

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

ESCUELA DE POSTGRADO

Programa de maestría en docencia universitaria y gestión educativa



**APLICACIÓN DEL JUEGO SUJETO A REGLAS PARA MEJORAR EL
NIVEL DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA
INSTITUCION EDUCATIVA “NUESTROS HÈROES DE LA GUERRA
DEL PACÌFICO” TACNA 2016.**

TESIS PRESENTADA POR:

Lourdes Mariana, Romero Solano

PARA OPTAR EL GRADO ACADÈMICO DE MAGISTER EN EDUCACION

TACNA- PERÚ

2016

DEDICATORIA:

A mis queridos padres, a mi esposo gracias por todo su cariño, comprensión y palabras de aliento por darme esa fuerza que necesité para cumplir mis objetivos.

ÍNDICE

	Pág.
RESUMEN	IX
ABSTRACT	XI
INTRODUCCIÓN	XIII
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
1.1. Planteamiento del problema	16
1.2. Formulación del problema de investigación	18
1.3. Justificación de la investigación	19
1.4. Objetivos de la investigación	20
1.5. Definiciones operacionales	21
1.6. Antecedentes	23
CAPÍTULO II	
EL JUEGO SUJETO A REGLAS	
2.1. Antecedentes del juego	27
2.2. Definición de juego	28
2.3. Naturaleza del juego	29

2.4. Aspectos que intervienen en el juego	30
2.5. Características del juego	31
2.6. Importancia del juego lúdico en el aprendizaje de los niños	
Preescolares	32
2.7. Etapas del juego según las edades de cada niño	33
2.8. Tipos de juego	36
2.9. Juegos de iniciación a la lógica en los infantes	37
2.10. Concepto del juego reglado	40
2.11. Beneficios de juegos de reglas	41
2.12. Clasificación de juego de reglas	42
2.13. El juego y las dimensiones del desarrollo infantil	43
2.14. El juego como elemento educativo	44
2.15. Evolución del juego de reglas y la conciencia de las reglas	45
2.16. Juegos que ayudan en el desarrollo del niño	46
2.17. Aportación del juego de reglas en el desarrollo cognitivo	49
2.18. El juego como aprendizaje significativo	50
2.19. El juego como soporte pedagógico según Piaget	51

CAPITULO III

LA ATENCION

3.1. Definición de la atención	52
3.2. Características de la atención	53
3.3. Distribución de la atención	54

3.4. Desarrollo de la Atención	55
3.5 Factores que influyen en la atención del niño	56
3.6. Enfoque neuropsicológico de la atención	57
3.7. La atención y su relación con otros procesos	58
3.9. Importancia de la Atención en el desarrollo del aprendizaje	60
3.10. La atención como proceso mediador en el aprendizaje del niño	60
3.11. Capacidad de observación	62
3.12. Momentos de observación	63
3.13. Clases de observación	64
3.14. Definición de percepción	64
3.15. Características de percepción	64
3.16. La percepción y el aprendizaje	65
3.17. Tipos de percepción	65
3.18. El desarrollo social en el niño	66
3.19. La atención como soporte pedagógico según Vigotsky	67
3.20. Concepto de concentración	68
3.21. Características de la concentración	68
3.22. Tipos de concentración	69
3.23. Estímulos de concentración	70
3.24. La concentración como soporte en el aprendizaje	70
3.25. La selectividad en la atención	71
3.26. Dimensiones	72

3.27. Seguimiento de instrucciones	72
3.28. Uso de material concreto para mejorar la atención en los niños	73
3.29. Importancia del material concreto en la atención del niño	74
3.30. Que se debe tomar en cuenta al elaborar el material concreto	77

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4. 1 Hipótesis	79
4.2. Identificación y operacionalización de variables	80
4.3. Tipo de investigación	84
4.4. Diseño de investigación	84
4.5. Ámbito y tiempo social de la investigación	85
4.6. Población y muestra	85
4.7. Recolección de datos	86

INDICE DE TABLAS

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1. Descripción del trabajo de campo	88
5.2. Diseño de presentación de la información	90
5.3. Presentación de los resultados de la prueba de entrada	90
TABLA 1 Nivel de capacidad de observación que presentan los niños antes de la aplicación del juego sujeto a reglas	93

TABLA 2 Nivel de selectividad que presentan los niños antes de la aplicación del juego sujeto a reglas	94
TABLA 3 Nivel de seguimiento de instrucciones que presentan los niños antes de la aplicación del juego sujeto a reglas	95
TABLA 4 Nivel de concentración que presentan los niños antes de la aplicación del juego sujeto a reglas	96
TABLA 5 Nivel de percepción auditiva que presentan los niños antes de la aplicación del juego sujeto a reglas	97
5.4. Presentación de los resultados de la prueba de salida	98
TABLA 6 Cuadro general que presentan los niños antes de la aplicación del juego sujeto a reglas	100
TABLA 7 Nivel de capacidad de observación que presentan los niños después de la aplicación del juego sujeto a reglas	101
TABLA 8 Nivel de selectividad que presentan los niños después de la aplicación del juego sujeto a reglas	102
TABLA 9 Nivel de seguimiento de instrucciones que presentan los niños después de la aplicación del juego sujeto a reglas	103
TABLA 10 Nivel de concentración que presentan los niños después de la aplicación del juego sujeto a reglas	104
TABLA 11 Nivel de percepción auditiva que presentan los niños después de la aplicación del juego sujeto a reglas	105
TABLA 12 Cuadro general que presentan los niños después de la aplicación del juego sujeto a reglas	106

TABLA 13 Cuadro comparativo de la prueba de entrada y salida	107
5.6. Discusión	109
CONCLUSIONES	115
SUGERENCIAS	116
BIBLIOGRAFÍA	117
ANEXOS	122

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo determinar si la aplicación del juego sujeto a reglas mejora el nivel de atención de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico”.

El tipo de investigación por su finalidad es aplicada, su diseño es pre experimental ya que se trabaja con un solo grupo por medición antes y después, la muestra está conformada por veinte niños y niñas del aula de 4 años.

La aplicación del programa se desarrolló aproximadamente en 2 meses dividido en 16 sesiones de 45 minutos cada una, realizándolo 2 veces por semana.

Los datos estadísticos que sustentan esta investigación provienen de los resultados obtenidos por la aplicación de los instrumentos de lista de cotejo de entrada y salida.

La principal conclusión a la que se arribó: fue los porcentajes estadísticos de inicio y salida de la evaluación en el cual se puede observar como iniciaron los niños: obteniendo un logro destacado 0%, en proceso 50% equivalente a 10 niños, y en inicio 50% equivalente a 10 niños. Así mismo se puede observar los resultados estadísticos de salida obteniendo un logro destacado un 80% equivalente a 16 niños, en proceso 20% equivalente a 4 niños y en inicio 0%.

Se puede observar que las actividades de juego sujetos a reglas integradas en sesiones de aprendizaje permite el nivel de atención, estimulando la concentración, capacidad de observación, la percepción auditiva, y selectividad.

Al inicio de la investigación, en el momento de realizar el diagnóstico, se encontró que los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa “Nuestros Héroe de la Guerra del Pacífico” presentaron problemas en la atención que presentan en clases, pero luego de aplicar los juegos sujetos a reglas permitió mejorar el nivel de atención.

Palabras claves:

Juego sujeto a reglas – nivel de atención

ABSTRACT

The present investigation aims to determine if the application of the game subject to rules improves the level of attention of the children of four years of the educational institution. "Nuestros Hèroes de la Guerra del Pacífico". The type of research for its purpose is applied, its design is pre-experimental since it works with a single group by measurement before and after, the sample is made up of twenty children from the classroom of four years.

The application of the program was developed in approximately two months divided in sixteen sessions of 45 minutes each, doing it twice a week. The statistical data that support this research come from the results obtained by the application of the checklist and checklist instruments.

The main conclusion reached was: the statistical percentages of the beginning and the end of the evaluation, in which the children can be observed as follows: obtaining a remarkable achievement 0%, in process 50% equivalent to 10 children, and in the beginning 50% equivalent to 10 children. Likewise, we can observe the statistical results of obtaining an outstanding achievement 80% equivalent to 16 children, in process 20% equivalent to 4 children and at start 0%.

