillos o elementos que forman una cadena.

Espontáneo: que es natural y sincero en el comportamiento o modo de pensar, produce sin intervención o estímulo exterior.

Espontaneidad: cualidad de lo que es voluntario, natural o sincero; se aplica a la persona que se comporta o habla dejándose llevar por sus impulsos naturales y sin reprimirse por consideraciones de la razón.

Exige: Pedir una cosa quien tiene derecho a ella.

Explícita: hace una cosa clara y específica pero aún consideradas éstas separadamente.

Habitualmente: de manera habitual o constante, que se hace por hábito, uso o costumbre, que ocurre, se hace o se repite con frecuencia.

Holísticamente: del todo o relativo a él, pero aún consideradas éstas separadamente, analiza y observa el sistema como un todo integrado y global que en definitiva determina cómo se comportan las partes

Instaurar: establecer o fundar una cosa que no existía, especialmente costumbres leyes o formas de gobierno, instituir, fundar, crear, erigir, establecer, implantar, renovar, reponer, restablecer, restaurar.

Integridad: honradez y rectitud en la conducta, una persona íntegra es aquella que siempre hace lo correcto, al referirnos a hacer lo correcto significa hacer todo aquello que consideramos bien para nosotros y que no afecte los intereses de las demás personas.

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

Involuntarios: algo que esté 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; en gerencia es inspirar a la gente, individualmente o en grupo, de manera que produzcan los mejores resultados posibles.

Nefasta: que causa desgracia o es muy malo, triste, funesto, desgraciada

Piaget: fue un epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, considerado como el padre de la epistemología genésica (genésica, esto es, relativa a la génesis), famoso por sus aportes al estudio de la infancia y por su teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia.

Peculiar: que es propio de una persona o de una cosa.

2.1.11. Interrogantes de la investigación

1. ¿Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje los docentes aplican estrategias lúdicas para desarrollar la atención y concentración en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”?
2. ¿Cuentan con material didáctico los docentes para desarrollar la atención y concentración en los niños?
3. ¿Pueden los docentes y autoridades aportar con materiales nuevos para desarrollar la atención y concentración, además que sean factibles de ser socializados en grupo?
4. ¿Los docentes necesitan una guía de estrategias lúdicas para desarrollar la concentración en los niños de 3 a 4 años?

2.1.12. Matriz categorial.

Tabla 1: Matriz categorial.

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
Conjunto de instrumentos, procedimientos, mecanismos de enseñanza y aprendizaje divertidas para que el desempeño del niño sea óptimo	Estrategias lúdicas	La lúdica	La lúdica como actitud docente
			La lúdica en el mundo
			La lúdica y los padres de familia
			Dimensiones de las estrategias aplicadas en el marco del aprendizaje
			Trabajos relacionados con la actividad lúdica
		Recursos Lúdicos	Materiales didácticos
			Materiales tecnológicos
			Materiales curriculares
		Ventajas y desventajas de las estrategias lúdicas en la educación	Ventajas
			Desventajas de la inadecuada utilización de las estrategias lúdicas
		Tipos de Estrategias	Los cuentos
			Las canciones
			Poemas
			Juegos grupales
			Dinámicas
Bailes			
Dramatizaciones			
Adivinanzas			
Pictogramas			
Rompecabezas			
La concentración es un proceso psíquico que se realiza por medio del razonamiento; el mismo consiste en centrar	Concentración	El estímulo de la concentración	Ondas alfa
			Ondas beta
			Ondas theta
			Ondas delta
		Estrategias de la concentración	Un ambiente propicio
			Preparación previa
			Evitar distractores
			Fijarse objetivos a corto plazo
			Subrayar, hacer esquemas y resumir

voluntariamente toda la atención de la mente sobre un objetivo, objeto o actividad que se esté realizando o pensando en realizar en ese momento.	Obstáculos de la concentración	Distracciones externas
		Distracciones internas
		Distracciones fisiológicas
	Estrategias del docente para mejorar la concentración	Plantearse un objetivo realista
		Gestionar el tiempo
		Reducir estímulos distractores
		Apoyo visual
		Interaccionar positivamente con los alumnos
	Elementos de la concentración	Atención
		Interés
		Motivación
		Estímulos
		Habilidades
Aprendizajes significativos		
Desarrollo de habilidades		
Destrezas		
Consolidación de conocimientos		

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos de investigación

En el presente trabajo de investigación se utilizó diferentes tipos, técnicas e instrumentos útiles de acuerdo a las variables del trabajo de tesis, se realizó en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán, de manera que se pudo recolectar la información necesaria sobre la incidencia de las estrategias lúdicas en la concentración de los niños.

3.1.1 Investigación de campo

Esta investigación requiere de visitas de campo in situ, es decir, para elaborar la tesis se recopiló información directamente en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra. Con la intervención de la investigadora se observó la desconcentración de los niños de 4 a 5 años de edad en el aula; este hecho condujo a concluir las causas, siendo la principal la falta de aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza.

3.1.2 Investigación bibliográfica

El estudio se fundamentará en la investigación bibliográfica basada en las variables de investigación que se definen como la “incidencia de

las estrategias lúdicas en la concentración de los niños de 4 a 5 años”. La investigación se sustenta con conocimientos científicos que se relacionen con el tema, ya sean revistas, libros, guías, sitios de consulta web, etc.

3.1.3 Investigación descriptiva

A través de este método permitirá dar a conocer a cabalidad las características de la problemática manifestada en la desconcentración de los niños de 4 a 5 años de edad en el aula, por la falta de aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.1.4 Investigación explicativa

A través de esta investigación es posible establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian; de manera que en el presente trabajo se ha detectado las principales causas originadoras del problema concretándolas en la insuficiente creatividad del docente, inexistencia de material de trabajo, poco interés en mejorar las competencias laborales. A raíz de ello se ha dado efectos en el niño reflejados en el mal comportamiento, bajo rendimiento. La adquisición de aprendizaje a corto plazo, producto de la educación tradicional, que busca que los niños memoricen contenidos académicos limitando sus capacidades. El propósito que se persigue es proporcionar al niño bases académicas a través de las estrategias lúdicas, de manera que por sí solos se motiven por aprender y generar a la vez conocimiento a largo plazo.

Es por ello que se considera dentro de la investigación explicativa, porque se concretarán teorías capaces de contrarrestar la incidencia de las estrategias lúdicas en la concentración de los niños a través de documentos que permitan difundirlas para ayudar a mejorar la concentración de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.

3.2. Métodos

En el proceso de la elaboración de tesis se utilizarán los siguientes métodos de investigación:

3.2.1 Método científico

El estudio de este método ayudará a desarrollar cada etapa del proceso de investigación de las estrategias lúdicas y su incidencia en la concentración de los niños partiendo desde la observación, para luego sistematizar, organizar y explicar los diferentes aspectos del tema.

3.2.2 Método analítico

Se aplicará en la revisión y análisis de la información generada de la recopilación de la misma en la mencionada institución, en especial de los docentes parvularios.

Tras la aplicación de fichas de observación sobre la concentración de los niños en el aula y la incidencia con que las maestras utilizan las estrategias lúdicas.

3.2.3 Método sistemático

Permitirá una comprensión clara sobre el tema investigado con los aspectos relacionados a la concentración de los niños de 3 a 4 años y las estrategias lúdicas; de tal forma que sea posible integrar toda la información en materiales legibles, capaces de generar conocimiento con características que permitan comprender las variables y de cómo se relacionan en una perspectiva de totalidad.

3.2.4 Método inductivo

Se partirá del análisis general del objeto de estudio para encontrar las causas por las que la concentración de los niños es deficiente, hasta llegar a los efectos de la misma en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños de 4 a 5 años de edad. A través de ello se logró plantear posibles soluciones basadas en las conclusiones a las que se llegó.

3.2.5 Método deductivo

A través de éste se llegará a las conclusiones directas y verdaderas sobre la incidencia que tienen las estrategias lúdicas en la concentración de los niños, para aplicarla como una táctica metodológica, innovadora, activa e inclusiva en los niños de 4 a 5 años.

3.3. Técnicas

3.3.1. Observación

A lo largo de la presente investigación se utilizará la técnica de la observación, a razón de que ésta permitirá de manera directa ver, oír y

palpar la realidad de los hechos y fenómenos de estudio, mediante la aplicación de la ficha de observación.

3.3.2. Entrevista

La entrevista es una técnica con la cual el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada, la información se relacionará con acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona tales como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando e investigando.

3.3.3. Encuesta

Las encuestas son un método de investigación y recopilación de datos utilizados para obtener información de personas sobre diversos temas. Las encuestas tienen una variedad de propósitos y se pueden llevar a cabo de muchas maneras dependiendo de la metodología elegida y los objetivos que se deseen alcanzar.

3.4. Instrumentos

3.4.1 Ficha de observación

Para la presente investigación se considerará como instrumento la ficha de observación, se extraerá de la población en estudio los principales parámetros que influyan directamente en el tema, analizando con este medio los hechos y fenómenos que se dan en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa.

3.5. Población.

Podemos ver que hacer un muestreo tiene varias dificultades. Hay que buscar una muestra que no le dé preferencia a ninguna de las cualidades a estudiar. Tiene que ser lo más heterogénea posible. En el presente trabajo se considera la población a razón de que, la población es limitada; fácil de estudiar y analizar a toda la población estudiada, con rapidez y facilidad, mayor precisión en los datos e información de las variables, permite discernir los casos con facilidad; entonces el producto sufre menos daño al haber menos manipulación.

Es a menudo imposible o poco práctico observar la totalidad de los individuos, sobre todos si estos son muchos. En la institución objeto de estudio se ha delimitado la población pequeña, siendo manejable sin exagerados gastos o recursos para intervenir en la investigación. Dicho grupo está constituido por:

Tabla 2: Población de la investigación

POBLACIÓN	NIÑOS	DOCENTE	PADRES DE FAMILIA
Inicial 2 (niños de 4 a 5 años)	33	1	33
	33	1	33
TOTAL		67	

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"
Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicó una encuesta a los docentes y una entrevista a los padres de familia de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año 2016 – 2017, y una ficha de observación a los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa investigada. Los datos fueron organizados, tabulados y representados en tablas y gráficos de barras que muestran las frecuencias y porcentajes que arrojan las respuestas a las preguntas del cuestionario y los ítems de la observación. La guía de las preguntas e ítems a evaluar se diseñó para conocer cómo inciden las estrategias lúdicas en la concentración de los niños de 3 a 4 años en la institución investigada.

Las respuestas de los docentes, padres de familia y los aspectos observados en los niños de la institución objeto de la investigación se organizaron de la siguiente manera:

- ✓ Formulación de la pregunta
- ✓ Formulación de los ítems de observación
- ✓ Cuadros de tabulación
- ✓ Gráficos
- ✓ Análisis e interpretación de los resultados en función de la información recabada y el posicionamiento de la investigadora.

4.1. Análisis descriptivo de la encuesta aplicada a las docentes

PREGUNTA N° 1

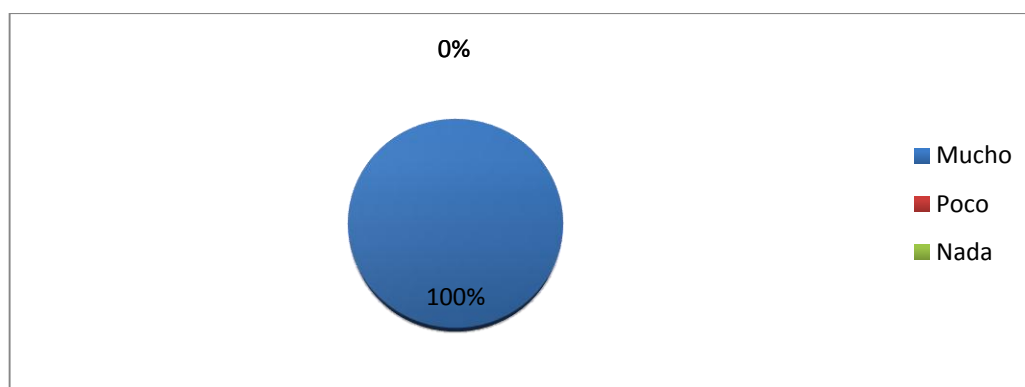
¿Usted conoce estrategias lúdicas para niños de 3 a 4 años?

Tabla 3: Conocimiento en estrategias lúdicas

Respuestas	Frecuencia	%
Mucho	2	100
Poco	0	0
Nada	0	0
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"
Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 1: Conocimiento en estrategias lúdicas



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"
Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

Las maestras encuestadas en su totalidad conocen de la temática ya que la lúdica es un punto clave para la educación actual, considerando que se debe mantener interactuando a los estudiantes con el medio, la ciencia y tecnología, además los docentes deben utilizar estrategias metodológicas para que los alumnos desarrollen sus procesos cognitivos con mayor facilidad.

PREGUNTA N° 2

¿En las planificaciones curriculares se toma en cuenta la aplicación de estrategias lúdicas?

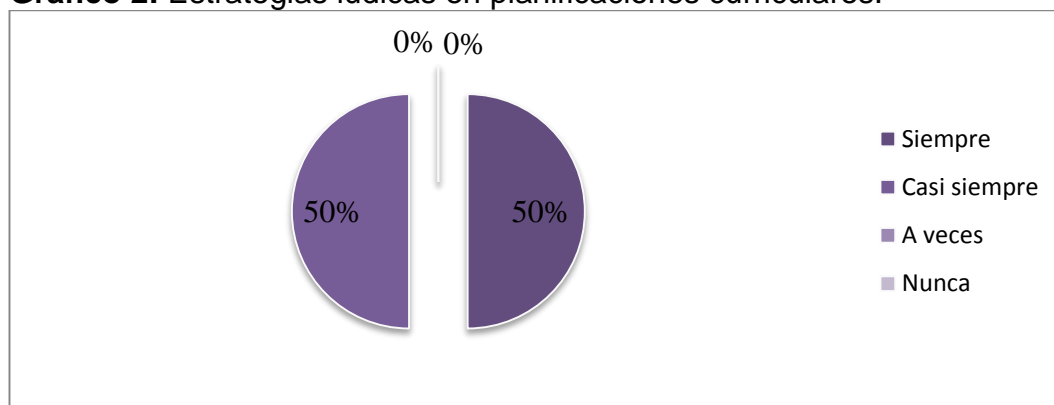
Tabla 4: Estrategias lúdicas en planificaciones curriculares.

Respuestas	Frecuencia	%
Siempre	1	50
Casi siempre	1	50
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	2	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 2: Estrategias lúdicas en planificaciones curriculares.



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

La mitad de las docentes encuestadas siempre aplican estrategias lúdicas en sus planificaciones; pues a la edad de 3 a 4 años los niños requieren que se les enseñe jugando, cantando, explorando; sin embargo, el 50% de los docentes a pesar de tener conocimiento sobre las estrategias lúdicas presentan dificultad para aplicarlas dentro de la planificación curricular impidiendo su aplicación en las aulas.

PREGUNTA N° 3

¿En qué actividades usualmente aplica estrategias lúdicas en su clase?

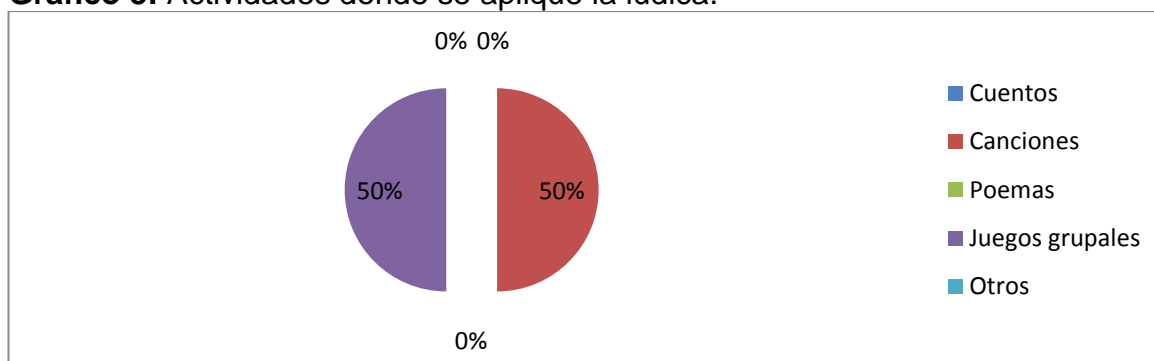
Tabla 5: Actividades donde se aplique la lúdica.

Respuestas	Frecuencia	%
Cuentos	0	0
Canciones	1	50
Poemas	0	0
Juegos grupales	1	50
Otros	0	0
Total	2	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 3: Actividades donde se aplique la lúdica.