It can be observed that play activities subject to rules integrated in learning sessions allows the level of attention, stimulating concentration, observation ability, auditory perception, and selectivity. At the beginning of the investigation, at the time of the diagnosis, I found that the four -year-old children of the Educational Institution "Our Heroes of the Pacific War" presented problems in the care they present in classes, but later To apply the games subject to rules allowed to improve the level of attention.

KEYWORDS:

Game subject to rules - level of attention

INTRODUCCION

El presente trabajo de investigación, “Aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de cuatro años de la Institución Educativa “Nuestros Héroeos de la Guerra del Pacífico Tacna 2016”.

Está ubicado A.V Saucini, en el aula del nivel inicial de cuatro años turno mañana en el año 2016, cuyo problemas principales en los estudiantes es la atención, puede deberse a una mala alimentación, falta de descanso, demasiadas horas en la televisión o juegos a computadora que se genera distracción en el niño y cabe señalar que las docentes especialmente de educación inicial no utilizan estrategias metodológicas adecuadas en los procesos de aprendizaje para estimular la activación de procesos cognitivos como es la atención, aspecto fundamental para el aprendizaje duradero que permite al niño desenvolverse dentro y fuera del contexto donde se encuentra de manera óptima.

Por lo que el objetivo es determinar si la aplicación del juego sujeto a reglas mejora el nivel de atención de los niños.

Por lo cual el presente trabajo está realizado por cinco capítulos:

En el capítulo I, comprende el planteamiento del problema, en el que se presenta un enfoque de la situación y el contexto en el cual se hallaba inmerso el problema de la atención en los niños de cuatro años de la Institución Educativa “Nuestros Héroe de la Guerra del Pacífico”. Asimismo, se exponen las interrogantes, objetivos y la justificación de la investigación y algunos conceptos básicos.

En el capítulo II, referido a la variable dependiente, dónde se fundamenta el trabajo de investigación y se adopta una perspectiva teórica, señalando las variables de las presentes tesis referidas a la atención. Se sustentan los enfoques teóricos psicopedagógicos que se consideraron válidos para centrar la investigación.

En el capítulo III, abarca a la variable independiente, es decir al juego sujeto a reglas. Se sustentan los enfoques teóricos psicopedagógicos que se consideraron válidos para centrar la investigación.

En el capítulo IV, presenta la hipótesis de la investigación.

En el capítulo V, contienen los resultados obtenidos después de la aplicación de los juegos sujeto a reglas. Las conclusiones son producto de la interpretación de los resultados más relevantes del análisis estadístico; y las sugerencias orientan la toma de decisiones en el cambio de la práctica educativa.

En el capítulo VI, se presenta las conclusiones y sugerencias de la investigación realizada. Con la seguridad del trabajo desarrollado dejo a consideración señores miembros del jurado, el trabajo de tesis titulado: Aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico”, Tacna 2016.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Se ha observado que en las Instituciones Educativas hay gran cantidad de docentes que manifiestan tener problemas con sus estudiantes, no entienden el por qué los estudiantes siempre están distraídos, manifiestan que cuando les dan las consignas y parecen que no me escuchan, observan que no cumple efectivamente la tarea escolar, refieren que el niño tiene problemas de atención, y que esto genera: No obedecer en aula, dejar sus tareas incompletas, hacer desorden en clase, molestar a sus compañeros.

Por lo expuesto, en el año 2016 se trabajó con niños de cuatro años realizado en la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico”, se observó que los estudiantes presentan ciertas dificultades dentro del aula como: dificultad para prestar atención, dificultad para terminar los trabajos escolares, impaciencia, y dificultad para escuchar y para discriminar siendo también preocupación de los padres de familia al notar en casa las mismas actitudes.

Se observó estas deficiencias, comportamiento en su falta de atención observando así nivel de desventaja ante sus demás compañeros en el momento de aprendizaje por el cual fueron detectados por los estudiantes del décimo ciclo de la carrera de Psicología de la Universidad Privada de Tacna, los cuales aplicaron una cartilla de observación a todos los estudiantes de la Institución Educativa y se pudo detectar que en la mayoría de los niños de cuatro años presentaban problemas de atención.

En la mayoría de niños presenta problemas de atención debido a diversos factores mencionados que afectan su capacidad de observación, selectividad, seguimiento de instrucciones, concentración, percepción auditiva, por el cual están ligados en la atención de un niño.

Frente a la situación expuesta se busca lograr que los niños de 4 años mejoren su nivel de atención por lo cual se propone la aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños, ya que el juego es primordial en el niño y se puede lograr que este más atento, activo, posibilitando su fortalecimiento en las diferentes áreas de desarrollo, y logre favorablemente una mejora significativa. Para ello se plantea las siguientes interrogantes:

1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL:

- ¿La aplicación del juego sujeto a reglas mejora el nivel de atención de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico” Tacna 2016?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS:

- ¿Cómo es el nivel de atención antes de la aplicación del juego sujeto a reglas en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico” Tacna 2016?
- ¿Cómo es el nivel de atención después de la aplicación del juego sujeto a reglas en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico” Tacna, 2016?
- ¿Existe diferencia en el nivel de atención antes y después de la aplicación del juego sujeto a reglas en los niños de 4 años de Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico” Tacna 2016?

1.3. Justificación de la investigación.

La presente investigación se lleva a cabo debido a la preocupación de las docentes del nivel inicial al observar en aula a niños que no prestan atención en las diversas actividades en aula o fuera de ellas, llevándonos a relacionarlos diferentes factores interrogantes como: salud, falta de sueño, mala alimentación, etc que a la vez crea un clima desfavorable que no permite la interacción docente– alumno.

Una atención poco desarrollada dificulta la aplicación de las actividades programadas en el aula en forma organizada secuencial para el desarrollo de sus competencias, interfiere en el desarrollo adecuado del proceso de aprendizaje integral y significativo ocasionando desventaja en las diversas áreas de clase creando así un clima desfavorable en la interacción estudiante - docente. Esta investigación es importante porque ayuda a mejorar la atención en el niño ya que a través del juego sujeto a reglas el niño podrá mejorar en su desempeño en las diferentes áreas que involucra su capacidad de observación, la selectividad, seguimiento de instrucciones, concentración, percepción auditiva, por el cual están ligados en la atención de un niño y sin ellas no se podría lograr una adecuada atención en los niños esto hará que los niños puedan comprender mucho mejor las clases ya que contribuye a su desarrollo integral.

Es por ello que se considera en esta investigación el juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de 4 años ya que a través del juego el niño explora, vivencia, es creativo y presta más atención.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

- Determinar si la aplicación del juego sujeto a reglas mejora el nivel de atención de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroeos de la Guerra del Pacífico” Tacna 2016.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÌFICOS

- Determinar el nivel de atención antes de la aplicación del juego sujeto a reglas en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroeos de la Guerra del Pacífico” Tacna 2016.
- Determinar el nivel de atención después de la aplicación del juego sujeto a reglas en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroeos de la Guerra del Pacífico” Tacna 2016.
- Comparar el nivel de atención antes y después de la aplicación del juego sujeto a reglas en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroeos de la Guerra del Pacífico” Tacna 2016.

1.5. DEFINICIONES OPERACIONALES:

1.5.1. Aprendizaje.

Es el proceso a través del cual se adquieren nuevas destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio la experiencia, la instrucción y la observación.

1.5.2. Atención.

Mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos desde el aprendizaje por condicionamiento hasta el razonamiento complejo.

1.5.3. Capacidad de observación.

Es la acción y efecto de observar se trata de una actividad realizada por los seres vivos para detectar y asimilar información.

1.5.4. Concentración.

Es la acción de concentrar y concentrarse es el proceso de la mente en centrar voluntariamente la atención.

1.5.5 Estímulo.

Es un factor externo o interno capaz de provocar una reacción positiva o negativa en una célula u organismo.

1.5.6. Juego.

Es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados.

1.5.7. Juego de reglas.

Son actividades que cumplen normas necesarias en el cual el niño tiene que cumplir objetivos planteados por el adulto o la docente.

1.5.8. Memoria.

Acción del cerebro y a la vez viene hacer un fenómeno de la mente por el cual permite al organismo retener experiencias pasadas según el alcance temporal.

1.5.9. Percepción auditiva.

Es la representación mental del entorno sonoro inmediato se lleva a cabo en el cerebro y de ella deriva la interpretación y la comprensión de nuestras sensaciones auditivas.

1.5.10. Percepción.

Proceso nervioso superior que permite al organismo a través de los sentidos recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno.

1.5.11. Selectividad.

Se da en el proceso de percepción cuando el sujeto, en función de sus

expectativas, selecciona un objeto de atención y desatiende la parte restante de la información.

1.5.12. Seguimiento de instrucción.

Hace referencia a la acción de instruir enseñar, comunicar conocimientos, la instrucción de conocimientos adquiridos y el curso que sigue un proceso.

1.6. ANTECEDENTES DE ESTUDIO

1.6.1. NACIONALES

a) Claparede, M., realizó la investigación: Importancia del juego en el aprendizaje de los niños de 3 a 5 años de C.E.I “Jesús Redentor”, tesis presentada a la Universidad Ricardo Palma en el año 1999, para optar el grado de Magister en Educación. Entre las conclusiones presentadas sostiene que, el juego es una actividad propia del niño, es importante su enseñanza, porque ejerce una influencia decisiva en su triple aspecto: físico, intelectual y emocional.

Así mismo través del juego el niño se expone oralmente permitiendo la comunicación entre los niños, la cual le es importante para el maestro porque puede conseguir enriquecer su vocabulario de los niños.

b) Quiñones, P. (2001), realizó la investigación, titulada “ La actividad lúdica en el desarrollo intelectual del niño de 3 a 5 años en la I.E.P “Jardín Mi Hogar”, para optar el grado de Magister en Ciencias Sociales Psicología de la

Universidad Inca Garcilaso de la Vega, esta investigación se realizó con una población de 26 niños y niñas de 3 a 5 años, y se llegaron a las siguientes conclusiones: El conocimiento, conservación y difusión de la actividad lúdica pedagógica tiene un alto valor educativo en la forma de la niñez peruana, la enseñanza no debe ser rígida por lo contrario, debe ser dinámica alegre, logrando que el niño vaya tomando cariño e interés en el conocimiento, lo cual más tarde no tendrá dificultades en los años escolares. Asimismo, las actividades lúdicas en el desarrollo intelectual no es suficiente para un niño que presenta problemas en su nivel de atención ya que a diferencia de lo expuesto en mi tema de estudio se presenta el juego sujeto a reglas como prioridad en el niño para mejorar su nivel de atención.

1.6.2. INTERNACIONALES

a) Pérez, O realizó la investigación: Estrategias pedagógicas para mejorar la atención y concentración de los niños de la sede humareda de la institución educativa técnica bolívar de santa Isabel Tolima en el año 2012. Entre las conclusiones está, el desarrollo de las actividades se logró captar la atención y concentración debido al diseño e implementación de las diversas y a su vez dinámicas actividades que permitieron ser los protagonistas de su propio aprendizaje. El proyecto permitió reconocer de forma más cercana los intereses y expectativas de los estudiantes, el cambio de actitudes del grupo demostró que las actividades realizadas interdisciplinariamente aumentaron la capacidad de atención y concentración de los estudiantes. De acuerdo a las conclusiones obtenidas de la investigación se puede observar que la

concentración es una atención que implica la concentración en un requisito esencial para alcanzar buenos resultados en los estudios, y no sólo se alcanza con la voluntad, hay distintos factores que pueden favorecerla, y son los que comenzaran a desarrollar antes de abordar las técnicas de estudio propiamente dichas.

b) Armijos, R. (2010), realizó la investigación: Propuesta teórica metodológica para desarrollar el nivel de atención y concentración con la finalidad de mejorar la calidad de aprendizaje en las y los estudiantes del Colegio María Augusta Urrutia de Escudero en el distrito metropolitano de Quito. Entre las conclusiones están, Este trabajo de investigación teórica se centra en la importancia del desarrollo de los procesos de atención y concentración en la educación, se aborda desde la realidad del adolescente, y su desarrollo bio-psico-social. La investigación pretende hacer conciencia de la importancia del desarrollo de los procesos de la atención y concentración en la enseñanza. La atención y la concentración son procesos decisivos para que se dé el aprendizaje que barca otros aspectos que están relacionados con ello, como es el proceso de memoria, percepción, codificación, decodificación, y visualización. Estos procesos desempeñan un papel importante en el desarrollo para un mejor rendimiento académico. De acuerdo a las conclusiones obtenidas de la investigación se puede observar, sobre la importancia de la atención y concentración en los procesos de aprendizaje. El aprendizaje no se da solo aislado de la realidad del estudiante, en ello está

involucrado desde el desarrollo psíquico, corporal y social, por lo que el maestro no puede desentender esa realidad.

CAPITULO II

EL JUEGO SUJETO A REGLAS

2.1. Antecedentes del juego.

Según Bauzer, M. (1987) El juego aparece en la historia del ser humano desde las más remotas épocas. En excavaciones de periodos muy primarios se han encontrado indicios de juguetes simples. En pinturas, vemos niños /niñas en actividades lúdicas, es por ello que el juego es actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores. (p.134)

El juego no es una actividad privativa de los niños y niñas ya que en todas las etapas del ser humano, éste desarrolla actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especificidades, lo que ayuda al fortalecimiento de su desarrollo.

A lo largo de la historia son muchos los autores que mencionan el juego como una parte importante del desarrollo de los niños y son varias las teorías que se formulan acerca de éste.

Aristóteles uno de los autores que relaciona sus teorías con el juego menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo “hasta la edad de cinco años, tiempo en que

todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego”. En otro fragmento menciona, “la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”.

Las primeras teorías elaboradas sobre el juego propiamente dicho, se remiten al siglo XIX y pueden agruparse en cuatro tendencias:

a) La teoría del exceso de energía. (Herbert Spencer basado en los escritos filosóficos de Friedrich von Schiller), postula que el juego sirve, para gastar el sobrante de energía que todo organismo joven tiene y que no necesita, pues sus necesidades están satisfechas.

b). La teoría de la relajación. (Lazarus), de forma complementaria a la anterior, sostiene que el juego es lo más importante es un ser humano.

2.2. Definición del juego.

Etimológicamente la palabra juego proviene del latín ludus ludere que significa juego infantil (recreo) que a la vez se suele utilizar la expresión actividad lúdica.

Según Froebel, F. (1972) El juego comienza desde la niñez. De ahí considera el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, sociedad, creatividad y el los demás, sin dejar de lado el espacio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad. (p.146)

A través del juego el niño adquiere las primeras experiencias de vida social, convivencia y tacto con los demás niños, no solo se recrea si no desarrolla vitalmente, por parte la colaboración que tienen unos a otros en las actividades educativas van a facilitar un mejor desenvolvimiento en sus futuros aprendizaje.

2.3. Naturaleza del juego.

Según Froebel, F. (1972) El juego es la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia la libre expresión de los que es el alma infantil por ello que el juego es un instrumento auxiliar oportuno de la educación. (p. 50-51)

Se indica que el juego es más funcional de lo que soñarán jamás los primeros psicólogos tiene importancia para el desarrollo cognitivo y social. El juego infantil permite a los niños y niñas indagar en su propio

pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte y la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

2.4. Aspectos que intervienen en el juego.

Según Froebel, F. (1972) considera tres aspectos que interviene en el juego.

a) Aspectos teóricos.

Los niños de todo el mundo juegan, por lo cual es importante en su existencia, se diría que es la razón de ser de un infante. El juego es vital condiciona un desarrollo armónico del cuerpo de la inteligencia y de la afectividad.

b) Aspectos psicológicos.

Debemos señalar que hay muchas teorías que explican el papel del juego en la vida del infante entre ellas está la teoría de Piaget quien hace

referencia que el juego es un actividad que permite consolidar los procesos de maduración desarrollo mental y afectivo de los infantes.

c) Aspectos pedagógicos.

En la educación inicial el juego es un factor poderoso en el proceso de enseñanza aprendizaje porque estimula las diferentes áreas curriculares, permite desarrollar actividades cognitivas y lenguaje despierta el ingenio, desarrolla el espíritu de la percepción, afirma la voluntad y la paciencia.

2.5. Características del juego.

Deniss, M. (1989). Supone la existencia de actividades que el maestro diseña específicamente para enseñar algún contenido. El juego está presente como motivador de la enseñanza, en base a ello presenta las siguientes características:

El juego permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

Es una actividad placentera debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntaria

- El juego tiene un fin en sí mismo, implica actividad y se desarrolla en una realidad ficticia.
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal por el cual el juego es innato.
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora.