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

El 50% de la población encuestada manifiesta que utiliza estrategias lúdicas en las canciones; el otro 50% aplica las estrategias en los juegos grupales. Ello indica que en relación a la pregunta N° 1 de la encuesta las docentes conocen de las estrategias, pero no las aplican en la amplitud; pues si bien es cierto las canciones y juegos son técnicas que pueden usarse, pero existen otras actividades que pueden aportar significativamente al desarrollo de enseñanza – aprendizaje.

PREGUNTA N° 4

¿Ha detectado usted durante la jornada escolar dificultad en los niños para concentrarse en actividades dirigidas?

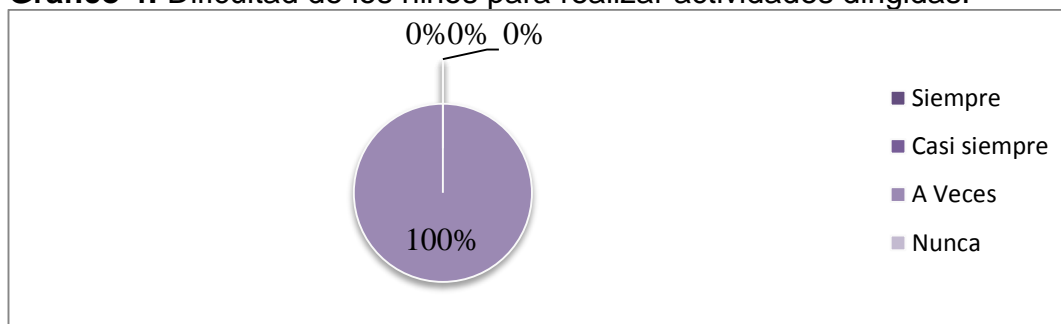
Tabla 6: Dificultad de los niños para realizar actividades dirigidas

Respuestas	Frecuencia	%
Siempre	0	0
Casi siempre	0	0
A Veces	2	100
Nunca	0	0
Total	2	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 4: Dificultad de los niños para realizar actividades dirigidas.



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

Las maestras en su totalidad a veces miran que los niños tienen dificultad para concentrarse en actividades específicas, lo cual conduce al docente a buscar métodos para animar, motivar a los niños a concentrarse sin importar las condiciones en las que se encuentren, pues la concentración es muy importante tal como se expone en la guía infantil.com, quienes dicen que sin concentración es prácticamente imposible aprender algo, por tanto, la concentración es imprescindible para el aprendizaje.

PREGUNTA N° 5

¿Cuánto tiempo estima usted que los niños pueden concentrarse completamente en las clases?

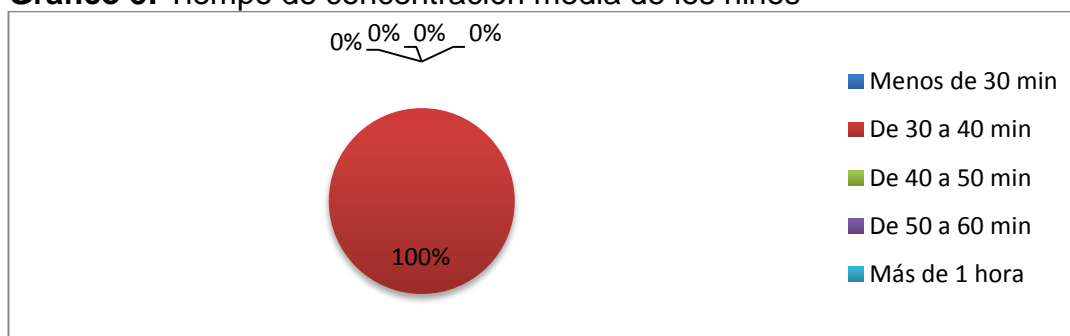
Tabla 7: Tiempo de concentración media de los niños

Respuestas	Frecuencia	%
Menos de 30 min	0	0
De 30 a 40 min	2	100
De 40 a 50 min	0	0
De 50 a 60 min	0	0
Más de 1 hora	0	0
Total	2	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 5: Tiempo de concentración media de los niños



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

El tiempo fijo que los estudiantes se mantienen concentrados en su totalidad es óptimo para que la profesora realice actividades complejas. Entonces, el 100% de las docentes manifiestan que sus alumnos se pueden concentrar de 30 a 40 min, puede parecer que es muy poco tiempo el que se lo puede utilizar plenamente, pero si se basa en estudios científicos anteriores la concentración de los niños es muy buena, ya que en un blog de guiainfantil.com donde el niño de 3 años podría estar concentrado entre 6 y 15 minutos.

PREGUNTA N° 6

¿Qué estrategias de concentración utiliza para estimular la atención en los niños, de 3 a 4 años?

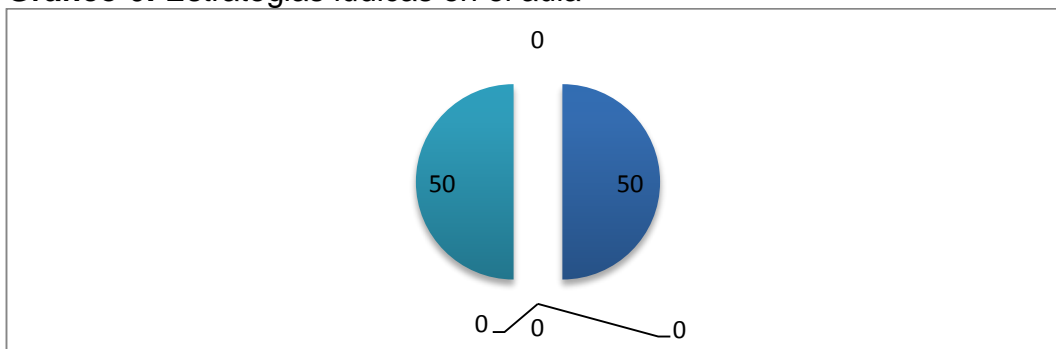
Tabla 8: Estrategias lúdicas en el aula

Respuestas	Frecuencia	%
Buscar un ambiente propicio	1	50
Fijarse objetivos a corto plazo	0	0
Subrayar, hacer esquemas y resumir	0	0
Preparación previa	0	0
Evitar distractores	1	50
Otros	0	0
Total	2	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 6: Estrategias lúdicas en el aula



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

Según las encuestas la mitad de la población sugiere que el factor más importante es buscar un ambiente propicio y la otra mitad que se debe evitar distractores; sin embargo, se debe tener en cuenta que las estrategias lúdicas forman parte de una planificación donde se debe analizar hasta el mínimo aspecto que impida el cumplimiento de los objetivos propuestos por el docente.

PREGUNTA Nº 7

PREGUNTA Nº 7

¿Qué tipo de recursos lúdicos poseen en el aula?

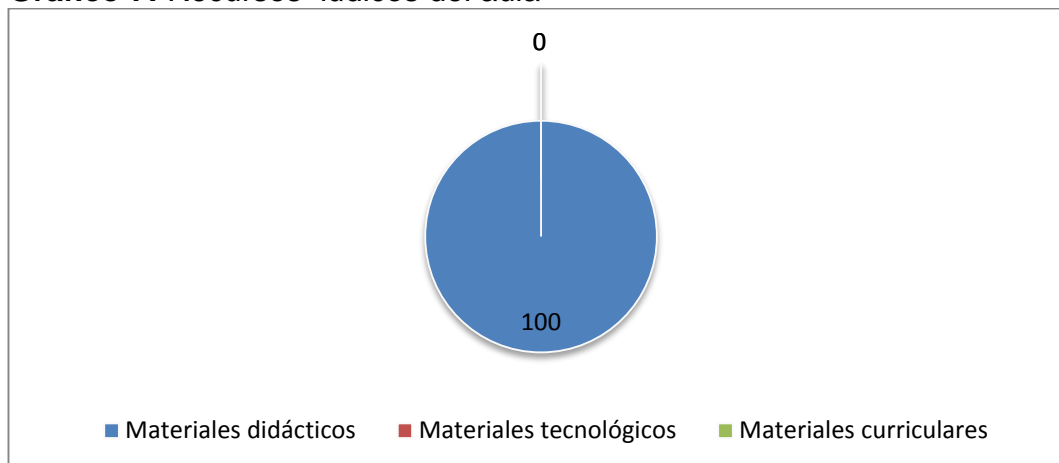
Tabla 9: Recursos lúdicos del aula

Respuestas	Frecuencia	%
Materiales didácticos	2	0
Materiales tecnológicos	0	0
Materiales curriculares	0	0
Total	2	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 7: Recursos lúdicos del aula



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

El 100% de la población encuestada utiliza materiales didácticos corroborando a la teoría de Judith Baquiaux, quien en su informe expone que los materiales didácticos son los más utilizados en las aulas de los niños de 3 a 4 años, ya que éstos se encuentran en el aula con gran facilidad; por otra parte deben estar al acceso de todos los niños, y no deben ser tóxicos ni peligrosos.

PREGUNTA Nº 8

¿Una guía de estrategias lúdicas para mejorar la concentración de los niños, de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, podría aportar a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje?

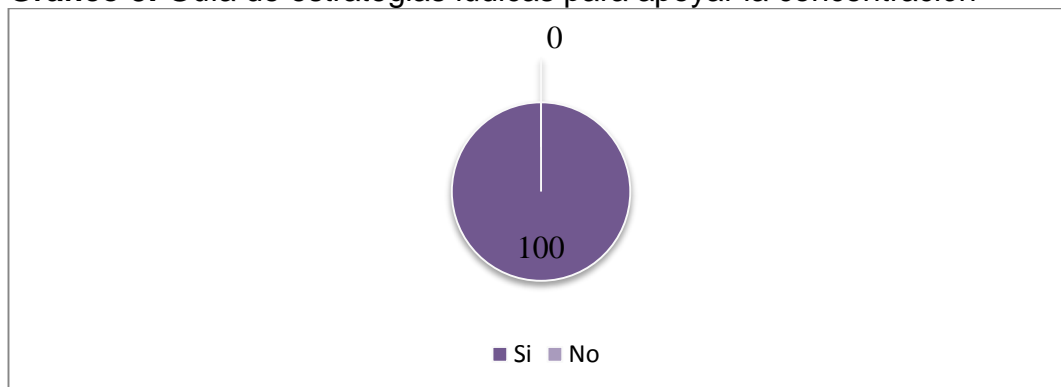
Tabla 10: Guía de las estrategias lúdicas que apoyan la concentración

Respuestas	Frecuencia	%
Sí	2	100
No	0	0
Total	2	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 8: Guía de estrategias lúdicas para apoyar la concentración



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

El 100% de la población encuestada apoyan la propuesta de elaborar una guía de estrategias lúdicas, ya que si bien es cierto existen muchos trabajos de investigación sobre la lúdica; sin embargo, una guía de estrategias lúdicas es una metodología para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje y, a la vez, reforzar los conocimientos que las docentes.

PREGUNTA N° 9

¿Considera usted que los niños necesitan estimular la concentración para mejorar el aprendizaje?

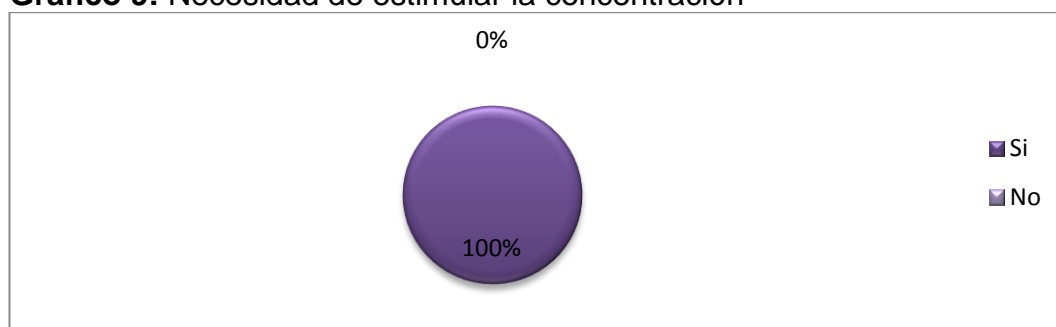
Tabla 11: Necesidad de estimular la concentración

Respuestas	Frecuencia	%
Sí	2	100
No	0	0
Total	2	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 9: Necesidad de estimular la concentración



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

La totalidad de la población ha respondido que es necesario estimular la concentración coincidiendo con los criterios que se publican en el blog de guiainfantil.com, quienes afirman que la concentración es una de las habilidades fundamentales en el proceso de conocimiento y sin concentración es prácticamente imposible aprender algo; por tanto, la concentración es imprescindible para el aprendizaje, a pesar de que algunas personas tienen la capacidad de concentrarse de manera natural, pero la mayoría de personas requiere estimulación para formarse a plenitud.

PREGUNTA N° 10

¿Cree usted que una autoeducación a través de una guía de estrategias lúdicas por parte de los docentes aporta significativamente a la educación actual?

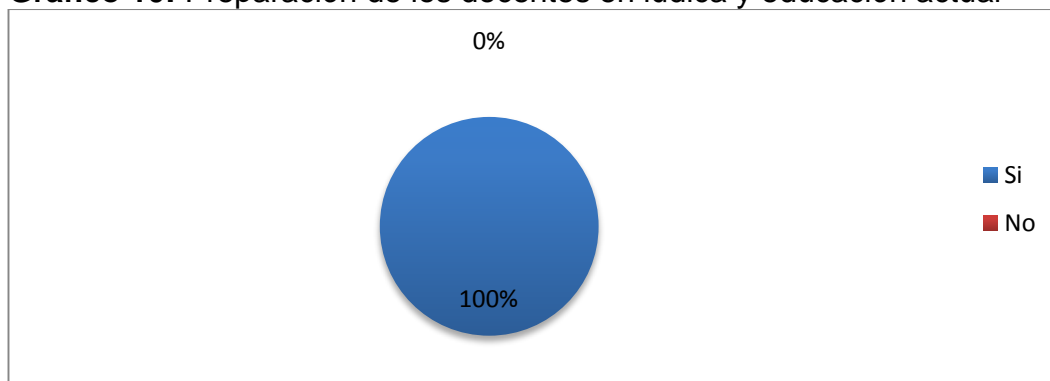
Tabla 12: Preparación de los docentes en lúdica y la educación actual

Respuestas	Frecuencia	%
Si	2	100
No	0	0
Total	2	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 10: Preparación de los docentes en lúdica y educación actual



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

En concordancia con la totalidad de las personas encuestadas la lúdica es una estrategia fundamental que debe ser pulida a través de la capacitación autónoma, tal como se expone en la página de internet Scrib, quienes hacen referencia a la autoeducación es una propuesta pedagógica enmarcada en las características y necesidades propias de la educación superior y, a la vez, es un planteamiento acorde con las competencias profesionales que suponen las actuales condiciones del conocimiento, el saber y la práctica de las diversas profesiones.

4.2. Análisis descriptivo de la entrevista aplicada a los padres de familia

PREGUNTA N° 1

El niño tiene un lugar especial para estudiar y realizar sus tareas?

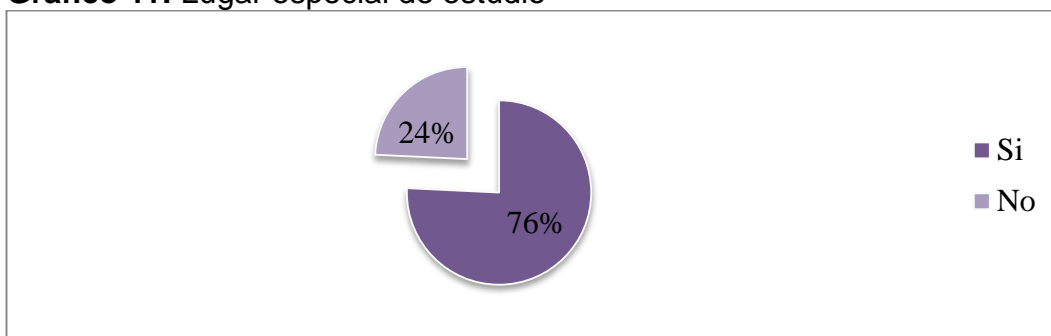
Tabla 13: Lugar especial de estudio

Respuestas	Frecuencia	%
Sí	25	75,76
No	8	24,24
Total	33	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 11: Lugar especial de estudio



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

El desarrollo del niño en casa ayuda significativamente a la creatividad. En el caso de la población encuestada más de la mitad de los padres de familia saben que los niños deben tener cierto espacio para hacer sus actividades, concordando con la teoría del blog cosasdelainfancia.com, donde se da a conocer que se debe ofrecer al niño un espacio cómodo, iluminado y ventilado, un espacio de la casa que se encuentre lo más alejado posible del ruido, que esté libre de elementos distractores como juguetes, la televisión o decoraciones muy llamativas.