2.6. Importancia del juego lúdico en el aprendizaje de los niños preescolares.

Según Florián, B. (2001) Los juegos no sólo mantienen a los niños pequeños activos u ocupados, sino que si se escogen los juegos y juguetes adecuados para cada edad, estimulamos la inteligencia de nuestros niños y niñas. (p.8)

A través de los juegos incitamos a los niños y niñas a descubrir el mundo interrelacionar y despertamos su interés. Esta curiosidad natural que surge en los pequeños hace que se vayan desarrollando diferentes habilidades:

desarrollo psicomotriz, espacial, imaginación, motricidad fina, gruesa entre otras cosas.

En el cual el juego nos brinda:

- Una meta u objetivo.
- Reglas.
- Herramientas o componentes.
- Reto o desafío.
- Interactividad

2.7. Etapas del juego según las edades de cada niño.

El juego sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, al señalar que el acto intelectual siempre persigue una meta y que sin embargo el juego tiene su fin en sí mismo.

Para Piaget, J. (1956) El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

a) Estadio de los reflejos (0-1 mes).

Aquí en esta etapa podemos apreciar que no se considera juegos a los ejercicios de reflejo ya que los niños no son conscientes de realizar las cosas por juego o por iniciativa propia sino por un reflejo como sujetar la mano de mama o el cabello rápidamente es algo inconsciente.

b) Estadio de las reacciones circulares primarias (1-4 mes).

Estas reacciones circulares continúan en juegos, al repetir las acciones causales continuamente.

c) Estadio de las reacciones circulares secundarias (4-8 mes).

La acción sobre las cosas se torna en juego, y se experimenta el placer funcional, el placer de “ser causa”, pues repite las acciones con intencionalidad.

d) Estadio de coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses)

Aplicar esquemas conocidos a situaciones nuevas susceptibles de ejecutarse por el placer de actuar y al tener mayor movilidad podrá combinar diversas acciones lúdicas.

e) El estadio de las reacciones circulares terciarias (12-18 meses).

Imita sistemáticamente, explora lo nuevo y los juegos se convierten en tales

f) Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses).

En esta etapa los niños inician con la transición del juego motor para luego empezar con el juego simbólico.

g) juego simbólico (2-7 años).

Piaget, J. (1956) se basa en la teoría del Egocentrismo, al analizar básicamente el juego simbólico.

Esta etapa se caracteriza por hacer el “como si” con conciencia de ficción y por el uso de símbolos propios. El niño y la niña adquieren la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos. A su vez el juego simbólico se divide en dos momentos:

- **Juegos de reglas (7-12 años).**

Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a los 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego del participante.

En estos juegos, la regla supone unas relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, propiciada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento.

- El juego es una actividad lúdica.

- Es un importante factor de aprendizaje y desarrollo de capacidades, aptitudes y habilidades.
- Contribuye a la socialización del niño.
- Padres y profesores deben ofrecer medios para favorecer el juego en los niños.

2.8. Tipos de juego.

Piaget, J. (1956) plantea cuatro etapas del desarrollo infantil, en base a ellas los tipos de juegos son:

a) Juego de integración visual.

Se trata de atender a los estímulos discriminativos parciales que se presentan para inferir totalidad de la figura o modelo o también identificar objetos comunes habituales a partir de la presentación incompleta en algunos ejercicios teniendo el modelo íntegro presente y en otros sin tener ninguna referencia salvo la imagen mental del objeto. La actividad obliga a centrar la atención visual sobre aspectos analíticos o componentes.

b) EL Juego diferenciación detalles.

Viene a ser la discriminación de pequeños detalles que faltan a una ilustración para ser idéntica a su homóloga y expresar oralmente cuales son los elementos diferenciadores de cada par de ilustraciones pautas.

Comparación por partes, que es la visión parcial de una ilustración e inmediatamente comparar la misma porción o parte con la otra ilustración.

Otra modalidad de ejercitación es la de identificar elementos distintos al modelo dado. En este caso se ponen de relieve las habilidades de comparación de modelos y elección de los que son distintos direccionalidades de detalles.

c) Juego de memoria auditiva.

Aquellos cuya memoria auditiva es débil luchan para recordar la información que escuchan. Los niños con este problema a menudo tienen dificultades de aprendizaje, Los padres y maestros pueden implementar juegos para ayudar a los niños a mejorar su memoria auditiva.

2.9. Juegos de iniciación a la lógica en los infantes.

El juego constituye una estrategia metodológica de gran valor en la escuela básica, especialmente en los primeros cursos. El juego es un ente relacionado, no solo desde el punto de vista social sino también considerando la perspectiva de los contenidos a trabajar en las diferentes áreas de desarrollo. Gran parte del desarrollo del tema de iniciación a la lógica es

posible gracias a los juegos de lógica que muchos matemáticos, psicólogos y educadores han creado y experimentado.

Un criterio para clasificar los juegos de lógica puede ser que se relaciona con sus atributos, entre los que se cuentan los juegos de diferencias y semejanzas, los juegos de negación entre otros.

Otro criterio también muy adecuado para clasificar los juegos de iniciación a la lógica en los cursos de educación básica, es el que se relaciona con el tipo de material a usar.

- a. Juegos con material concreto
 - b. bloques lógicos, bloques poligonales, tarjetas con objetos, etc.
 - c. Juegos con material gráfico
 - d. Tarjetas con dibujos, hojas con diagramas, tarjetas, etc.
- c. Juegos con material simbólico

Entre estos dos últimos tenemos aquellos que permiten establecer valores de verdad (verdadero – falso) y juegos de lógica y número.

En la investigación educacional la expresión “operaciones lógicas” se usa normalmente para designar las actividades mentales que conducen a conclusiones válidas y dignas de confianza, que se hallan sujetas a determinadas reglas de procedimiento, sobre estas operaciones mentales se construyen otras lógicas más complejas, como las que implican manejar proposiciones y relacionarlas entre sí. La deducción, por ejemplo, se basa en las operaciones de clasificación y ordenamiento.

La resolución de problemas y el aprendizaje de la geometría son dos áreas de la matemática que utilizan a la lógica y que permiten al estudiante en la Educación Primaria tomar conciencia de la naturaleza de los instrumentos lógicos que usa. Ambas apoyan al estudiante en su aprendizaje de razonar correctamente, le proporcionan esquemas de razonamiento. Una comprensión de la lógica, en el nivel adecuado es un componente importante de la formación intelectual.

d) Juego de reglas.

Se inician como los rituales que cada niño crea para sí mismo; es decir, esas situaciones o acciones infantiles que en determinados momentos de la vida diaria él construye e instituye, para que un juego pueda ser considerado como juego de reglas, debe cumplir con dos requisitos, por un lado deben fijarse las reglas que permitan realizar dicho juego y por el otro

debe presentarse las reglas, que determinan cada uno de las acciones que implica el juego como la salida, el avance, las capturas, bloqueos, desbloques y finalización.

Las reglas se dan también cuando el niño coloca sus cochecitos en determinada forma, por tamaño, color o en su propio orden, colocando filas interminables de coches u objetos y que lo hacen más hábil y diestro en su coordinación visomotora, pero también más capaz de comprender y practicar un orden.

2.10. Concepto del juego reglado.

Bandet, J. (1975) En el juego de reglas se desprende del modelo que se está siguiendo en la construcción. Un modelo imaginado por los niños, un modelo real que intenta reflejar el mundo cotidiano o un diseño específico con instrucciones claras de armado.

Las reglas definen el juego y por eso se llaman juegos con reglas. La mayoría de los juegos que jugamos en grupo que se inician en la infancia, pero se sostienen durante nuestra vida adulta son juegos de este tipo. Juego reglado en estos juegos entonces, es la regla la que define su particularidad y su esencia. Aún en los casos en que se utilizan los mismos elementos, son

absolutamente diferentes entre sí porque el conjunto de reglas que rigen las acciones de los jugadores cambian.

2.11. Beneficios de juegos de reglas.

Según Piaget, J. (1956) los juegos reglados presentan los siguientes beneficios:

- Permiten desarrollar diferentes estrategias para prever el punto de vista del otro.
- Potenciar la aceptación y cumplimiento de las normas, implícitas o explícitas en todo juego de reglas.
- Posibilitan la comunicación con su grupo de iguales, lo que potencia la aparición de diferentes roles dentro de la estructura de grupo.
- La aceptación y creación de juegos de reglas favorece el descubrimiento de las leyes que rigen la convivencia.
- Proporcionan la posibilidad de elaborar sus propios juegos a partir de otros tradicionales.
- Permiten la aplicación sucesiva de las normas de juego y la exploración del espacio.