PREGUNTA N° 2

¿Su hijo realiza las tareas escolares con programas de tv o radio que llamen su atención?

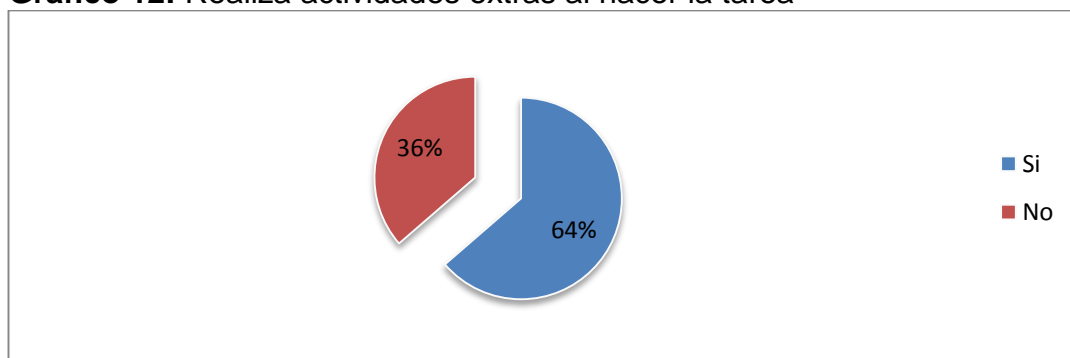
Tabla 14: Realiza actividades extras al hacer la tarea

Respuestas	Frecuencia	%
Sí	21	63,64
No	12	36,36
Total	33	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 12: Realiza actividades extras al hacer la tarea



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los niños tienen un espacio especial para realizar sus tareas como lo ilustra la pregunta N°1 de la presente encuesta; sin embargo, apenas el 64% de la población tiene su espacio es adecuado, es decir, no hay distractores como otros libros, ordenador, móvil, juguetes, figuritas y, sobre todo la televisión siempre debe estar fuera del cuarto de estudio y apagados al igual que los móviles, ordenadores, reproductores de música.

PREGUNTA N° 3

¿Su hijo tiene horarios fijos para realizar la tarea?

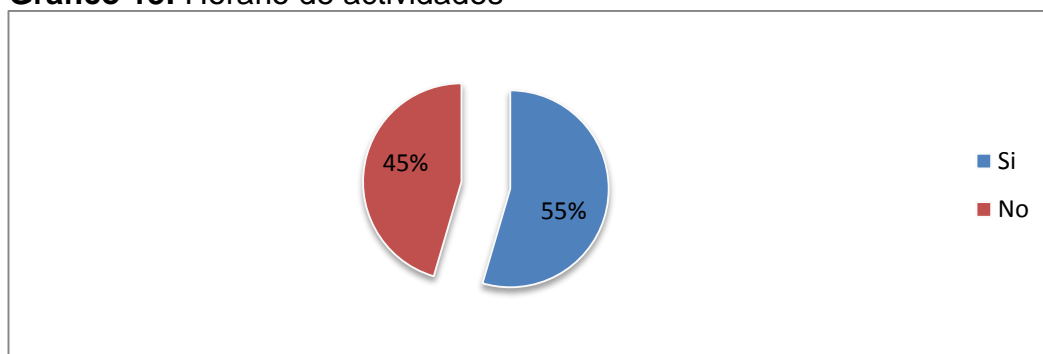
Tabla 15: Horarios de actividades

Respuestas	Frecuencia	%
Sí	18	54,55
No	15	45,45
Total	33	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 13: Horario de actividades



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

La mitad de los padres de familia ponen horarios fijos, mientras que el otro tanto por ciento de los padres de familia no poseen control sobre sus hijos, lo óptimo para el desarrollo de la concentración de acuerdo a la asesora en pedagogía, Panez Juvitza, del blog cosas de la infancia, propone que el momento ideal para que el niño empiece a hacer sus tareas será después de que se haya cambiado el uniforme con prendas más cómodas, de haber almorzado y de haber tenido un pequeño descanso de 15 o 30 minutos como máximo.

PREGUNTA N° 4

¿Considera que su hijo mantiene una alimentación sana?

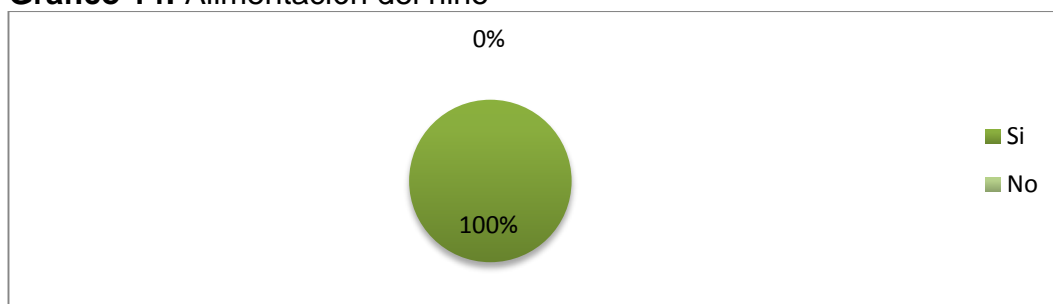
Tabla 16: Alimentación del niño

Respuestas	Frecuencia	%
Si	33	100
No	0	0
Total	33	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 14: Alimentación del niño



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

La población de la investigación en su totalidad manifiesta que nutren bien a sus hijos, pues tratan de mantener sanos a sus hijos. Además concuerdan con las pautas que se ofrecen en la página población y estudios, donde se describe que hay numerosos estudios que han mostrado la relación directa que existe entre la alimentación y la concentración o los niveles de estudio, sobre todo en niños y adolescentes, donde una mala alimentación puede reducir el rendimiento escolar a niveles alarmantes. Una dieta baja en vitaminas puede provocar un descenso en la concentración y atención del niño.

PREGUNTA N° 5

¿En las noches su hijo tiene pesadillas o insomnio?

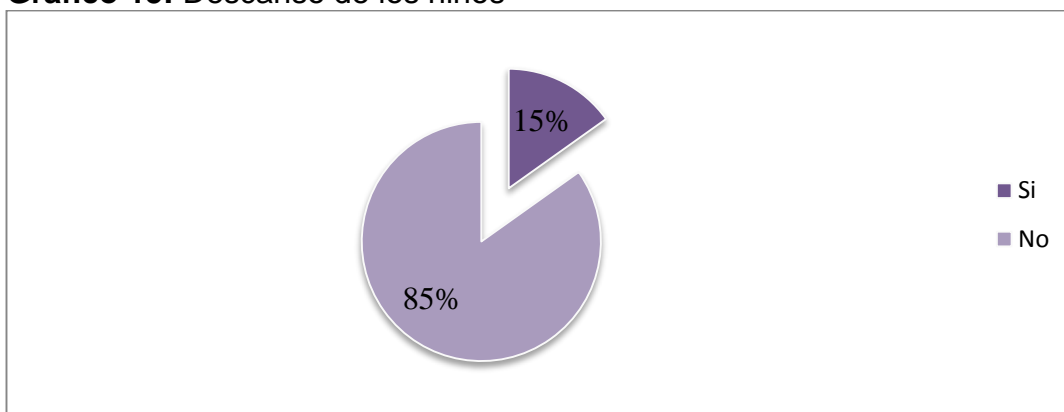
Tabla 17: Descanso de los niños

Respuestas	Frecuencia	%
Sí	5	15,15
No	28	84,85
Total	33	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 15: Descanso de los niños



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

En la población de análisis casi la totalidad descansa con normalidad. En consecuencia, se puede aprovechar su energía en las clases del día siguiente, pues se debe recordar que como lo expone Villena Herminia, el descanso es muy importante para la salud infantil. De hecho, la falta de un sueño reparador se asocia a diferentes problemas en los niños, como mayor dificultad para la concentración.

PREGUNTA N° 6

¿Existen problemas familiares en su casa que podrían afectar el rendimiento académico del niño?

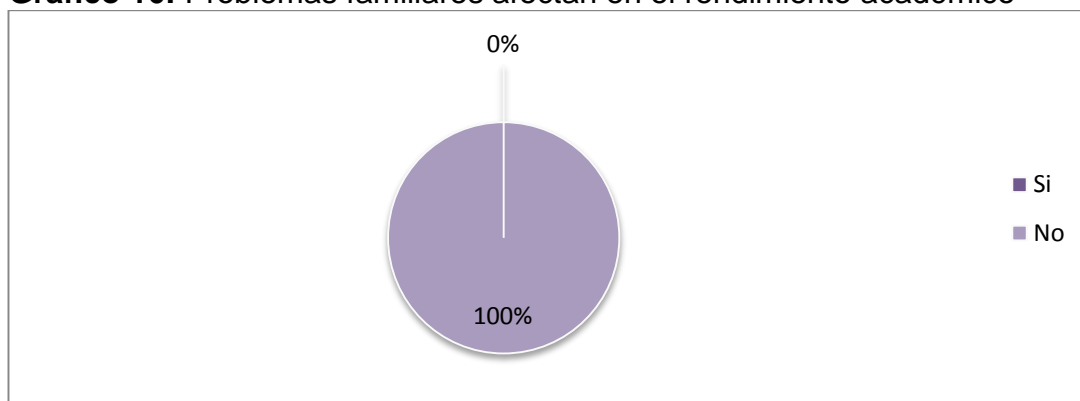
Tabla 18: Problemas familiares afectan en el rendimiento académico

Respuestas	Frecuencia	%
Sí	0	0
No	33	100
Total	33	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 16: Problemas familiares afectan en el rendimiento académico



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

La totalidad de los padres de familia manifiestan que no tienen problemas familiares. Este hecho es satisfactorio para apoyar el rendimiento de los niños y debe ser tomado en cuenta, ya que el especialista en educación, Kusnier Jaime, afirma que los problemas familiares como la violencia conyugal o de padres a hijos, la falta de comunicación, entre otros, afectan directamente la concentración en el estudio y rendimiento escolar.

PREGUNTA N° 7

¿Al niño le gusta realizar actividades deportivas?

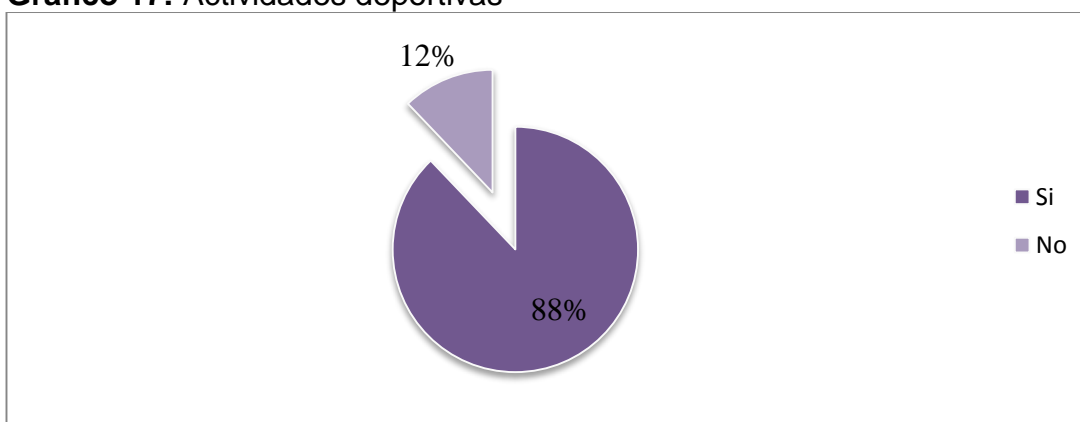
Tabla 19: Actividades deportivas

Respuestas	Frecuencia	%
Sí	29	87,88
No	4	12,12
Total	33	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 17: Actividades deportivas



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

Por lo general los niños son interactivos. En este caso son pocos los estudiantes analizados que no realizan actividades deportivas, hecho que para el 12 % de los niños las docentes deben armar estrategias que permitan incentivarlos, pues los beneficios del deporte son variados e imprescindibles para el buen desarrollo físico y psicológico del pequeño.

PREGUNTA N° 8

¿Usted juega con su hijo ajedrez, juegos interactivos o de memoria?

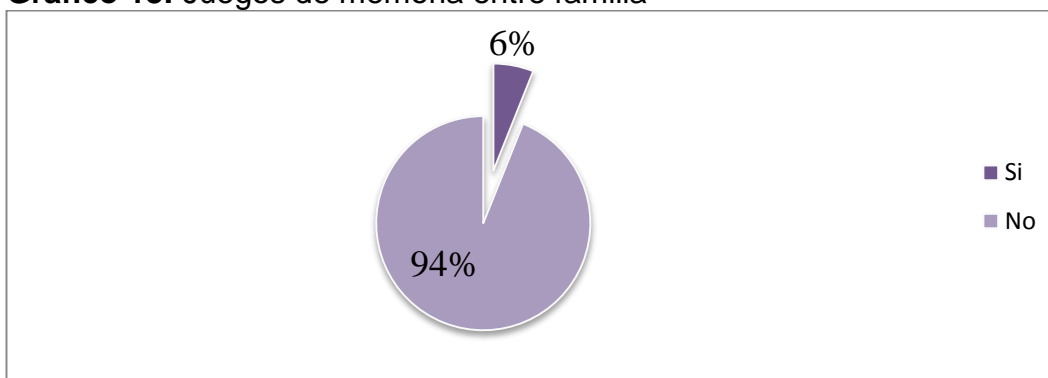
Tabla 20: Juegos de memoria entre familia

Respuestas	Frecuencia	%
Sí	2	6,06
No	31	93,94
Total	33	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 18: Juegos de memoria entre familia



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

Son pocos los padres de familia que realizan juegos de memoria, pero se debería tomar en cuenta por su importancia como se publica en el blog infojuguetes.com que jugar en forma regular, ayuda a ejercitar el cerebro en forma saludable, mejora la concentración y potencia las habilidades cognitivas. Además, aumenta la funcionalidad del cerebro, entrena la memoria visual y aumenta la memoria a corto plazo.

PREGUNTA N° 9

¿Usted tiene conocimiento de estrategias lúdicas aplicadas en educación inicial?

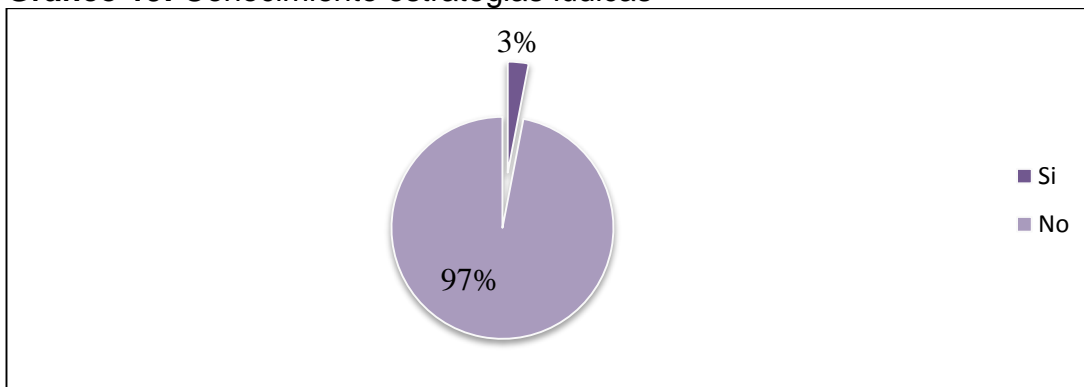
Tabla 21: Conocimiento estrategias lúdicas

Respuestas	Frecuencia	%
Sí	1	3,03
No	32	96,97
Total	33	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 19: Conocimiento estrategias lúdicas



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

Casi la totalidad de los padres de familia desconocen de lúdica y mucho más de estrategias lúdicas, pues no poseen una formación en temas de educación para poder orientar en el desarrollo de la concentración a sus hijos.

PREGUNTA N° 10

¿Ud. en conjunto con la docente requieren de una guía de estrategias lúdicas que oriente su formación para mejorar la concentración de sus hijos?