- Favorecen un tipo de actividad reiterativa, dado el carácter lúdico que les caracteriza.
- Favorecen un tipo de actividad reiterativa, dado el carácter lúdico que les caracteriza.

2.12. Clasificación del juego de reglas.

Existen varias maneras de clasificar los juegos, para fines didácticos tomaremos en cuenta la clasificación que plantea Orlick, T (1995)

a) juego exploratorio.

Se entiende como una actividad que se realiza simplemente por y para disfrutar de las sensaciones físicas que produce. Ejemplos incluyen movimientos motores repetitivos tales como poner y sacar agua de su contenedor, hacer ruidos con la boca o con algún objeto, o subir y bajar escaleras repetidamente.

b) El juego relacional.

Denota la capacidad de los niños para usar objetos en el juego con el propósito para el que fueron creados. Incluye el usar objetos simples tal como un cepillo para el pelo; combinar objetos que guardan relación, tal como un camión y un chofer; y hacer que los objetos hagan lo que se espera que hagan, por ejemplo, jalar una manija para abrir algo.

c) En el juego simbólico.

Llamado también juego dramático, el niño pretende estar haciendo algo o ser alguien. El niño puede pretender con objetos o sin objetos o puede poner en relación objetos inanimados, su muñeca hace como que alimenta a los animales.

2.13. El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.

Constituyen un todo en los niños y así mismo son presentadas y desarrolladas.

a) Dimensión Ética.

Tiene que ver con la existencia social y la responsabilidad de nuestras decisiones. La convivencia, los valores; el cuidado por el otro y el medio ambiente.

b) Dimensión Cognitiva.

Se refiere a la habilidad que tenemos para pensar, imaginar, crear. El conocimiento, la aplicación de conceptos y el desarrollo intelectual hacen parte de esta dimensión.

c) Dimensión Estética.

Se relaciona con el desarrollo de la sensibilidad, la capacidad de sentir y expresar aquello que se siente. La creatividad y las expresiones artísticas hacen parte de la dimensión estética.

d) Dimensión Socio Afectiva.

Se remite a la construcción de la identidad y las relaciones interpersonales. La vida afectiva se desenvuelve en el intercambio de emociones y sentimientos con los demás, y se manifiesta en la convivencia y la resolución de problemas sociales.

e) Dimensión Comunicativa.

Hace referencia a la característica que tenemos como seres humanos, de expresarnos y de entender lo que otros expresan. Incluye el lenguaje verbal, no verbal y escrito, así como el diálogo y la capacidad de escucha.

f) Dimensión Corporal.

Incluye todo lo concerniente al desarrollo físico, psicomotriz, óseo-muscular y neurosensorial, pero va más allá y entiende al cuerpo como la posibilidad de expresión de la conciencia y de construir una identidad social e histórica.

2.14. El juego como elemento educativo.

Borja, M. (1980) el juego es el método más eficaz de aprendizaje, así mismo plantea que juego provienen principalmente de sus posibilidades educativas a través del juego el niño revela al educador su genuino carácter, sus defectos y virtudes

Con el juego los niños se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean a la vez que desarrollan sus cualidades.

A través del juego se pueden inculcar principios y valores: generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, capacidad de liderazgo.

2.15. Evolución del juego de reglas y la conciencia de las reglas.

Según Borja, M. (1980) El Juego infantil estudiado desde el punto de vista educativo es relativamente reciente, pero desde la antigüedad el juego es estudiado como un fenómeno social.

Las leyes que después de los tres años es conveniente que todo sujeto adquiera desde la infancia una gran cantidad de conocimientos sobre nuestro mundo social, es decir sobre las personas y nuestras interacciones con ellas, sobre lo que otros esperan de nosotros, sobre los distintos roles sociales, sobre nuestra sociedad y su funcionamiento, los sistemas de valores y creencias, y sobre un sin fin de aspectos de la vida social.

Estas normas y valores culturales de una sociedad generalmente se ven reflejados en las actividades infantiles, en el tipo de juguetes o en los juegos que los niños realizan, que juegan un importante rol en el desarrollo y socialización de los niños. Pero debemos matizar que todos estos aspectos vendrán determinados por la sociedad o cultura donde el niño se desarrolle.

No es lo mismo pensar en los valores, creencias, roles o normas de una sociedad occidental como la española, o estos mismos aspectos relativos a una sociedad más tradicional de otra parte del planeta. Entendemos entonces las normas y valores como algo cambiante, influidas por ejemplo por la evolución en las costumbres familiares.

2.16. Juegos que ayudan en el desarrollo del niño.

Landazabal, M. (1994), nos permite visualizar los juegos que ayudan en el desarrollo del niño.

a) Juegos populares.

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos

ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

b) Juegos tradicionales.

Landazabal, M. (1994), nos habla sobre la importancia de los juegos tradicionales.

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre éstos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. Algunos ejemplos son: la Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la soga tira, la pelota mano, el lanzamiento de barra, etc.

2.17. Aportaciones del juego de reglas en el desarrollo cognitivo.

Brown, G. (1994) muestra que los niños aprenden por medio de la acción, es por esto que mientras van creciendo precisan gozar del juego, ya que este es uno de los aspectos más importantes para su crecimiento, es a través del juego donde los niños expresan sus sentimientos de una manera espontánea

El juego corresponde el trabajo de los niños, les permite descubrir nuevas facetas de su imaginación, liberar la fantasía.

Los niños juegan de distintas formas en donde muchas veces ellos lo crean. Según Piaget y otros, hay cuatro categorías de juego. Uno de ellos es el juego funcional que comienza durante la infancia, este involucra movimientos

musculares repetitivos como hacer rebotar una pelota, este tipo de juego permite al niño identificar su entorno.

Está el juego constructivo que es el segundo nivel de complejidad cognoscitiva, abarca los niños pequeños y preescolares, aquí se involucra el uso de objetivos o materiales para hacer algo. Estos estimulan el desarrollo de la imaginación y creación del menor.

El tercer nivel es el juego de simulación que se basa en la función simbólica. Aquí el niño comienza a desarrollar su imaginación e imita una serie de situaciones ya vistas.

El cuarto nivel es el de los juegos formales con reglas en donde el niño ya conoce ciertas normas aceptadas por los demás jugadores, por lo que este juego se realizaría en grupo, lo que demuestra el avance social que ha alcanzado el menor. No cabe duda que el juego es la instancia que tiene el niño para poder *desarrollarse* y potenciar sus capacidades psicomotoras.

2.18. El juego como aprendizaje significativo.

Según Calero, M. (2005) El aprendizaje significativo favorece la adquisición de los conceptos a través de la acción. Con ese objetivo, este equipo de fichas didácticas constituye una herramienta para la maestra creativa e innovadora. Cada una de ellas aborda los contenidos

desde un lugar particular que respeta las características infantiles y su derecho a aprender. (p.112)

A través de las situaciones que se proponen, los niños serán los verdaderos protagonistas de su aprendizaje, creando sus propias estrategias para resolver las situaciones, para muchas de las cuales necesitarán la presencia del andamiaje, la cooperación y la participación guiada.

2.19. El juego como soporte pedagógico según Piaget.

La propuesta de Piaget, J. (1956) nos dice que el juego es la parte esencial en el niño, a través del irá descubriendo y conociendo su entorno que le rodea, siente placer de manipular y experimentar diversos objetos y materiales y que el realizar diferentes actividades van a tener un significado personal.

El soporte que nos da Piaget en cuanto a lo que es el juego en la educación del niño son las experiencias directas y situaciones del juego que pueden ser juegos libres o juegos sujetos a reglas que le servirá para que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que los rodea y así vaya descubriendo diversos aprendizajes con ayuda del adulto o la docente.

CAPITULO III

LA ATENCIÓN

3.1. Definición

La atención o capacidad para mantener de una manera voluntaria un centro de interés o una actividad, es una de las principales condiciones no solo del aprendizaje sino de cualquier actividad humana.

Reátegui, N. (1999) señala que la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo, además responsable de recaudar la información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas externas. (p. 23)

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

3.2. Características de la Atención.

Sánchez y Norbona. (2001) consideran que esta función reúne ciertas características que a continuación se mencionará:

a) Selectividad.