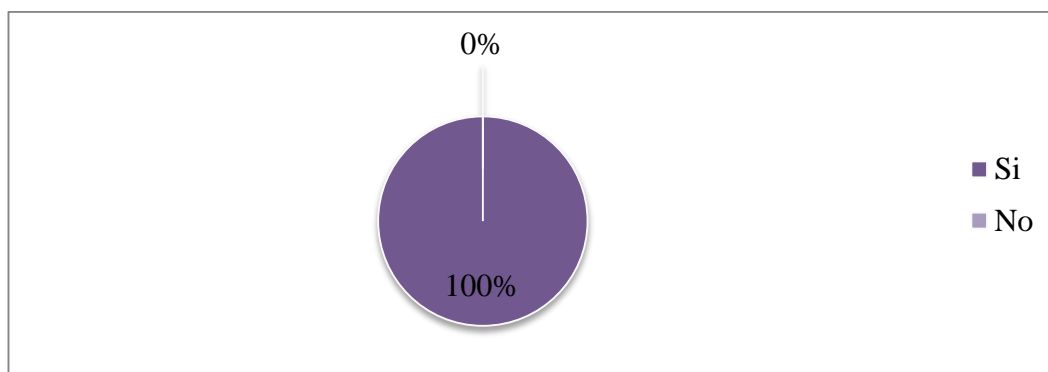
Tabla 22: Capacitación con una guía

Respuestas	Frecuencia	%
Sí	33	100
No	0	0
Total	33	100

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 20: Capacitación con una guía



Fuente: Datos de la encuesta aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

La totalidad de los padres de familia requieren de formación en temas de lúdica para apoyar el desarrollo de la concentración en los niños, consecuentemente apoyan la realización de la guía para autoformarse con ayuda de los docentes y prestas las condiciones y ayuda necesaria que requieren los niños para su formación.

4.3. Análisis descriptivo de la ficha de observación aplicada a estudiantes

INDICADOR Nº 1

¿Los niños presentan entusiasmo por ingresar a la clase?

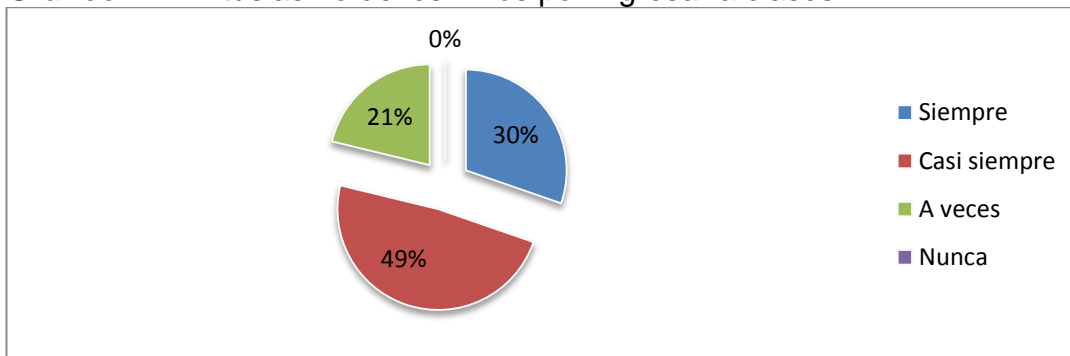
Tabla 23: Entusiasmo de los niños para entrar a clases

Respuestas	Frecuencia	%
Siempre	10	30,3
Casi siempre	16	48,49
A veces	7	21,21
Nunca	0	0
Total	33	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 21: Entusiasmo de los niños por ingresar a clases



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

De la encuesta aplicada se concluye que más de la mitad de los estudiantes siempre y casi siempre tienen predisposición para asistir a clases, de manera que la docente debe armar estrategias lúdicas para motivar a la parte restante del grupo a estudiar con las mismas energías de sus compañeros.

OBSERVACIÓN Nº 2

¿Los estudiantes miran el reloj u otros artículos de la clase, mientras la docente habla?

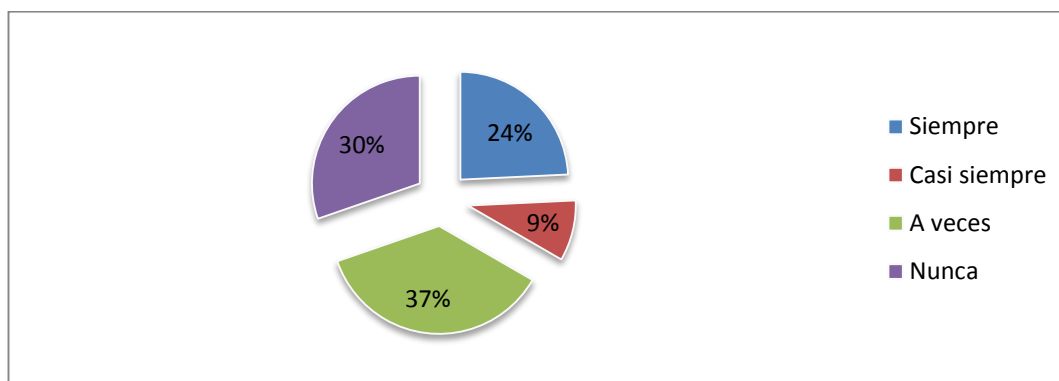
Tabla 24: Distractores de la clase

Respuestas	Frecuencia	%
Siempre	8	24,24
Casi siempre	3	9,1
A veces	12	36,36
Nunca	10	30,3
Total	33	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 22: Distractores de la clase



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

En el gráfico se puede apreciar que la minoría de la población de estudio puede mantener la concentración en su totalidad, los demás se dejan llevar fácilmente por elementos distractores, los cuales pueden influir de forma negativa en la concentración en el estudio. Cualquier elemento que se utilice durante el período de trabajo que no esté directamente relacionado con éste podría convertirse en un posible distractor.

OBSERVACIÓN Nº 3:

¿Los niños se rascan la cabeza, cruzan las piernas, muerden o juegan con los artículos del escritorio?

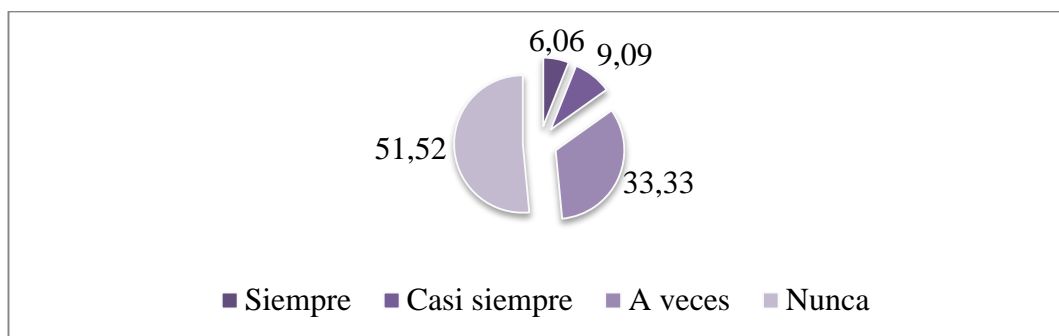
Tabla 25: Distractores biológicos

Respuestas	Frecuencia	%
Siempre	2	6,06
Casi siempre	3	9,09
A veces	11	33,33
Nunca	17	51,52
Total	33	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 23: Distractores biológicos



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

La minoría de los niños se rasca la cabeza, cruzan las piernas, muerden o juegan con los artículos del escritorio, quizá esta molestia es causada por problemas de nervios, cansancio, estrés u otros distractores biológicos que la docente debe indagar para posteriormente ayudar al pequeño a enfrentar sus distracciones y permitir que se sienta más seguro y capaz, beneficiando su relación consigo mismo y con los demás.

OBSERVACIÓN N° 4

¿Los niños permanecen con la mirada en la profesora?

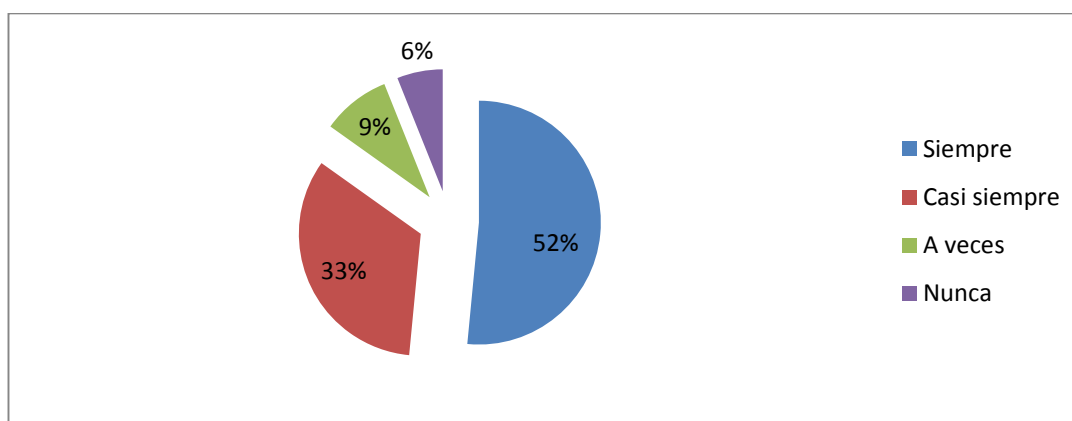
Tabla 26: La mirada, un aspecto de la concentración

Respuestas	Frecuencia	%
Siempre	17	51,52
Casi siempre	11	33,33
A veces	3	6,06
Nunca	2	9,09
Total	33	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 24: La mirada un aspecto de la concentración



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

Cuando una persona está hablando frente a un grupo puede estar seguro de que lo escuchan aquellos que fijan la mirada en el expositor. En el gráfico anterior es evidente que más de la mitad de los alumnos siempre y casi siempre están enfocados en el tema de clase, hecho que marca un indicador que el niño sí está concentrado durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

OBSERVACIÓN Nº 5

¿En el aula se respetan horarios fijos para determinada tarea?

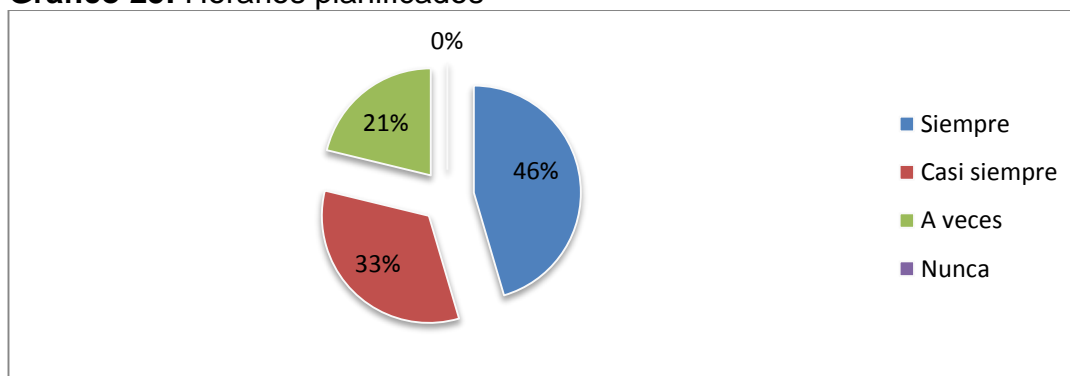
Tabla 27: Horarios planificados

Respuestas	Frecuencia	%
Siempre	15	45,45
Casi siempre	11	33,34
A veces	7	21,21
Nunca	0	0
Total	33	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 25: Horarios planificados



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

En la población de estudio se aprecia que más de la mitad de los estudiantes siempre y casi siempre culminan sus actividades en los horarios establecidos por la docente, mientras que la parte restante requieren de tiempo extra y paciencia para sus actividades.

OBSERVACIÓN Nº 6

Cuando la docente pide colaboración para responder o realizar ejercicios los estudiantes responden inmediatamente

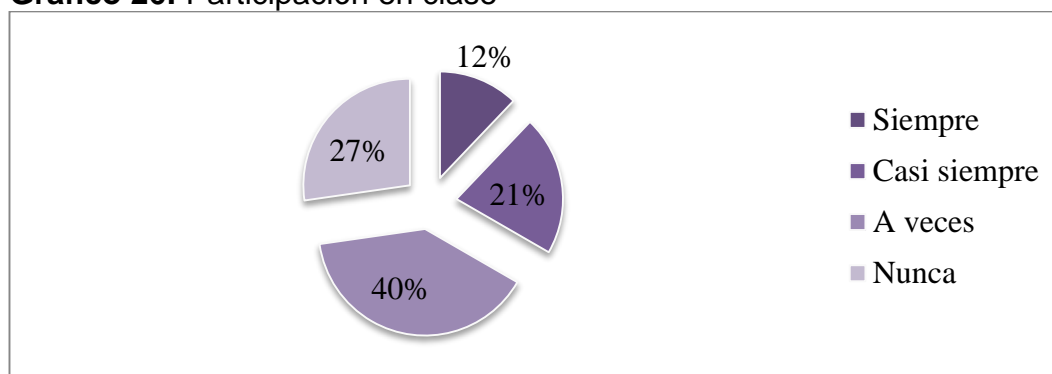
Tabla 28: Participación en clase

Respuestas	Frecuencia	%
Siempre	4	12,12
Casi siempre	7	21,21
A veces	13	39,4
Nunca	9	27,27
Total	33	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 26: Participación en clase



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

Los estudiantes que participan en clase independientemente de las actividades que se realicen son apenas el 12,12 % de la población en observación. Considerando este comportamiento se puede evidenciar que a pesar de que por los factores descritos anteriormente en la ficha de observación los niños están concentrados, sin embargo el proceso de enseñanza- aprendizaje tiene falencias que dificultan la asimilación de conocimiento en los niños.

OBSERVACIÓN N° 7

¿Cuándo se aplica la lectura los niños son capaces de discernir la idea principal de un documento?

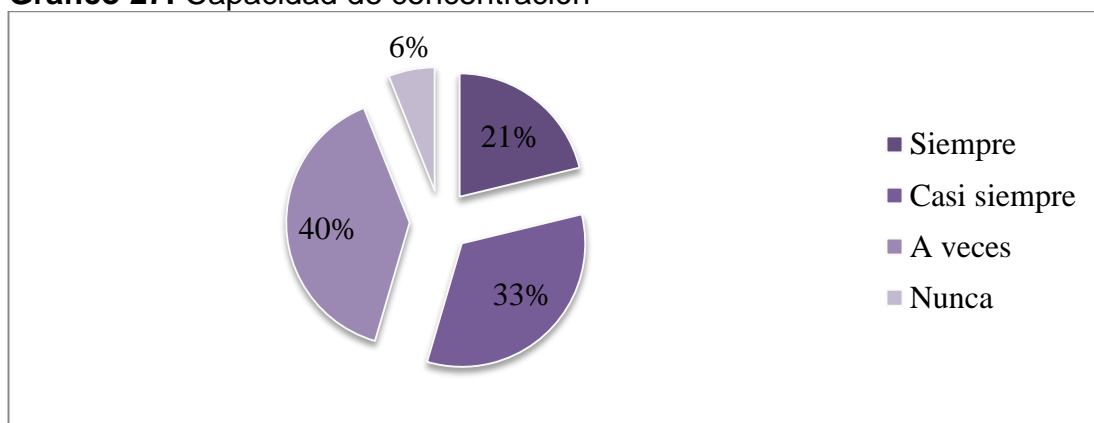
Tabla 29: Capacidad de concentración

Respuestas	Frecuencia	%
Siempre	7	21,21
Casi siempre	11	33,33
A veces	13	39,4
Nunca	2	6,06
Total	33	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 27: Capacidad de concentración



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

Al aplicar lecturas de cuentos, leyendas, historias en los niños de 3 a 4 años, se puede concluir que, no todos tienen la capacidad de diferenciar claramente cuál es la idea o mensaje que se desea transmitir con la lectura del documento, apenas la mitad de la población de estudio siempre y casi siempre se centra plenamente en lo que la docente hace.

OBSERVACIÓN N° 8

¿Los niños son capaces de realizar sus actividades bajo presión?

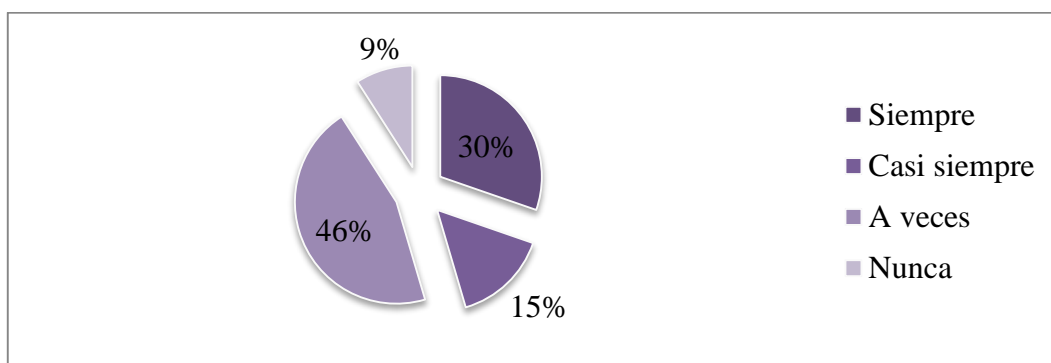
Tabla 30: Trabajo de los niños bajo presión

Respuestas	Frecuencia	%
Siempre	10	30,3
Casi siempre	5	15,15
A veces	15	45,45
Nunca	3	9,1
Total	33	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 28: Trabajo de los niños bajo presión



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

La minoría de los niños tiene la capacidad de trabajar bajo presión, pues los demás presentan un cuadro de nerviosismo en el cual deciden no realizar las actividades que la docente solicita.

OBSERVACIÓN N° 9

¿Los estudiantes presentan gestos de fatiga, estrés durante la clase?

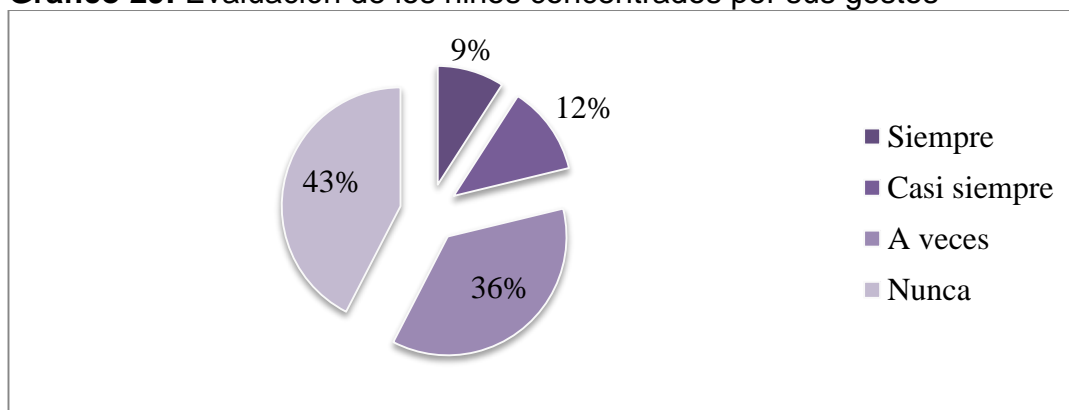
Tabla 31: Evaluación de los niños concentrados por sus gestos

Respuestas	Frecuencia	%
Siempre	3	9,1
Casi siempre	4	12,12
A veces	12	36,36
Nunca	14	42,42
Total	33	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 29: Evaluación de los niños concentrados por sus gestos



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

La fatiga, estrés, ansiedad, obstruyen el proceso biológico de la concentración, es decir cuando el niño está en uno de los estados descritos no puede centrarse en lo que está realizando. Es por ello que la docente debe tener mucho cuidado en presionar al niño considerando que más de la mitad de la población en estudio presenta gestos de incomodidad para durante el proceso de enseñanza – aprendizaje

OBSERVACIÓN N° 10

¿Cuándo las actividades encomendadas presentan mayor dificultad, se reúsan a hacerla?

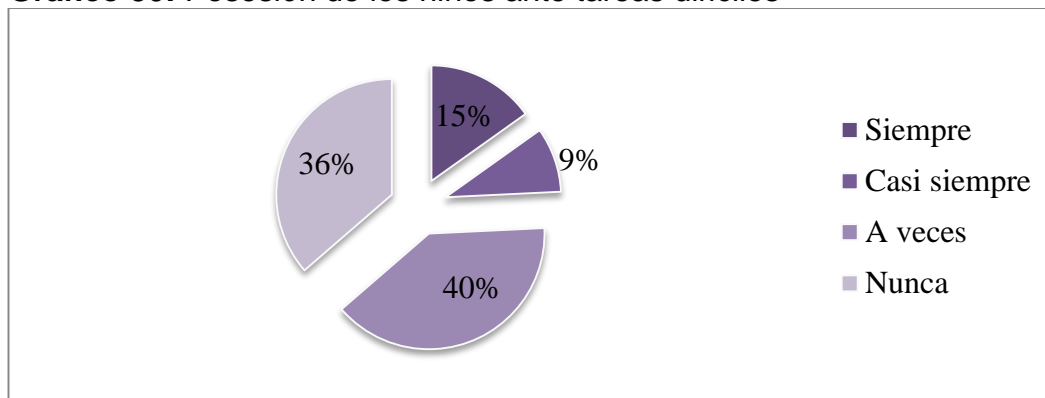
Tabla 32: Posesión de los niños ante tareas difíciles

Respuestas	Frecuencia	%
Siempre	5	15,15
Casi siempre	3	9,09
A veces	13	39,4
Nunca	12	36,36
Total	33	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Gráfico 30: Posesión de los niños ante tareas difíciles



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Análisis cualitativo

La minoría de los estudiantes cuando escuchan una tarea aparentemente difícil muestran expresiones de rechazo como malas caras, sobre todo cuando la tarea se la propone en horas después del receso.

CAPÍTULO V

5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.1 Conclusiones

- Se ha logrado establecer el nivel de conocimiento y aplicación de estrategias lúdicas que utilizan las docentes para el aprendizaje de niños de tres a cuatro años de edad en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra. Posteriormente se ha identificado el problema de desconcentración que presentan los niños, como también que padres de familia consideran de poca importancia los espacios donde sus hijos realizan las tareas, siendo algunos de ellos distractores para fijar su concentración en las tareas que realizan ,a través de instrumentos de investigación.
- Se ha determinado el marco teórico que permitirá conocer y dominar los fundamentos teórico-científicos, que sustentan los aspectos más destacados del tema objeto de investigación, que se deberá considerar para su aplicación en los niños de 3 a 4 años de edad.
- Es importante dotar a los docentes de un instrumento didáctico que les permita a través de una guía de estrategias lúdicas, aplicar de manera oportuna y adecuada estrategias que le ayudarán a mantener la concentración de los niños en el proceso escolar.

5.1.2. Recomendaciones

- Las autoridades de la Unidad Educativa “V́ctor Manuel Guzmán”, deberían liderar e incentivar a los docentes a actualizar sus conocimientos sobre estrategias lúdicas, gestionar capacitaciones que ayuden a docentes y padres de familia a impulsar la imaginación , creatividad y sobre todo lograr la mayor concentración de los niños de 3 a 4 años de edad en las actividades escolares.
- Es fundamental que los docentes de este nivel de aprendizaje conozcan y manejen estrategias lúdicas, que puedan ayudar a la concentración a los niños de tres a cuatro años.
- Es importante que los docentes que trabajan en la Unidad Educativa “V́ctor Manuel Guzmán” apliquen sus conocimientos estrategias lúdicas utilizando una guía para el aprendizaje de niños/as del nivel inicial 1, que aporte a la concentración.

5.1.3. Respuestas a las preguntas directrices

PREGUNTA N° 1

¿Qué tipo de estrategias lúdicas utilizan los docentes para desarrollar la concentración de los niños?

El conocimiento y práctica de estrategias lúdicas en los niños de 3 a 4 años es escaso, por lo que el docente se ha limitado a participar únicamente en actividades lúdicas como las canciones, juegos, dramatizaciones, dinámicas que no han sido direccionadas con estrategias, de esta manera se ha perdido los objetivos de las actividades. En conclusión los docentes no aplican estrategias lúdicas para estimular la concentración.

PREGUNTA N° 2

¿Qué nivel de concentración tienen los niños durante el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Las maestras encuestadas manifiestan que únicamente se puede captar la concentración óptima en los niños durante un periodo de 30 a 40 minutos, después los niños se distraen con facilidad por artículos del entorno, por molestias biológicas u otros factores que actúan como distractores durante el periodo escolar. Aunque parece muy corto el tiempo de concentración, este tiempo es muy significativo pues generalmente los niños se concentran de entre seis y diez minutos de acuerdo a la edad de tres a cuatro años este tiempo es aceptable.

PREGUNTA N° 3

¿Aplican las docentes propuestas de estrategias lúdicas para desarrollar la concentración de los niños?

Los docentes no aplican estrategias lúdicas en los niños para poder motivar la concentración. Por falta de conocimiento o práctica les es difícil estructurar estrategias dentro de la planificación curricular.

PREGUNTA N° 4

¿Una guía de estrategias lúdicas dirigida a los docentes apoyaría la concentración de los niños de 3 a 4 años?

Sí apoyaría la concentración en los niños, pues los docentes tienen mayor conocimiento y destrezas para poder difundir el conocimiento de las estrategias lúdicas a los padres, quienes con un trabajo en conjunto lograrán apoyar el desarrollo del niño de manera que se pueda concentrar en todas las actividades que realiza.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1. Título

Guía de estrategias lúdicas del docente para mejorar la concentración de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, año lectivo 2016 - 2017.

6.2. Justificación e importancia

Con el propósito de contribuir al desarrollo integral de los niños se presenta esta guía de estrategias lúdicas, para complementar los métodos de enseñanza – aprendizaje, aplicados en clase para mejorar la concentración de los niños; por otra parte la guía tiene como efecto sobre el docente retroalimentar los conocimientos en estrategias lúdicas y consolidar las bases de la lúdica dentro de las planificaciones escolares diarias. La educación es una actividad que no únicamente involucra a los docentes y estudiantes, pues los padres de familia a través de la guía de estrategias lúdicas conocerán las actividades que pueden aportar en los hogares para los estudios de los niños.

Para lograr el desarrollo de la concentración en los niños actualmente el gobierno ecuatoriano ha implementado el uso de guías

metodológicas dirigida a los educadores y docentes que dictan clases a niños y niñas menores de cinco años, en todas las instituciones públicas y privadas que ofertan el nivel de educación inicial. Por lo tanto, entonces con el fin de consolidar las estrategias lúdicas se ha realizado la presente guía para apoyar el desarrollo de los niños de edades tempranas, donde cada docente debe ser competente para estimular destrezas, habilidades, talentos en todos los ámbitos sin esquemas de presión. Con la intención de consolidar el desarrollo de la concentración es necesario proponer estrategias que permitan estimular a los niños. La propuesta planteada se aplicará a través de la socialización de la guía con sus respectivos documentos físicos.

Ahora bien, en el presente trabajo se propone una guía de estrategias lúdicas basada en el currículo de educación atendiendo las problemáticas que se han evidenciado como resultado de la investigación, con la finalidad de garantizar una educación general básica de calidad; por lo tanto, las estrategias formuladas contienen orientaciones metodológicas y de evaluación.

Posteriormente se establece que la guía se acopla dentro del currículo del gobierno en un subnivel 2, bajo el eje de desarrollo y aprendizaje, buscando los siguientes objetivos: potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

La guía de estrategias lúdicas tendrá todas las pautas y caminos a seguir para lograr el desarrollo de la concentración en el proceso de

aprendizaje; además los niños mejorarán su rendimiento académico, pues si bien es cierto los niños y la educación actual necesitan que se hagan cambios en la metodología de proceso de enseñanza – aprendizaje para poder desenvolver la concentración en un 100%, pues la desconcentración no es un problema de pocas instituciones, sino todos los docentes deben tener conocimientos para lograr el desarrollo de la concentración.

6.3. Fundamentación

Las estrategias lúdicas son un conjunto de acciones que se llevan a cabo con el fin de relacionar actividades de diversión para el niño junto a la planificación académica. Entonces, todas las vivencias relacionadas con procesos dinámicos que conducen al mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje.

6.3.1. Estrategias lúdicas

6.3.1.1. Los cuentos

Esta estrategia debe de ser aplicada tanto en los espacios educativos como en los hogares, a razón de que conforme se va dando el cuento los niños se imaginan y ponen atención en los hechos que se dan, en especial con los actores principales.

Los personajes pueden ser ficticios o de un pasado, es característica del cuento motivar la imaginación creadora, sensibilización, imaginación, concentración.

6.3.1.2. Las canciones

Los niños desde que están en la etapa de gestación escuchan cuando la madre les canta, estimulando así habilidades especiales con relación a los sentimientos que al final del proceso formarán el carácter del ser humano. Las personas tienen diferentes gustos, es por ello que motivando a los niños a cantar van a intentar imitar al docente, en la clase y en el hogar. Se puede hablar de un aprendizaje a largo plazo.

6.3.1.3. Poemas

En la poesía se mezcla el ritmo y la rima. Para la etapa preescolar estas tienen similitud a las canciones; el niño se motiva por la melodía con la que se dice las palabras. Los docentes deben estructurar poemas sencillos, fáciles de recordar, donde abundan las repeticiones, lo cual agrada al infante.

6.3.1.4. El juego

El juego es un hecho motor implícito en la práctica habitual del niño, se considera el mejor medio para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo.

6.3.1.5. Adivinanzas

Las adivinanzas son un tipo de acertijo con enunciado, generalmente en forma de rima. Se tratan de enigmas sencillos en los que se describe una cosa de forma indirecta para que alguien lo adivine.

6.3.1.6. Pictogramas

Un pictograma es un signo icónico dibujado y no lingüístico que representa figurativamente, de forma más o menos realista, un objeto real o significado.

6.3.1.7. Dramatizaciones

Son juegos de simulación, pero sus objetivos son más de carácter pedagógico, de enseñanza y aprendizaje, sin importar demasiado el resultado final y sí el disfrute personal y colectivo de todos los que lo integran y desarrollen en un momento determinado sin preocuparse de la actuación posterior pública.

6.3.1.8. Dinámicas

Son designaciones sociológicas para indicar los cambios en un grupo de personas cuyas participaciones buscan poder afianzar sus relaciones mutuas ya que son importantes, hallándose en contacto los unos con los otros, y con actitudes colectivas, continuas y activas.

6.4 Objetivos

6.4.1. Objetivo general

Diseñar una guía de estrategias lúdicas que permita estimular adecuadamente los procesos de concentración en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2016- 2017.

6.4.2. Objetivos específicos

- Fortalecer en los docentes el conocimiento y aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la concentración de las niñas de 3 a 4 años de edad en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2016- 2017.
- Proveer a los docentes de una guía de estrategias lúdicas para mejorar la concentración de las niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, en la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2016- 2017.
- Socializar la guía de estrategias lúdicas a los docentes de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” para mejorar la concentración de los niños de 3 a 4 años de edad en el año lectivo 2016- 2017.

6.5. Ubicación sectorial y física

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Cantón: Ibarra

Ciudad: Ibarra

Beneficiarios: Los beneficiarios directos serán las autoridades, docentes, niños y niñas de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.

6.6. Desarrollo de la propuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

LICENCIATURA EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

**GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DEL DOCENTE
PARA MEJORAR LA CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE
3 A 4 AÑOS.**

AUTORA: Maldonado Lara Jaqueline Patricia

Ibarra, 2016

ÍNDICE DE ESTRATEGIAS.

Tabla 33: Índice de estrategias.

Estrategia 1:	Construcción de tres secuencias
Estrategia 2:	Me quiero como soy
Estrategia 3:	El color es sabor
Estrategia 4:	La mané
Estrategia 5:	Canto y cuento
Estrategia 6:	Día y noche
Estrategia 7:	El canto de los animales
Estrategia 8:	Mi mente es rápida
Estrategia 9:	¿Quieres que te cuente un cuento?
Estrategia 10:	Soy un actor
Estrategia 11:	Las estatuas
Estrategia 12:	Soy un genio
Estrategia 13:	Quiero ser grande
Estrategia 14:	Rapidez mental
Estrategia 15:	Ordena tus pensamientos
Estrategia 16:	Aram sam sam
Estrategia 17:	Reconocer colores en objetos geométricos
Estrategia 18:	La lógica de los cuentos
Estrategia 19:	Soy un detective
Estrategia 20:	Me voy de compras
Estrategia 21:	Globos de emociones
Estrategia 22:	Vamos de pesca
Estrategia 23:	¿Dónde viven los animales?
Estrategia 24:	Vamos a la playa
Estrategia 25:	Cartas de memoria

PRESENTACIÓN

Por medio de la guía de estrategias lúdicas se impulsarán actividades coordinadas con las planificaciones de clase de manera de que si se dan casos de desconcentración, los docentes actúen inmediatamente y solucionen cualquier tipo de distractores que se presenten, con la guía el docente puede retroalimentarse para fortalecer sus conocimientos y aplicar estrategias lúdicas que corroboren al desarrollo de la concentración de las niñas de 3 a 4 años de edad.

La propuesta está constituida por 30 estrategias que estimulan la concentración de los niños. Para su desarrollo se ha hecho énfasis en la consideración de cuatro aspectos primordiales para estructurar las estrategias, siendo éstos un componente de cada variable del tema, una acción de cómo puedo poner en práctica los componentes de las estrategias y recursos de apoyo para lograr la aplicación de la propuesta.

En la guía se encontrarán juegos grupales, dinámicas, rondas, bailes, dramatizaciones, poesías, adivinanzas, pictogramas, cuentos y rompecabezas, que interactúen en la atención, interés, motivación, estimulaciones, habilidades, aprendizajes significativos, destrezas y consolidación de conocimientos de los niños.