Al enfocar nuestra atención seleccionamos la fuente de información.

La selectividad en donde simplifica y optimiza la percepción al minimizar la información necesaria, acorde a un contexto o situación existente y actual que es agradable para la persona.

b) El volumen.

Es la cantidad de procesos de atención en donde los niños menores de 4 años no tengan problemas de atención sino que, por su edad no adquieran un nivel de desarrollo atencional óptimo.

Teniendo esta referencia podemos definir una deficiencia atencional en el niño que se caracteriza por una importante dificultad para poder concentrar su atención en un objeto .por lo tanto es evidente que los niños menores de 4 años tienen un mayor número de dificultades de atención.

3.3. La Distribución de la atención.

Sánchez y Narbona. (2001) A pesar que la atención tiene una capacidad limitada que está en función del volumen de la información a procesar y del esfuerzo que ponga la persona, es posible que podamos atender al mismo tiempo a más de un evento.
(p. 102)

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

La Distribución de la atención se manifiesta durante cualquier actividad y consiste en conservar al mismo tiempo en el centro de atención varios objetos o situaciones diferentes. De esta manera, cuanto más vinculados estén los objetos entre sí, y cuanto mayor sea la automatización o la práctica, se efectuará con mayor facilidad la distribución de la atención.

a) La Estabilidad de la atención.

Celada y Cairo. (1990) Está dada por la capacidad de mantener la presencia de la misma durante un largo periodo de tiempo sobre un objeto o actividades dadas

c) Oscilamiento de la atención.

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

3.4. Desarrollo de la Atención.

Decroly, M. (1986). En la edad temprana, partiendo de una orientación general indiscriminada dentro del mundo circundante, se destacan formas especiales de acciones de orientación que pueden ser determinadas como acciones de percepción y de pensamiento. (P.56)

En la segunda etapa infantil dichas acciones se van complicando y perfeccionando constantemente, la atención, la memoria y la imaginación permanecen, sin embargo, dependientes por largo tiempo:

El niño no domina acciones especiales que le permitan concentrarse, retener lo visto u oído, representarse algo que se salga del marco de lo anteriormente percibido. Tales acciones e comienzan a formar sólo durante la etapa infantil

Antes de los cinco años, los rasgos más destacados de un nuevo estímulo son los que capturan la atención del niño. Entre los cinco y siete años, ocurre un cambio, la atención está sometida a procesos internos, como la estrategia de la búsqueda selectiva. Cuando los niños maduran, se vuelven más sistemáticos, flexibles y menos egocéntricos.

En lo esencial, los niños mayores saben cuándo y cómo atender. Los más pequeños, carecen de estrategias cognitivas para el análisis que la tarea requiere. A pesar de las frecuentes referencias al déficit de atención en la psiquiatría de niños y adolescentes, sorprendentemente poco se conoce acerca de su desarrollo normal.

El diagnóstico del déficit de atención puede ser problemático en los niños menores de cinco años, ya que, hasta los niños normales muestran variaciones en el nivel de actividad, la capacidad para sostener la atención y la inhibición motora entre los cuatro o cinco años.

3.5. Factores que influyen en la atención del niño.

Revenga, M. (1990) Algunas veces la falta de atención es debida al mal estado de salud del niño por esto es importante para la atención el fortalecimiento general del organismo. (p.115)

En el cual se mencionan las siguientes:

- El cansancio físico y mental
- La insuficiencia de sueño, la alimentación irregular
- La atmósfera cargada en las aulas influye sobre la atención.

Por esto el maestro debe tener una relación constante con la familia y a través de ella influir para que los niños observen un régimen de vida determinado para que cumplan las reglas higiénicas alternen razonadamente el descanso y las ocupaciones y duerman el tiempo necesario según su edad los deportes ayudan a adecuar la atención.

3.6. Enfoque neuropsicológico de la atención.

Scharfetter. (1973) Menciona que cuando se centra la atención en un estímulo se aumenta la conducción de los impulsos a través de las vías aferentes hasta la corteza. El bloqueo de estímulos irrelevantes se realiza en respuestas a señales de diferentes modalidades y dentro de cada modalidad.

Existe una especialización hemisférica derecha para el mantenimiento del estado de alerta, un deterioro en la atención voluntaria sostenida para detección de señales monótonas en pacientes con daño en el lóbulo frontal

derecho pero no en el izquierdo y que el derecho ejecuta mejor las tareas de vigilancia.

3.7. La atención y su relación con otros procesos.

Scharfetter. (1973) propone clasificar la atención de la siguiente manera:

- Origen y naturaleza de los estímulos
- Actitud del sujeto
- Manifestaciones motoras y fisiológicas
- Interés del sujeto
- Modalidad sensorial, de acuerdo con esta clasificación, los tipos de atención son los siguientes: La atención se clasifica de acuerdo a criterios.

a) Atención interna y externa.

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

b) Atención voluntaria e involuntaria.

Luria, A. (1988) La atención voluntaria depende de la decisión del individuo de centrarse en una actividad específica y la involuntaria depende de la fuerza con que el estímulo llega al sujeto. Ejemplo de la atención voluntaria es atender cuando alguien nos está enseñando a hacer algo; y de la atención involuntaria es voltear hacia el lugar donde se genera un sonido estrepitoso. (p.29)

c) Atención abierta y encubierta.

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

d) Atención dividida y selectiva.

Kahneman, E. (1973) La atención dividida se refiere a aquella que es captada por varios estímulos simultáneamente, como cuando alguien está trabajando con la computadora, platicando a través de un criterio tipos de atención Origen y naturaleza de los estímulos interna, externa, actitud del sujeto, voluntaria Involuntaria, manifestaciones motoras y fisiológicas, abierta.(p.230)

3.8 Importancia del nivel de atención en el desarrollo del aprendizaje del niño.

Siegel. (1999) Indica que la educación de la atención depende de un grado no pequeño de la buena organización del trabajo individual, es decir, se debe acostumbrar a los niños a un trabajo organizado desde el primer día de la enseñanza es necesario comprobar diariamente como se han realizado las tareas en casa .es absolutamente indispensable enseñar a los niños como hay que preparar las actividades que serán cumplir en el aula.

3.9. La atención como proceso mediador en el aprendizaje del niño

La atención es una capacidad que permite dar el primer paso hacia una comprensión situacional o material, sin ella es poco probable que el sujeto retenga la información para ser analizada y comprendida, En los niños este proceso de enfatizar los procesos perceptivos hacia un punto en particular, en función de las necesidades educativas que se requiere mejorar, se observan muy limitados al punto de que no hay una intencionalidad cognitiva de apropiarse del mundo circundante con ninguno de los sentidos.

Por tal motivo es muy importante estimular la atención en los niños ya que de esto dependen los aprendizajes previstos en la escuela por lo cual para

poder alcanzarlos se necesita que el niño pueda comprender lo que se le está diciendo o informando.

Para lograr un aprendizaje exitoso, se deben seguir 3 procesos:

- Atención
- Memoria
- Comunicación

a) La Atención.

Mora , F. (2013) señala que en la atención intervienen varias áreas y núcleos del cerebro. Unos están relacionados con las áreas responsables de recibir y sobre todo, de integrar la información que nos llega por los sentidos. (Pag.36)

Otros están relacionados con la retención inmediata de la información para saber de qué va, y para contrastar su importancia. Y otros están encargados de rechazar y filtrar todo aquello que nos pueda distraer y cambiar el objeto de nuestra actual atención.

Así pues, para que haya atención, es preciso que los estímulos externos accedan bien al cerebro, y éste los procese adecuadamente en las áreas responsables de recibirlos y de integrarlos, estas áreas se encuentran distribuidas por diversas zonas de la corteza cerebral. Además, la información

debe ser rápidamente retenida, evaluada y contrastada para decidir si vale la pena mantener esa atención.

b) La memoria.

Permite al organismo codificar, almacenar y recuperar la información del pasado.

c) La Motivación.

Uno de los elementos que son necesarios para obtener atención es motivación ya que esta nos impulsa y capacita para ejecutar una actividad, nos hace superar cansancios y dificultades, la falta de motivación nos frena en la realización de tareas.

d) La comunicación.

Por otra parte la comunicación es el elemento facilitador de la atención, recuerdo y motivación. Son muchos los factores que influyen en la atención; algunos proceden de los estímulos mientras otros son factores internos del sujeto.