EDUCACIÓN INICIAL

SUBNIVEL 2

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

ÁMBITO:

RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS

OBJETIVO DEL SUBNIVEL:

POTENCIAR LAS NOCIONES BÁSICAS Y OPERACIONES DEL PENSAMIENTO QUE LE PERMITAN ESTABLECER RELACIONES CON EL MEDIO PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS SENCILLOS, CONSTITUYÉNDOSE EN LA BASE PARA LA COMPRENSIÓN DE CONCEPTOS MATEMÁTICOS POSTERIORES.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.
- Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.
- Identificar las nociones básicas de medida en los objetos estableciendo comparaciones entre ellos.
- Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.
- Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.



Estrategia 1: Construcción de tres secuencias

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del cuerpo y motricidad		
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min. ESPACIO Aula		
OBJETIVO	Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.				
DESTREZA	Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos en escenas de cuentos.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo de bienvenida a los niños. • Dar instrucciones a los niños. • Dirigirse hacia un lugar espacioso. 				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Formar un círculo. • La docente elige interpretar tres actividades diarias secuenciales que se realizan en casa con fonomímicas. • Los niños intentan adivinar las actividades realizadas. • Solicitar que interpreten individualmente las fonomímicas. • Describir las actividades diarias secuencialmente. 				
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • La docente premia a quien más aciertos tuvo al interpretar las actividades. 				
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Espacios amplios • Estrellitas que motiven la participación de los niños 				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Ordenan en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.				
TÉCNICA	Observación.				
CONTENIDO CIENTÍFICO: Secuencia lógica es una sucesión ordenada de ideas que guardan alguna relación entre sí, una continuidad o una sucesión ordenada.	MES:		SEMANA:		
	AULA:		ÁMBITO:		
	Nº	NOMBRES	Identifica las acciones de una persona por gestos y mímicas.	Repiten actividades con fonomímicas .	Ordena en secuencias lógicas las actividades.
			SÍ NO	SÍ NO	SÍ NO
1	Gordillo Sarahi				
2	Pusdá Dilan				

Estrategia 2: Me quiero como soy

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del cuerpo y motricidad.					
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Comprender la importancia de valorar y cuidar el cuerpo humano, para evitar abusos.							
DESTREZA	Reconocer partes del cuerpo.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo de bienvenida a los niños. • Dar instrucciones a los niños. • Entregarles un espejo a los niños. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las instrucciones del docente. • Formarse una fila horizontal a dos metros de distancia del espejo. • Avanzar uno por uno hacia el espejo. • Observar su imagen reflejada en el espejo y describir las partes de su cuerpo con los ojos cerrados. • Mirar cada una de sus partes e identificar que partes nadie puede tocarlos. • Repetir individualmente las partes del cuerpo humano frente a sus compañeros. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños reconocen las partes del cuerpo humano. • La docente motiva a los estudiantes para que valoren su cuerpo y lo cuiden. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Espejo • Áreas amplias 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Los niños son capaces de nominar partes del cuerpo.							
TÉCNICA	Diálogo							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Atributos son las características propias de una persona, animal u objeto.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	Nº	NOMBRES	Es observador		Reconoce las partes del cuerpo.		Identifica las partes que los demás no pueden tocar.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Gordillo Sarahi							
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 3: El color es sabor

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad					
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Comprender nociones de color facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para su aplicación en diferentes entornos							
DESTREZA	Nominar secuencialmente los alimentos degustados.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las instrucciones del docente. • Preparar diferentes platillos. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Degustar los alimentos. • Clasificar los alimentos degustados por color y sabor. • Buscar a otros compañeros que tengan alimentos del mismo color. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Nominar tres alimentos consumidos en secuencia con el mismo color. • La profesora felicita por la participación de los niños. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Alimentos • Platillos • Mesas 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Nominan en secuencia los alimentos degustados.							
TÉCNICA	Observación							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Atributos son las características propias de una persona, animal u objeto.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	Nº	NOMBRES	Diferencia los colores de los alimentos.		Clasifica los alimentos del mismo color.		Nomina en secuencia tres alimentos.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Gordillo Sarahi						
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 4: La mané

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad.					
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.							
DESTREZA	Memorizar las secuencias, y canción mané e interpretarla sin ayuda de la maestra							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar las instrucciones del docente. Formar dos columnas y dirigirse hacia los espacios verdes. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La docente entona la canción la mané, coordinando con movimientos del cuerpo indicando tres partes del cuerpo. Repetir la letra de la canción entonada por la docente. Cantar y realizar movimientos del cuerpo de acuerdo a lo que pide la canción la mane en forma grupal. Todos hacen la actividad con movimientos simultáneos y coordinados. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Darse un aplauso entre todos por la dinámica realizada. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Canción la mane 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Los niños interpretan la canción la mané.							
TÉCNICA	Observación							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Secuencia lógica es una sucesión ordenada de ideas que guardan alguna relación entre sí, una continuidad o una sucesión ordenada	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	Nº	NOMBRES	Memoriza la letra de la canción.		Capacidad de memorizar tres secuencias		Coordina los movimientos del cuerpo con la canción.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Gordillo Sarahi							
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 5: Canto y cuento

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad.		
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		
OBJETIVO	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.				
DESTREZA	Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico de menor a mayor.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las instrucciones del docente. • Formarse en filas de cinco. 				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar una canción puesta en la grabadora por la docente de los números. • Tratar de memorizar el ritmo y letra de la canción. • Repetir de forma individual la secuencia de los números de menor a mayor. 				
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora premia a quienes tengan mayor facilidad de memorización. 				
RECURSOS	Canción Grabadora				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Los niños pueden contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico de menor a mayor.				
TÉCNICA	Entrevista				
CONTENIDO CIENTÍFICO: Secuencia numérica se trata normalmente de averiguar cómo continúa una sucesión de números enteros de la que tenemos algunos términos o se nos indica la regla de formación.	MES:		SEMANA:		
	AULA:		ÁMBITO:		
	Nº	NOMBRES	El niño se concentra en el ritmo de la canción.	Memoriza la canción.	Repite la secuencia numérica del 1 al 10.
			SÍ NO	SÍ NO	SÍ NO
1	Gordillo Sarahi				
2	Pusdá Dilan				

Estrategia 6: Día y noche

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad.					
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.							
DESTREZA	Describir secuencialmente actividades lógicas del día y de la noche.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar las instrucciones del docente. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar un cuento narrado por la profesora. Ilustrar las actividades narradas. Diferenciar que actividades del cuento se desarrollaron en el día y cuales en la noche. La profesora registra estrellas para quienes más aciertos tengan. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> La profesora premia y felicita la participación de los niños. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Cuento prediseñado 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Los niños describen secuencialmente actividades lógicas							
TÉCNICA	Entrevista							
CONTENIDO CIENTÍFICO: La noche y el día son conceptos importantes para enseñarles a los niños en edad preescolar. Las lecciones sobre el sol pueden incluir información sobre cómo afectan la luz y la oscuridad en la actividad humana y animal.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	Nº	NOMBRES	El niño pone atención en el cuento.		Reconoce las actividades de la noche.		Reconoce las actividades del día.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Gordillo Sarahi							
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 7: El canto de los animales

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad		
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min. ESPACIO Aula		
OBJETIVO	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.				
DESTREZA	Imitar patrones simples en secuencia con elementos de su entorno.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Formar dos columnas iguales. Dirigiese hacia un área espaciada y sentarse. 				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar los sonidos de los animales puestos en la grabadora por la docente. Identificar el sonido de cada animal. (gato, perro, pájaro, pato, león, oveja). Repetir secuencialmente los sonidos onomatopéyicos escuchados. Imitar el sonido de cada animal individualmente. 				
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> La docente canta con los niños la canción de los animales. 				
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Grabadora Cd 				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Los estudiantes imitan patrones simples secuenciales.				
TÉCNICA	Observación				
CONTENIDO CIENTÍFICO: Los patrones son el ordenamiento de cosas que se repiten de manera lógica, ese ordenamiento de colores, formas, gestos, sonidos, imágenes y números es un concepto crítico para los pequeños y contribuye a su comprensión matemática temprana.	MES:		SEMANA:		
	AULA:		ÁMBITO:		
	Nº	NOMBRES	Escuchan con atención el sonido de los animales.	Imita el sonido de los animales	Asocia sonidos con los animales correspondientes.
			SÍ NO	SÍ NO	SÍ NO
1	Gordillo Sarahi				
2	Pusdá Dilan				

Estrategia 8: Mi mente es rápida

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad					
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Comprender nociones básicas de colores facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para su aplicación.							
DESTREZA	Memorizar los colores presentados.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las instrucciones del docente. • Dirigirse hacia el rincón de pintura. • Sentarse de manera circular. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Observar láminas de cinco colores diferentes. • Memorizar el orden de las láminas de colores. • Desordenar las láminas. • Ordenar individualmente las láminas de tres colores. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • La docente entrega estrellas de felicitación a los niños que realicen las actividades de manera correcta. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas de colores • Rincón de pintura 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Los niños pueden clasificar objetos de colores diferentes.							
TÉCNICA	Observación							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Atributos son las características propias de una persona, animal u objeto.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	N	NOMBRES	Pone atención a las indicación		Diferencia los colores.		Ordena las láminas de colores.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Gordillo Sarahi							
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 9: ¿Quieres que te cuente un cuento?

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del cuerpo y motricidad.					
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.							
DESTREZA	Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Sentarse formando un círculo. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Elegir un cuento. • Escuchar la narración del cuento realizada por la docente. • Memorizar las escenas del cuento. • Compartir con sus compañeros ordenadamente la escena favorita del cuento con la ayuda de ilustraciones. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Agradecer a los niños por su participación, 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento • Ilustraciones del cuento 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Los niños ordenan en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.							
TÉCNICA	Observación							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Secuencia lógica es una sucesión ordenada de ideas que guardan alguna relación entre sí, una continuidad o una sucesión ordenada.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	Nº	NOMBRES	Identifican las imágenes con las actividades del cuento.		Memoriza las escenas del cuento.		Ordena correctamente las ilustraciones del cuento.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Gordillo Sarahi							
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 10: Soy un actor

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad.					
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.							
DESTREZA	Dramatizar la obra teatral con fluidez y seguridad.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las instrucciones del docente • Sentarse en el piso formando un semicírculo. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar la obra teatral la vida de mi profesora, relatada por el docente. • Señalar las actividades que desarrollo la profesora durante la presentación. • Formar grupos de 5 para repetir la obra de la maestra donde cada niño haga una actividad realizada. • Pasar frente a sus compañeros grupalmente y dramatizar la actividad asignada individualmente, tomando en cuenta la secuencia de los hechos. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Felicitar a los niños por la participación. • Invitar a los padres de familia para que aprecien la obra. • Evaluar la capacidad de concentración de los niños. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Obra teatral 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Dramatiza la obra tomando en cuenta los hechos.							
TÉCNICA	Observación							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Secuencia lógica es una sucesión ordenada de ideas que guardan alguna relación entre sí, una continuidad o una sucesión ordenada.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	Nº	NOMBRES	Retiene los eventos que observa.		Capaz de dramatizar lo que mira.		Ordena es secuencias los eventos que miro.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Gordillo Sarahi							
2	Pusda Dilan							

Estrategia 11: Las estatuas

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad.					
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.							
DESTREZA	Imitar patrones simples con elementos de su en su entorno.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las instrucciones del docente. • Sentarse formando un semicírculo. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Observar las imágenes de posiciones físicas humanas de los papelotes. • Describir las imágenes observadas en los papelotes • Ponerse de pie. • Imitar las posturas de cada imagen de los papelotes. • Pasar individualmente al frente y realizar la postura de la imagen que más le gusto de los papelotes. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños memorizan una postura específica sin importar medios distractores que compliquen su actividad. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes en papelotes, cinta adhesiva. 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Los niños imitan patrones simples con elementos de su en su entorno.							
TÉCNICA	Observación							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Los patrones son el ordenamiento de cosas que se repiten de manera lógica, ese ordenamiento de colores, formas, gestos, sonidos, imágenes y números es un concepto crítico para los pequeños y contribuye a su comprensión matemática temprana.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	Nº	NOMBRES	El niño es observador		Capaz de describir lo que observa.		Imita los patrones de imágenes.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Gordillo Sarahi							
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 12: Soy un genio

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad.					
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.							
DESTREZA	Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las instrucciones del docente. • Formarse en columna. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Elegir el rompecabezas favorito, tomarlo y sentarse ordenadamente. • Observar en parejas detenidamente la figura del rompecabezas y ubicación de cada una de sus piezas. • Mezclar las figuras. • Cambiar el rompecabezas con su compañero y repetir la acción. • Ordenar las piezas del rompecabezas. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora evalúa la actividad y felicita a los niños. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Rompecabezas 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Los estudiantes reconocen la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.							
TÉCNICA	Observación							
CONTENIDO CIENTÍFICO: La noción espacial se desarrolla antes que la temporal, el niño o niña empieza a conocer su habitación, su casa incluso la calle donde vive.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	N	NOMBRES	Conserva lo que observa en su memoria.		Relaciona las formas del rompecabezas.		Arma solo el rompecabezas.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Gordillo Sarahi							
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 13: Quiero ser grande

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad.				
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.	ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Comprender nociones básicas de cualidades.						
DESTREZA	Describir actividades secuencialmente.						
METODOLOGÍA							
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las instrucciones impartidas por la docente. • Formar una columna para recibir el material. • Elegir el material de acuerdo a su gusto. 						
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente indica a los niños como se puede elaborar un títere con una media. • Pegar las partes físicas del títere una a una de acuerdo a su creatividad, colocarle un nombre al títere. • Dramatizar con títeres actividades cotidianas, para que el niño describa escenas de forma secuencial. • Hacer las actividades que hace el familiar con el títere. 						
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Felicitar la participación de los niños. • Solicitar una explicación del ¿Por qué? se eligió a su familiar. 						
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Medias • Cinta • Sorbetes y mullos de color • Tijeras, pegamento 						
EVALUACIÓN							
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Describir actividades secuencialmente.						
TÉCNICA	Entrevista.						
CONTENIDO CIENTÍFICO: Los patrones son el ordenamiento de cosas que se repiten de manera lógica, ese ordenamiento de colores, formas, gestos, sonidos, imágenes y números es un concepto crítico para los pequeños y contribuye a su comprensión matemática temprana.	MES:		SEMANA:				
	AULA:		ÁMBITO:				
	Nº	NOMBRES	Concentración para elaborar un títere.	Caracteriza a un miembro de la familia.	Imita el comportamiento de un familiar		
			SÍ NO	SÍ NO	SÍ	NO	SÍ NO
1	Gordillo Sarahi						
2	Pusdá Dilan						

Estrategia 14: Rapidez mental

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad.		
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		
OBJETIVO	Comprender nociones básicas facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.				
DESTREZA	Clasificar objetos de acuerdo a las formas.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar las indicaciones de la docente. 				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Seleccionar un juguete de su preferencia. Sentarse formando un círculo. Observar las figuras geométricas presentadas. Los niños identifican las figuras geométricas. 				
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> La profesora evalúa la descripción de las formas hechas por sus alumnos. Felicitar a los participantes. 				
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Figuras geométricas. 				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Los estudiantes clasifican objetos con un atributo (tamaño, color o forma).				
TÉCNICA	Observación				
CONTENIDO CIENTÍFICO: Atributos son las características propias de una persona, animal u objeto.	MES:		SEMANA:		
	AULA:		ÁMBITO:		
	Nº	NOMBRES	Se concentra para sacar cualidades de los objetos.	Describe cualidades de los objetos.	Distingue las formas de los objetos.
			SÍ NO	SÍ NO	SÍ NO
	1	Gordillo Sarahi			
2	Pusdá Dilan				

Estrategia 15: Ordena tus pensamientos

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del cuerpo y motricidad					
EDAD	3 -4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.							
DESTREZA	Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar las instrucciones del docente. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Mirar pictogramas que reflejan sucesos de un cuento Imaginar que hechos representa el pictograma. Participar ordenadamente expresando la acción del pictograma. Narrar un cuento individualmente ordenando las imágenes asociadas con nuestras ideas 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Calificar la capacidad de observación que posee el niño. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Pictogramas. Cinta adhesiva. 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Ordenan en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.							
TÉCNICA	Observación							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	Nº	NOMBRES	Observa con atención los pictogramas		Ordena sus ideas.		Describe tres secuencias de los pictogramas	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Gordillo Sarahi							
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 16: Aram sam sam

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad.			
EDAD	3 -4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula
OBJETIVO	Comprender nociones básicas de coordinación facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.					
DESTREZA	Imitar patrones simples coordinados.					
METODOLOGÍA						
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar las instrucciones de la docente. 					
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar la canción aram sam sam infantil. Realizar movimientos de las manos al ritmo de la canción. Memorizar movimientos y letra de la canción. Realizar la dramatización cantando y haciendo movimientos coordinados con las manos. 					
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Agradecer y felicitar a los niños. 					
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Cd Grabadora 					
EVALUACIÓN						
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Imitan patrones simples coordinados a través de las manos					
TÉCNICA	Observación					
CONTENIDO CIENTÍFICO: Los patrones son el ordenamiento de cosas que se repiten de manera lógica, ese ordenamiento de gestos, sonidos es un concepto crítico para los pequeños y contribuye a su comprensión matemática temprana.	MES:		SEMANA:			
	AULA:		ÁMBITO:			
	N NOMBRES	Memoriza la letra de la canción.	Coordina movimientos de las manos con ritmos del exterior.		Imita patrones orientados por la docente.	
		SÍ NO	SÍ NO	SÍ NO	SÍ NO	SÍ NO
1	Gordillo Sarahi					
2	Pusdá Dilan					

Estrategia 17: Figuras y colores

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del cuerpo y motricidad					
EDAD	3-4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Patio		
OBJETIVO	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.							
DESTREZA	Identificar formas geométricas y colores.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Dirigirse hacia los espacios verdes. • Sentarse en formando un círculo. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Observar e identificar las figuras geométricas • Distinguir los colores y las formas geométricas. • Participar activamente diferenciando los colores en las figuras. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Premiar a quien más participación ha tenido durante el desarrollo de la actividad. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Figuras geométricas de madera con diferentes colores 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifican objetos de formas similares en el entorno.							
TÉCNICA	Diálogo							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Las figuras similares tienen la misma forma, aunque quizá no tengan el mismo tamaño, pues lo similar puede resultar parecido, semejante o análogo a otra cosa por características físicas o abstractas.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	Nº	NOMBRES	Clasifica las figuras geométricas según el color.		Asocia los colores con objetos del entorno.		Relaciona con rapidez los objetos de colores similares.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Gordillo Sarahi						
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 18: La lógica de los cuentos

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del cuerpo y motricidad.					
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.							
DESTREZA	Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en escenas de cuentos.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Sentarse en un semicírculo. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Observar las actividades laborales que hace la docente con la ayuda de títeres. Los niños preparan tres presentaciones de teatro interpretando actividades laborales. Adivinar lo que quiere expresar su compañero durante la fonomímica con la ayuda del títere. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Presentar la actividad ante los padres de familia. Felicitar a los estudiantes. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Títeres 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Ordenan en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.							
TÉCNICA	Observación							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Secuencia lógica es una sucesión ordenada de ideas que guardan alguna relación entre sí, una continuidad o una sucesión ordenada.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	Nº	NOMBRES	Capaz de asociar gestos y mímicas con actividades diarias.		Los niños interpretan actividades de los títeres		Ordena en secuencias lógicas las actividades diarias.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Gordillo Sarahi							
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 19: Soy un detective

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad.					
EDAD	3 -4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.							
DESTREZA	Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar con atención las indicaciones de la profesora. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La docente les presenta a los niños un juguete, los niños deben salir del salón, cuando vuelven a entrar el objeto que se les indico está oculto. Para encontrarlo deben preguntarle a la docente si está arriba/abajo, dentro/fuera, cerca/lejos, ya que solo puede responder si o no. Los niños buscan el objeto. Al encontrar el objeto la docente premiara al niño. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> La docente agradece la participación de los niños. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Un artículo que sea fácil ocultarlo 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Reconocen la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.							
TÉCNICA	Observación							
CONTENIDO CIENTÍFICO:	<p>La noción espacial se desarrolla antes que la temporal, el niño o niña empieza a conocer su habitación, su casa incluso la calle donde vive.</p>							
	MES: AULA:		SEMANA: ÁMBITO:					
	Nº	NOMBRES	Se concentra en un solo objetivo.		El niño reconoce las nociones del espacio.		El niño actúa según las indicaciones del maestro.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Gordillo Sarahi						
	2	Pusdá Dilan						

Estrategia 20: Me voy de compras

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE		Exploración del cuerpo y motricidad.			
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Patio.		
OBJETIVO	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.							
DESTREZA	Comprender la relación de número – cantidad hasta el 5.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar las instrucciones del docente. Formar un círculo. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La profesora pone frutas de juguete en el centro del círculo como si fuera un mercado. Toma una fruta y la va levantando y separando de las demás hasta obtener cinco frutas. Los niños cuentan del 1 al 5. Indistintamente la maestra toma frutas y va contando. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Los niños participan activamente en la dinámica y logran contar coordinadamente hasta el cinco. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Frutas sintéticas o didácticas 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Comprender la relación de número – cantidad hasta el número 5.							
TÉCNICA	Observación							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Para Piaget, la formación del concepto de número es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	N^a	NOMBRES	Reconoce la cantidad de objetos que se le presenta.		Comprende la relación de número y cantidad.		Cuenta cinco frutas de juguete solo.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Gordillo Sarahi							
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 21: Globos de emociones

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad					
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.							
DESTREZA	Reconocer los globos de colores asociados con estados anímicos del ser humano.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Dirigiese hacia un área espaciada y sentarse. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La docente presenta globos caracterizados con los gestos (triste, alegre, sonriente, asustado, tímido) de os seres humanos. Identificar y memorizar los colores de los globos que llevan cada carita. La docente les presenta uno a uno los globos y los niños deben recordar por el color del globo su imagen. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> La docente imita las caras de los globos con los niños en secuencia. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Globos Marcadores 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Reconocen los globos de colores asociados con estados anímicos del ser humano.							
TÉCNICA	Observación							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Los patrones son el ordenamiento de cosas que se repiten de manera lógica, ese ordenamiento de colores, formas, gestos, sonidos, imágenes y números es un concepto crítico para los pequeños y contribuye a su comprensión matemática temprana.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	N	NOMBRES	Distingue los colores.		Memoriza gestos y su representación.		Asocia colores y expresiones anímicas.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Gordillo Sarahi							
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 22: Vamos de pesca

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del cuerpo y motricidad					
EDAD	3-4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.							
DESTREZA	Identificar tamaño de las formas y colores.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Dirigirse hacia los espacios verdes. Sentarse en formando un círculo. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Pegar peces indistintamente en la pizarra. Observar peces pegados en la pizarra de diferentes tamaños, los rojos son pequeños, medianos azules y grandes amarillos. Clasificar los pescados por su tamaño y color. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Premiar a quien más participación ha tenido durante el desarrollo de la actividad. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Figuras de pescados de colores. 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identificar formas geométricas y colores.							
TÉCNICA	Observación.							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Las figuras similares tienen la misma forma, aunque quizá no tengan el mismo tamaño, pues lo similar puede resultar parecido, semejante o análogo a otra cosa por características físicas o abstractas.	MES:			SEMANA:				
	AULA:			ÁMBITO:				
	Nº	NOMBRES	Clasifica las figuras geométricas según el color.		Asocia los colores con objetos del entorno.		Relaciona con rapidez los objetos de colores similares.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Gordillo Sarahi						
2	Pusdá Dilan							

Estrategia 23: ¿Dónde viven los animales?

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad.					
EDAD	3 -4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.							
DESTREZA	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales: aire, mar, tierra.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar con atención las indicaciones de la profesora. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La docente les presenta a los niños diferentes recortes de animales, conjuntamente con un esquema de la tierra, aire y mar. Todos los niños toman un recorte, para ponerlo en su hábitat de acuerdo a las explicaciones de la maestra. Los niños los llevan los animales imitando su sonido y los clasifican de acuerdo al lugar donde viven. Nominan secuencialmente los cinco animales de cada hábitat. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> La docente agradece la participación de los niños y exponen el trabajo realizado en la pizarra. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Recortes de animales Pizarra 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales: aire, mar, tierra.							
TÉCNICA	Observación							
CONTENIDO CIENTÍFICO:	<p>La noción espacial se desarrolla antes que la temporal, el niño o niña empieza a conocer su habitación, su casa incluso la calle donde vive.</p>							
	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	Nº	NOMBRES	Se concentra en un solo objetivo.		Reconoce los hábitats de los animales.		El niño reconoce las nociones de los animales y su hábitat.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Gordillo Sarahi						
	2	Pusdá Dilan						

Estrategia 24: Vamos a la playa

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del Cuerpo y motricidad.				
EDAD	3 - 4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Arenero	
OBJETIVO	Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.						
DESTREZA	Construir un castillo de arena con tres pisos secuenciales						
METODOLOGÍA							
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar las instrucciones del docente. 						
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Los niños buscan su espacio para la construcción. La maestra explica las nociones de tamaño. En manera autónoma construir un bloque grande, mediano y pequeño para formar un castillo. Cada niño con su kit arma un castillo con un piso grande, mediano y pequeño. Colocar una estrella en la parte superior del castillo. 						
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Felicitar a los niños por la participación. Invitar a los padres de familia para que aprecien la construcción de sus niños. 						
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Kit para arenero 						
EVALUACIÓN							
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Construir un castillo de arena con tres pisos secuenciales						
TÉCNICA	Observación						
CONTENIDO CIENTÍFICO: Secuencia lógica es una sucesión ordenada de ideas que guardan alguna relación entre sí, una continuidad o una sucesión ordenada.	MES:		SEMANA:				
	AULA:		ÁMBITO:				
	Nº	NOMBRES	Comprende la noción de tamaños.	Construye objetos de diferentes tamaños.	Construye un castillo de arena con tres pisos secuenciales		
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ
1	Gordillo Sarahi						
2	Pusda Dilan						

Estrategia 25: Buscando una figura

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y Comunicación	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Exploración del cuerpo y motricidad					
EDAD	3-4 Años	TIEMPO	15 – 20 min.		ESPACIO	Aula		
OBJETIVO	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.							
DESTREZA	Diferenciar formas y colores en juegos de memoria.							
METODOLOGÍA								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Sentarse en formando un círculo. 							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Observar y memorizar 10 `pares de figuras presentadas. La docente gira las imágenes de lado reverso. Los niños seleccionan dos de las figuras proyectadas adivinando donde están haciendo pares. Conforme los niños acierten en la formación de pares, las imágenes se quedan mostrándose. 							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Premiar a quien más participación ha tenido durante el desarrollo de la actividad. 							
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Infocus 							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifican objetos de formas similares en el entorno.							
TÉCNICA	Diálogo							
CONTENIDO CIENTÍFICO: Las figuras similares tienen la misma forma, aunque quizá no tengan el mismo tamaño, pues lo similar puede resultar parecido, semejante o análogo a otra cosa por características físicas o abstractas.	MES:		SEMANA:					
	AULA:		ÁMBITO:					
	Nº	NOMBRES	Observa concentrada mente las imágenes presentadas		Memoriza imágenes similares.		Diferenciar formas y colores en juegos de memoria.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Gordillo Sarahi							
2	Pusdá Dilan							

6.7. Impactos

6.7.1. Impacto educativo

El propósito de la investigación tiene como finalidad motivar la concentración en los niños de 3 a 4 años. Por medio de una guía de estrategias lúdicas se pretende contribuir al desarrollo integral del niño. El trabajo investigativo se dirigió a los profesores de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”; los efectos producidos en ellos son de retroalimentación de conocimientos; además se consolidará las estrategias lúdicas que aplican en clase para el desarrollo de la concentración durante el proceso de enseñanza – aprendizaje; se pretende lograr un trabajo en equipo entre niños, docentes y padres de familia. Entonces en los padres de familia se producirá el efecto en el incremento de conocimientos de las estrategias lúdicas que se deben realizar en la escuela y en los hogares.

6.7.2. Impacto social

La sociedad está sometida a constantes cambios. En este caso las modificaciones que se dan a través de la educación son determinantes para establecer los hábitos, personalidad, desarrollo de destrezas y habilidades de los niños, docentes y padres de familia, principalmente en los pequeños ya que son quienes en un futuro conducirán lo que suceda en el mundo, se puede evidenciar que las cosas pequeñas que se forjan a través de las estrategias lúdicas para mejorar la concentración favorecen también las interacciones personales, procesos de socialización del niño, formación de personalidad y autoestima, reglas y formas de comportamiento dentro de la sociedad.

6.7.3. Impacto cultural

La guía de estrategias lúdicas se ha diseñado a fin de que los niños desarrollen posibilidades para satisfacer necesidades fisiológicas, de seguridad, recreación, juego y aprendizaje. La adaptación de nuevas costumbres modifica la cultura de los docentes, padres de familia y niños considerando que a través de una guía se modifican aspectos tradicionales de la educación occidental por nuevas tendencias y modalidades que se han adaptado en otros lugares mejorando los resultados en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

6.8. Difusión

La guía de estrategias lúdicas se difundirá mediante la capacitación de los docentes además de la entrega del documento físico, cuyo contenido está orientado a mejorar la concentración en el proceso enseñanza – aprendizaje en los niños.

6.9. Bibliografía.

- Arce, C. (1990). *Juegue con sus niños*. Martínez Roca: Barcelona.
- Arias, F. (1999). *El proyecto de investigación*. Caracas: Oral ediciones.
- Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador de 2007-2008. (28 de Septiembre de 2008). Constitución de la república 2008. *Constitución de la república 2008*. Quito, Ecuador.
- Ausbel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*.
- Cabada, G. (10 de febrero de 2016). *Carl Rogers y el humanismo*. Obtenido de Carl Rogers y el humanismo: <http://carlrogershumanismo.blogspot.com/2016/02/nacio-el-8-de-enero-de-1902en-oak-park.html>
- Catro, A. (2008). *Formadoción de docentes y educadores en educación infantil*. Bogotá: Ediciones SM.
- Cevallos, E., & Paucarima, M. (2011). *Sistema de actividades lúdicas para desarrollar la comunicación del niño de 4 a 5 años con sus coetáneos y los adultos*. Latacunga.
- Chávez, A. (2012). *Las técnicas grafoplásticas y su incidencia en el aprendizaje significativo de los niños del primer año de educación básica, de la escuela "Francisco de Paúl Correa" del caserío de soransol, cantón Chordeleg, provincia del Azuay*. Ambato.

CIVE 2005 Congreso Internacional Virtual de Educación. (7 de Febrero de 2005). *CiberEduca.com*. Obtenido de CiberEduca.com: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/24798/Documento_completo.pdf?sequence=1

Concepto definición. (24 de 10 de 2012). *Concepto definición*. Obtenido de Concepto definición: <http://conceptodefinicion.de/pedagogia/>

Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Carta Magna*. Montevristi: Asamblea Nacional Constituyente.

Eco, U. (s.f.). *Como se hace una tesis*. Obtenido de Como se hace una tesis: http://www.upv.es/laboluz/master/seminario/textos/umberto_eco.pdf

Ferrari, L. (s.f.). *El poder de tu mente*.

Ferreiro, R. (2012). La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad. *REICE*, 17.

Fuentes, M. (2008). *Iniciación al razonamiento lógico matemático*. Chile: Impreso en Chile.

Grupo de trabajo Proyecto "QUÉDATE". (2012). Estrategias y metodologías pedagógicas. San José de Cucuta, Santander, Colombia.

Hernández, E. (2006). *Como escribir una tesis*.

Macgraw Hill interamericana. (1898). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Impreso en México.

Psicopedagogía.com. (s.f.). Obtenido de *Psicopedagogía.com*:
<http://genesis.uag.mx/edmedia/material/DHA/UNIDAD%20III/ATENCION%20Y%20CONCENTRACION.pdf>

Sabino, C. (1994). *Cómo hacer una tesis*. Carácas.

Sánchez, G. (2008). Las estrategias del aprendizaje a través del componente lúdico. *Revista de didáctica español como lengua extranjera*, 69.