3.10. Capacidad de Observación.

Sierra y Bravo (1984) la define como: “la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de

interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente”

Entonces podríamos decir que la observación se traduce en un registro visual de lo que ocurre en el mundo real, en la evidencia empírica. Así también se requiere habilidad para establecer las condiciones de manera tal que los hechos observables se realicen en la forma más natural.

La observación es el proceso mental de fijar la atención en una persona, objeto, evento o situación, a fin de identificar sus características, cuando se es capaz de fijar la atención entonces se pueden observar las características del objeto de observación, éste puede ser de distinta índole; dichas características del objeto han de ser representadas mentalmente y archivadas de modo que sean útiles y recuperables en el momento que se desee.

3.11. Momentos de la Observación.

La observación tiene dos momentos: Un momento concreto. Tiene que ver con el uso de los sentidos para captar las características de la persona, objeto, evento o situación. Un momento abstracto. Tiene que ver con la reconstrucción de los datos en la mente.

3.12. Clases de observación.

Según Sierra y Bravo. (1984) La observación también puede ser directa o indirecta:

- La observación es directa, cuando el objetivo que se define indica el uso de los sentidos de la persona que realiza el proceso (fuente primaria).
- La observación es indirecta cuando el objetivo indica la identificación de características de una persona, objeto, evento o situación a través de otras personas o medios de comunicación.

3.13. Definición de la percepción.

Gibson. (1995) defiende la teoría de que la percepción es un proceso simple en el estímulo de la información, sin necesidad de procesamientos mentales internos posteriores.

Dicho planteamiento parte del supuesto de que en las leyes naturales subyacentes en cada organismo están las claves intelectuales de la percepción como mecanismo de supervivencia, por tanto, el organismo solo percibe aquello que puede aprender y le es necesario para sobrevivir.

3.15. Características de la percepción.

Gibson. (1995) plantea que la percepción es un proceso activo o dinámico por cuanto los estímulos son recibidos de diversas formas. Y se da, gracias a los receptores sensoriales.

- La percepción es una organización de datos sensoriales, que nos permite tener conciencia de los objetos atribuyéndoles consistencia y cualidad.
- Igual que las sensaciones, son resultado, de la acción directa de los objetos sobre los órganos de los sentidos; pero dichas sensaciones son estructuradas e interpretadas por el sujeto con ayuda de sus conocimientos.

3.16. La percepción y el aprendizaje.

Gibson. (1995) El aprendizaje necesita de las sensaciones pero también de la percepción la influencia de la percepción en el aprendizaje se da en la medida en que nos es más fácil aprender y relacionamos con aquello que recibimos más fácilmente

Debemos tener en cuenta sin embargo que no solo la percepción influye en el aprendizaje sino que en sentido inverso nuestro aprendizaje y experiencias influyen en nuestra percepción.

3.17. Tipos de percepción.

Gibson. (1995) propone los siguientes tipos de percepción:

a) Percepción visual.

Es la destreza de seguir con los ojos los estímulos visuales que se le presentan por lo cual se les ofrece a los niños ejercicios graduados, secuenciados, que partiendo de lo concreto lo lleven a lo abstracto.

b) La capacidad de observación.

El niño puede describir láminas, objetos, personas nombrando detalles o reconociendo lo que falta, hasta llegar a la observación de las diferentes grafías pudiendo reconocer, discriminarlas y compararlas correctamente.

c) Memoria secuencial.

Consiste en la recordación ordenada de estímulos, el niño debe ser capaz de recordar láminas en forma ordenada esta destreza no es tan fácil por eso se necesita bastante entrenamiento en donde el niño logre un número de 8 a 10 estímulos de tal manera que le será fácil recordar y cuando lea no se confunda.

3.18. El desarrollo sensorial en el niño.

Según Vega. (1988) En los últimos meses de gestación maduran las vías sensoriales, primero las del sentido táctil y muscular, pero también las del sentido del olfato y gustativo, y más tarde las del sentido visual y

finalmente las del sentido auditivo sin embargo en algunas partes están listas para usarse, al momento del nacimiento, pero otras se desarrollan después del nacimiento. (P.45)

El desarrollo intelectual del niño no se debe a su sensibilidad individual, demasiado limitada para este fin a pesar de la existencia de todos los tipos de sensaciones, sino al conocimiento social, Dentro del desarrollo de las sensaciones y percepciones del niño juega un papel importante el desarrollo de la percepción del espacio y tiempo.

3.19. La atención como soporte pedagógico según Vygotsky.

Según López, A. (1999) nos dice que los niños a mayor interacción social, mayor conocimiento van a adquirir en cuanto a su desarrollo integral y a los estímulos que tengan por parte del adulto y la docente; más posibilidades de actuar, más firmes van a ser sus funciones mentales. (P.87)

Enfatiza que el ser humano tiene dos tipos de Funciones mentales las inferiores, que son aquellas con las que nacemos, y que gradualmente con las

funciones mentales superiores se van adquiriendo y desarrollando a través de la interacción social.

3.20. Concepto de concentración.

Se conoce como concentración al acto y consecuencia de concentrar o de concentrarse concepto que hace referencia al logro de reunir en un determinado punto lo que se encontraba separado, de reducir en varias partes o sustancias el líquido para disminuir su volumen, y a la capacidad de reflexionar de manera profunda

Cabe resaltar que la concentración resulta vital para el aprendizaje la precisión en la ejecución de movimiento y la puesta en marcha de una estrategia.

3.21. Características de la concentración.

Revenga. M (1990). Concentrarse no es sólo pensar en una cosa determinada, La concentración es inseparable del poder de observación, a tal punto que también ha sido definida como 'observación metódica e insistente, tanto de las ideas como de los hechos. (p.102)

La observación exacta es un elemento clave para pensar con claridad.

El desarrollo del hábito de observación constituye una parte de la educación de la mente, y los que lo practiquen encontrarán que la mente se esclarece, aumenta en poder y se hace más fácilmente manejable; de suerte que pueden dirigirla a un objeto dado mucho mejor que lo que podían hacer antes. Otro aspecto fundamental a destacar es que la concentración no es una actividad física, sino una actividad mental.

Un alto grado de esfuerzo mental es con frecuencia dañino al cuerpo, a menos que se haya logrado siquiera parcialmente cesar con dicha asociación entre el pensamiento y el cuerpo. La tensión muscular y nerviosa nada tiene que ver con la concentración, y el buen éxito en el ejercicio no se mide por ninguna sensación o sentimiento corporal.

También es necesario entender que la concentración no es una suma de extraordinarias capacidades mentales, más bien es una resta: debe restarse la dispersión.

3.22. Tipos de concentración.

García , O.(1994) considera 2 tipos de atención:

a) Concentración involuntaria.

Se caracteriza principalmente por el estado de la persona si el objeto se convierte o no en objeto de su atención depende de los intereses actitudes y necesidades de cada persona.

b) Concentración voluntaria.

Se caracteriza por la actitud constante de un apersona hacia una meta específica para mejorar la concentración es necesario crear condiciones de estudios adecuados.

3.23. Estímulos de la concentración.

La falta de concentración es un problema grave que suele ser común entre los estudiantes. Pero sin una concentración adecuada, un estudiante tardará una mayor cantidad de tiempo estudiando, y pese a ello, no logrará aprender lo satisfactorio. Para estos casos, existen ciertos estímulos que pueden ayudar a los estudiantes a revertir esta situación, mejorando su concentración.

Cuando los problemas de concentración no se deben a alguna patología que deba ser tratada por un especialista, existen una serie de estímulos que pueden resultarle al estudiante de gran ayuda. Con estos sencillos consejos, la capacidad de concentración del estudiante mejorará en un corto tiempo.

3.24. La concentración como soporte en el aprendizaje.

Morín. A (2010) Es un proceso interno de cambio en las representaciones mentales de los contenidos que se tratan. (p.5)

Así la clave del aprendizaje escolar está en la actividad mental constructiva del conocimiento de los alumnos.

La calidad de estos procesos depende de la interacción entre profesores y alumnos y entre alumnos- en el aula, a las ayudas que los profesores ofrecen en esos procesos y al grado en que estas ayudas se ajusten a los recursos cognitivos, motivacionales, emotivos y relacionales de que disponen los alumnos y que ponen en marcha para aprender.

3.25. La Selectividad en la atención.

Gonzales, A. (1987). Es la actividad que pone en marcha y controla todos los procesos y mecanismos por los cuales el organismo procesa tan sólo una parte de toda la información, y/o da respuesta tan sólo a aquellas demandas del ambiente que son realmente útiles o importantes para el individuo.