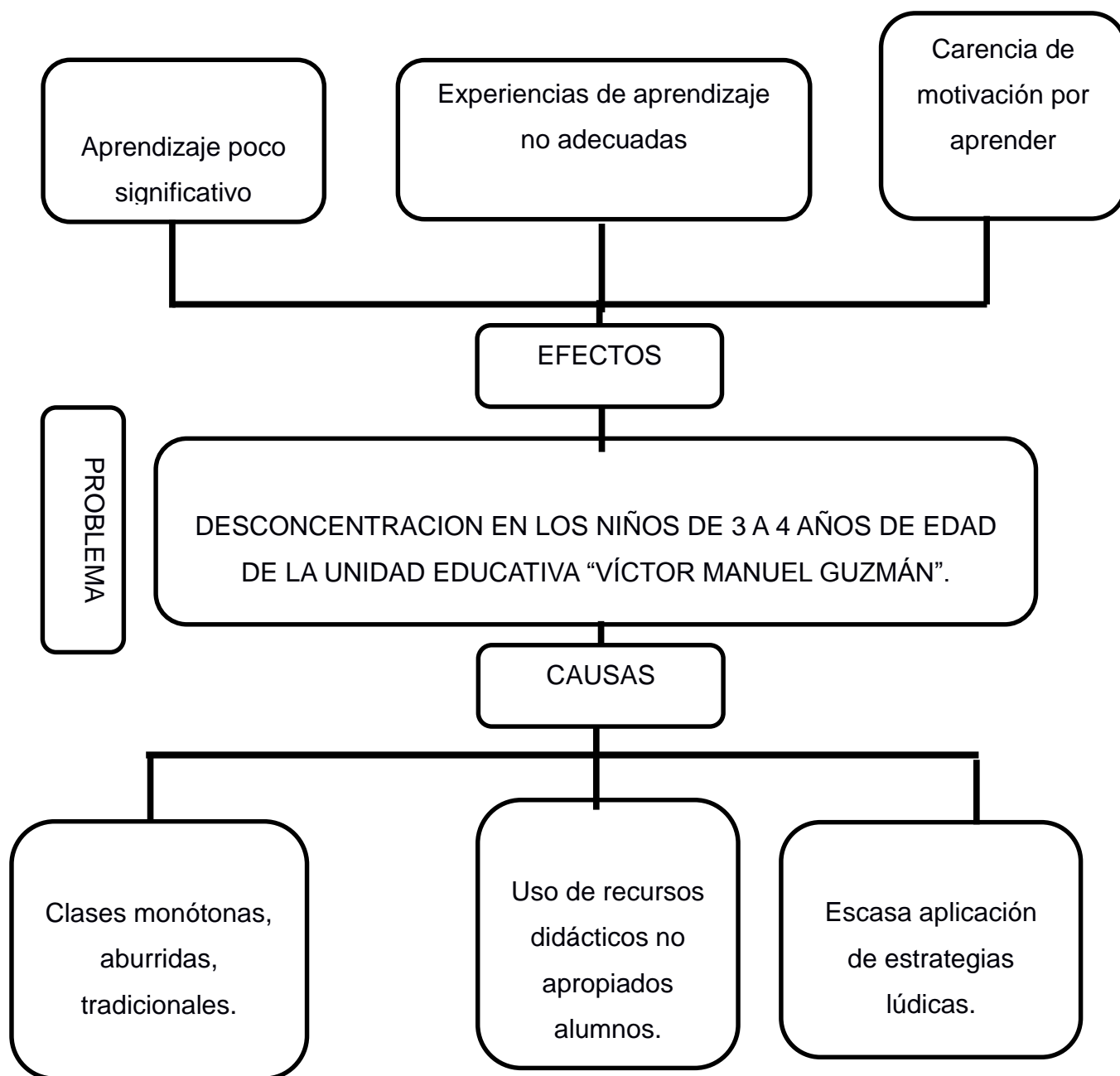
Universidad de Xalapa. (2014). *Manual para la elaboración de tesis profesional para licenciatura*. Xalapa: Universidad de Xalapa.

Wood, E. (1926). *Curso práctico de concentración mental*. Santiago de Chile.

7. ANEXOS.

ANEXO N°1: Árbol de Problemas

Gráfico 31: Árbol de problemas.



Fuente: Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"
Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

ANEXO N° 2: Ficha de observación diagnóstica
UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE LICENCIATURA ED EDUCACIÓN PARVULARIA

Tabla 34: Ficha de observación diagnóstica

PROVINCIA: Imbabura	CANTON: Ibarra	COMUNIDAD: Sagrario
INSTITUCION: Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”	CLASIFICACION: Educación Inicial	INFORMANTES : Los niños
TEMA: Incidencia de las estrategias lúdicas en la concentración de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la provincia de Imbabura ciudad de Ibarra en el año lectivo 2016 – 2017.	INVESTIGADOR: Jaqueline Maldonado Lara	FECHA: 04 de Mayo del 2016
OBJETIVO: Conocer cuáles son las causas y efectos de la desconcentración de los niños		
CONTENIDO		
ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACION
Poco interés en los niños en el proceso escolar.	Las clases no son llamativas, el docente no establece reglas.	La desconcentración de los niños en el ambiente escolar, se debe a la falta de estimulación, inexistencia y escasa creatividad en la realización de material didáctico, en las clases impartidas por el docente, dando como resultado la desconcentración de los niños, durante las actividades diarias que realizan en la institución educativa.
Mal comportamiento en el aula.	Los niños no obedecen las órdenes impartidas por el docente (hacen berrinches).	
Bajo rendimiento académico en los niños.	No realizan deberes, ni actividades en clase.	
Loa niños emprenden una actividad y la dejan a medias.	Los niños presentan distracción, cuando desarrollan una actividad tienden a hacer otras actividades no programadas al inicio.	

Fuente: Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

ANEXO N° 3: Matriz de coherencia

Tabla 35: Matriz de coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
¿ Cómo inciden las estrategias lúdicas en la concentración de los niños , de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, de la provincia de Imbabura , ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2016 – 2017	Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en la concentración de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, de la provincia de Imbabura , ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2016 – 2017
PREGUNTAS DIRECTRICES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
¿Qué tipo de estrategias lúdicas utilizan los docentes para desarrollar la concentración de los niños?	Identificar las estrategias lúdicas, que los docentes aplican para desarrollar la concentración de los niños en los procesos de clase.
¿Qué nivel de concentración tienen los niños durante el proceso de enseñanza - aprendizaje?	Determinar el nivel de concentración de los niños de 3 a 4 años de edad en el proceso de enseñanza aprendizaje.
¿Aplican las docentes propuestas de estrategias lúdicas para desarrollar la concentración de los niños?	Elaborar una propuesta de estrategias lúdicas para desarrollar la concentración de los niños de 3 a 4 años de edad.
¿ Cuentan con material didáctico los docentes para desarrollar la concentración de los niños?	Difundir las estrategias lúdicas que permitan desarrollar la concentración de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa.

Fuente: Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

ANEXO N° 4: Matriz categorial.

Tabla 36: Matriz categorial.

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR	
Conjunto de instrumentos, procedimientos, mecanismos de enseñanza y aprendizaje divertidos para que el desempeño del niño sea óptimo	Estrategias lúdicas	La lúdica	La lúdica como actitud docente	
			La lúdica en el mundo	
			La lúdica y los padres de familia	
			Dimensiones de las estrategias aplicadas en el marco del aprendizaje	
			Trabajos relacionados con la actividad lúdica	
		Recursos Lúdicos	Materiales didácticos	
			Materiales tecnológicos	
			Materiales curriculares	
		Ventajas y desventajas de las estrategias lúdicas en la educación	Ventajas	
			Desventajas de la inadecuada utilización de las estrategias lúdicas	
		Tipos de Estrategias	Los cuentos	
			Las canciones	
			Poemas	
			Juegos grupales	
			Dinámicas	
Bailes				
Dramatizaciones				
Adivinanzas				
Pictogramas				
Rompecabezas				
La concentración es un proceso psíquico que se realiza por medio del razonamiento; el mismo consiste en centrar	Concentración	El estímulo de la concentración	Ondas alfa	
			Ondas beta	
			Ondas theta	
			Ondas delta	
		Estrategias de la concentración	Un ambiente propicio	
			Preparación previa	
			Evitar distractores	
			Fijarse objetivos a corto plazo	
				Subrayar, hacer esquemas y

voluntariamente toda la atención de la mente sobre un objetivo, objeto o actividad que se esté realizando o pensando en realizar en ese momento.		resumir
	Obstáculos de la concentración	Distracciones Externas
		Distracciones Internas
		Distracciones Fisiológicas
	Estrategias del docente para mejorar la concentración	Plantearse un objetivo realista
		Gestionar el tiempo
		Reducir estímulos distractores
		Apoyo visual
	Elementos de la concentración.	Interaccionar positivamente con los alumnos
		Atención
		Interés
		Motivación
		Estímulos
		Habilidades
		Aprendizajes significativos
Desarrollo de habilidades		
Destrezas		
Consolidación de conocimientos		

Fuente: Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"
Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

ANEXO Nº 5: Encuesta

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Encuesta dirigida a los docentes de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.

Objetivo: Recopilar información sobre la incidencia de las estrategias lúdicas en la concentración de los niños de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la Provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2016-2017”.

Instrucciones: Gracias por colaborar con la presente encuesta. La información que proporcione será tratada con absoluta confidencialidad y será utilizada para fines exclusivos de la investigación. Por favor sírvase señalar con una x las respuestas que considere acertadas según su criterio.

Questionario.

- 1. ¿Qué nivel de conocimiento tiene Ud. sobre estrategias lúdicas para desarrollar la concentración de los niños de 3 a 4 años?**
Muy bueno__ Bueno __ Regular__ Malo__
- 2. ¿En las planificaciones se toma en cuenta la aplicación de estrategias lúdicas?**
Siempre__ Casi siempre__ A veces__ Rara vez__
- 3. ¿En qué actividades usualmente aplica estrategias lúdicas para apoyar la concentración de los niños?**
Cuentos__ Canciones__ Poemas__ Juegos grupales__
Otros__
- 4. ¿Ha detectado usted durante la jornada escolar dificultad en los niños para concentrarse en actividades dirigidas?**
Siempre__ Casi siempre__ A Veces__ Rara vez__
- 5. ¿Cuánto tiempo estima usted que los niños pueden concentrarse en las clases?**
Menos de 30 min__ De 30 a 40 min.__ De 40 a 50 min__ De 50 a 60 min.__
Más de 1 hora__
- 6. ¿Qué estrategias utiliza para desarrollar la concentración en los niños de 3 a 4 años?**
Los cuentos. __ Las canciones __ Poemas __
Juegos grupales __ Dinámicas __ Bailes __
Dramatizaciones __ Adivinanzas __ Pictogramas__

Rompecabezas ___

7. ¿Qué tipo de recursos lúdicos tienen en el aula?

Materiales didácticos___ Materiales tecnológicos___

Materiales del medio___

8. ¿La elaboración de una guía de estrategias lúdicas dirigida a las docentes del inicial de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, podría aportar a mejorar la concentración en los niños?

Sí ___ No___

9. ¿Sus niños necesitan estrategias lúdicas para estimular la concentración?

Sí ___ No___

10. ¿Le gustaría asistir a capacitaciones de estrategias lúdicas que mejoren la concentración de los niños de 3 a 4 años?

Sí ___ No___

¡Muchas gracias por su colaboración!

Sí ___ No___

7. ¿Los niños guardan respeto hacia los demás, cuando juegan, trabajan o conviven con otros niños?

Sí ___ No___

8. ¿Usted juega con su hijo ajedrez, juegos interactivos o de memoria?

Sí ___ No___

9. ¿Usted conoce actividades que pueda desarrollar con su hijo para mejorar la concentración en las clases?

Sí ___ No___

10. ¿Cree usted que se requiere de una guía de actividades que apoye la concentración de su hijo?

Sí ___ No___

¡Muchas gracias por su colaboración!

ANEXO N° 7: Fichas de observación.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA.

Entrevista dirigida a los padres de familia de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.

Objetivo: Recopilar información sobre la incidencia de las estrategias lúdicas en la concentración de los niños, de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la Provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2016-2017”.

Instrucciones: Gracias por colaborar con la presente encuesta. La información que proporcione será tratada con absoluta confidencialidad y será utilizada para fines exclusivos de la investigación. Por favor sírvase señalar con una x las respuestas que considere acertadas según su criterio.

Cuestionario

1. Los alumnos prestan atención a las indicaciones que da la maestra.

Siempre__ Casi siempre__ A veces__ Rara vez__

2. Los estudiantes se distraen con objetos de la clase, mientras la docente explica.

Siempre__ Casi siempre__ A veces__ Rara vez__

3. Los niños se rascan la cabeza, cruzan las piernas, muerden o juegan con los artículos del escritorio durante el periodo de clases.

Siempre__ Casi siempre__ A veces__ Rara vez__

4. Los niños comprenden, responden, participan de la clase cuando la profesora lo solicita.

Siempre__ Casi siempre__ A veces__ Rara vez__

5. Los estudiantes respetan los horarios que determina la docente para realizar las actividades académicas.

Siempre__ Casi siempre__ A veces__ Rara vez__

6. Cuando la docente dirige actividades lúdicas los niños están puestos a realizarlas.

Siempre__ Casi siempre__ A veces__ Rara vez__

7. Cuando se aplica la lectura los niños son capaces de discernir los principales sucesos de la lectura.

Siempre__ Casi siempre__ A veces__ Rara vez__

8. Los niños necesitan estimulación para realizar las tareas o actividades que dirige la docente.

Siempre__ Casi siempre__ A veces__ Rara vez__

9. Los estudiantes presentan fatiga, estrés durante la clase.

Siempre__ Casi siempre__ A veces__ Rara vez__

10. Los niños requieren de estrategias lúdicas dirigidas por los docentes para estimular la concentración.

Siempre__ Casi siempre__ A veces__ Rara vez__

¡Muchas gracias por su colaboración!

ANEXO N° 8: Certificados.



UNIDAD EDUCATIVA " VÍCTOR MANUEL GUZMÁN "
AMBIENTE 2
IBARRA- ECUADOR

Ibarra, 02 de Junio del 2017

CERTIFICO

Que, la Sra. MALDONADO LARA JAQUELINE PATRICIA, con CC. 100321710-4, realizo la socialización de la "GUIA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DEL DOCENTE PARA MEJORAR LA CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS, DE UNIDAD EDUCATIVA "VÍCTOR MANUEL GUZMÁN", EN LA PROVINCIA DE IMBABURA- CIUDAD DE IBARRA; EN EL AÑO LECTIVO 2016 - 2017, así como también aplico fichas observación a niños, entrevistas a padres de familia y encuesta a docentes, en el periodo académico 2016-2017, como parte del desarrollo de su trabajo de grado titulado: "INSIDENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS, DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VÍCTOR MANUEL GUZMÁN" DE LA PROVINCIA DE IMBABURA, CIUDAD DE IBARRA, EN EL AÑO LECTIVO 2016 - 2017."

La interesada, puede hacer uso del presente para los fines que estime necesarios.


PROFESORA
MAGDALENA ESPINOZA
RECTORA



ANEXO N° 9: Summary

SUMMARY

This research work was carried out because it was evident that children from 3 to 4 years of Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán of the Imbabura province, of Ibarra city, in 2016-2017 have difficulty in the concentration, the research was based on the following theories: philosophical, humanist, axiological, legal, pedagogical, on the other hand this research is based on pedagogical theory; since Jean Piaget affirms that the game is part of the child's intelligence, because it represents the functional or reproductive assimilation of reality according to each stage of the individual's evolution; achieving in this way a significant learning during the teaching-learning process, in order to solve the problem, general and specific objectives were proposed, which seek the influence of ludic strategies in the concentration of children from 3 to 4 years, research methods such as field research were applied because they worked directly with children, bibliographical because they worked with texts related to the subject, descriptive, explanatory, in the same way was used various methods the scientific, analytical, synthetic, inductive and deductive, the techniques used in this research were the direct observation because through it the existent problem was evidenced; to collect information on the problem, a survey was applied to teachers, as a result it showed little knowledge about ludic strategies, in addition an interview was applied to parents obtaining the same result as in teachers; finally, an observation card was made for children, which showed that children did not concentrate during the teacher's classes, so it was recommended the elaboration and use of a "Guide with ludic Strategies" to improve the concentration of the children, this guide will have 30 playful strategies that will serve to keep the child in the educational process for much time.



ANEXO N° 10: Fotografías del material de investigación.

Fotografía 1: Levantamiento de información de campo



Fuente: Unidad Educativa "V́ctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Fotografía 2: Realización de encuestas



Fuente: Unidad Educativa "V́ctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Fotografía 3: Entrevistas a los padres de familia



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”
Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Fotografía 4: Aplicación de estrategias lúdicas en el patio



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”
Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Fotografía 5: Aplicación de estrategias en el aula.



Fuente: Unidad Educativa "V́ctor Manuel Guzmán"
Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Fotografía 6: Aplicación de estrategias lúdicas en el patio



Fuente: Unidad Educativa "V́ctor Manuel Guzmán"
Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Fotografía 7: Aplicación de estrategias



Fuente: Unidad Educativa “V́ctor Manuel Guzmán”

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Fotografía 8: Aplicación de estrategia la lógica de los cuentos



Fue

nte: Unidad Educativa “V́ctor Manuel Guzmán”

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Fotografía 9: Aplicación de estrategias lúdicas soy un actor



Fuente: Unidad Educativa "V́ctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Fotografía 10: Aplicación de estrategias lúdicas canto y cuento



Fuente: Unidad Educativa "V́ctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Fotografía 11: Aplicación estrategias aram sam sam.

Fuente: Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"



Elaborado por: Jaqueline Maldonado.

Fotografía 12: Estrategia el canto de los animales



Fuente: Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán"

Elaborado por: Jaqueline Maldonado.