Entonces diríamos que la selectividad de la atención consiste en discriminar un conjunto limitado de estímulos o tareas dentro de una gama de posibilidades. Cabe agregar que al atender selectivamente una tarea o estímulo conlleva inevitablemente a inhibir otros estímulos o tareas (Rossello 1997)

3.26. Dimensiones.

Rossello. (1997) plantea dos dimensiones:

- a)** Focalización de la atención o atención focalizada, centrar la atención en unos pocos estímulos de todos los que nos ofrece el ambiente y/o en las respuestas que se han de ejecutar.

- b)** Ignorar cierta información o no llevar a cabo ciertas respuestas. Esta situación es importante cuando el ambiente nos pide muchas respuestas al mismo tiempo.

3.27. Seguimiento de instrucción.

Morín. A (2010) Es la habilidad que desarrolla el niño para completar una o una serie de indicaciones verbales o escritas. (p.12)

Es la base del aprendizaje. Si llevamos esta función al contexto escolar, podemos observar, que todo el proceso de enseñanza se basa en las instrucciones que el profesor o un texto da a sus alumnos, y el éxito de un

buen aprendizaje está en la capacidad que tengan los alumnos en seguir la orden.

Una de las labores más difíciles a las que los padres se enfrentan seguidos es enseñar a sus hijos a seguir instrucciones.

Es mucha frustración para toda la familia cuando los padres tienen que repetir las mismas instrucciones a sus hijos (recoge los juguetes). Las sugerencias que se ofrecen a continuación pueden ayudar a los padres a enseñar a sus niños a seguir las instrucciones la primera vez que se les dice.

3.28. Uso de material concreto para mejorar la atención en los niños

El Ministerio de Educación . Tiene como objetivo, en el currículo de Educación Inicial, propiciar ambientes, experiencias de aprendizaje e interacciones humanas positivas que fortalezcan el proceso educativo en los niños de 0 a 5; por ello uno de los aspectos importantes en el currículo es el uso de materiales concretos como un soporte vital para el adecuado desarrollo del proceso educativo.

Desde muy pequeños los niños manipulan objetos, se mueven, emiten diferentes sonidos, dan solución a problemas sencillos, estas actividades que parecen no tener mayor significado, son señales del pensamiento creativo.

En el nivel inicial el medio ambiente y la naturaleza, en general, constituyen puntos de apoyo claves para el desarrollo de un trabajo de calidad, por tanto la creatividad del docente juega un papel muy importante en la concreción del currículo.

3.29. Importancia del material concreto en la atención del niño.

Alvares, A. (2000) El medio ambiente, la naturaleza y el entorno inmediato proveen de abundantes posibilidades que pueden ser aprovechados en favor de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los materiales didácticos elaborados con recursos del medio proporcionan experiencias que los niños pueden aprovechar para identificar propiedades, clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otras y, al mismo tiempo, sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con sus estudiantes, siendo entonces la oportunidad para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más profundo.

El uso de material concreto desde los primeros años ofrece a los estudiantes la posibilidad de manipular, indagar, descubrir, observar, al

mismo tiempo que se ejercita la práctica de normas de convivencia y el desarrollo de valores como por ejemplo: la cooperación, solidaridad, respeto, tolerancia, la protección del medioambiente, entre otros.

Es importante que el docente considere que dentro de las etapas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de todas las áreas, la etapa concreta es fundamental para lograr buenos niveles de abstracción en los niveles superiores.

Elaborar material concreto con recursos del medio permite mejores niveles de eficiencia en el aula, además el uso de estos recursos se encuentran al alcance de todos los estudiantes. Los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del entorno permiten una variedad de recursos para la confección de diversos materiales.

Los materiales concretos deben ser funcionales, visualmente atractivos, de fácil uso, seguros (no peligrosos), útiles para el trabajo grupal e individual, acordes a los intereses y la edad de los estudiantes.

Aprendizajes /destrezas se promueven a través del uso de estos materiales, se conoce que los pequeños tienen una gran recepción con el material didáctico en los primeros años. Por esto, su uso es cada vez más

intensificado por ser esta una etapa fundamental, determinante para el resto de los años que vienen.

El material concreto apropiado apoya el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando la imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, y propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario.

Siempre que sea posible, el material concreto debe ser elaborado por los estudiantes, en cooperación con sus profesores. No existe comparación entre el valor didáctico del material comprado y el material hecho por los propios estudiantes.

Recordemos que los materiales inciden en el proceso de aprendizaje cuando son utilizados con frecuencia. Por esta razón los niños deben verlos, manejarlos y utilizarlos constantemente, ya que la exploración continua y el contacto con el entorno le hace vivir experiencias de gran valor en su medio. Esto provoca no sólo nueva información a integrar, sino también valores, actitudes y diferentes posibilidades de hacer.

El uso de material concreto, además, desarrolla la memoria, el razonamiento, la percepción, observación, atención y concentración; refuerza

y sirve para aplicar los conocimientos que se construyen en las actividades curriculares programadas para trabajar conceptos, procedimientos, valores y actitudes; desarrolla en los niños comprensiones sobre las reglas, análisis y precisiones que demanda cada actividad; coordinación óculo-manual; capacidad de resolver problemas; discriminación visual; la sociabilidad, habilidad de jugar juntos, regulan su comportamiento, la honestidad, elevan su nivel de exigencia.

Pueden establecer relaciones de correspondencia, clasificación, ordenamiento, identificación de idénticos, pertenencia, asociación; reconocer características de tamaños, formas, colores, sensaciones, olores, sabores, sonidos, entre otras.

3.30. Qué se debe tomar en cuenta al elaborar el material concreto.

Según Gosàlbez, C. (1989). Menciona diferentes aspectos a tomar en cuenta.

- Aprovechar los recursos que ofrecen los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del país.
- Que posibilite que el niño realice una serie de combinaciones, que le divierta y favorezca su desarrollo físico, cognoscitivo y afectivo.

- Que esté directamente vinculado con las tareas concretas del proceso educativo.
- Que se ajuste al nivel del desarrollo evolutivo del niño.
- Que en la elaboración participen todos los sujetos que intervienen en el proceso educativo, inclusive los padres.
- Que los niños disfruten el proceso de construcción y que al mismo tiempo que les permita innovar.
- Que desarrolle la creatividad y el desarrollo de la actitud investigativa a partir de la curiosidad de los niños.

CAPITULO IV

METODOLOGÍA

4.1 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

4.1.1. HIPÓTESIS GENERAL

- La aplicación del juego sujeto a reglas mejora el nivel de atención de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico” Tacna 2016.

4.1.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- El nivel de atención antes de la aplicación del juegos sujeto a reglas se encuentra en inicio en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico,” Tacna 2016.
- El nivel de atención después de la aplicación del juego sujeto a reglas se encuentra en un logro destacado en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico,” Tacna 2016.

- Existe diferencia significativa en el nivel de atención antes y después de la aplicación del juego sujeto a reglas en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico”, Tacna 2016.

4.2. VARIABLES E INDICADORES

4.2.1. Identificación de la Variable independiente

Aplicación del juego sujeto a reglas

Indicadores.

- Aplicación interdiaria de sesiones de juego sujetos a reglas
- Actividades en aula y fuera de ella
- El uso frecuente de material concreto

CRONOGRAMA DE SESIÓN DE ACTIVIDADES

SESION	ACTIVIDAD	MINUTOS
Juego 1	Me divierto jugando al rey y sus soldados	40 minutos
Juego 2	Aprendo a utilizar mis sentidos	40 minutos
Juego 3	A través de juego almaceno mis aprendizajes	40 minutos
Juego 4	A través del juego aprendo a crear mis rimas	40 minutos
Juego 5	El diluvio ya llegó	40 minutos
Juego 6	buscando parejas utilizando mi memoria	40 minutos
Juego 7	Encontrando parejas	40 minutos
Juego 8	Escucho con atención y me divierto jugando	40 minutos

Juego 9	Jugando preparemos un postre para mamá haciendo secuencias	40 minutos
Juego10	Jugando ordenemos la secuencia como nació	40 minutos
Juego11	Juego y descubro que comen los animales	40 minutos
Juego12	Jugamos a pesar que venderemos en la tienda escolar	40 minutos
Juego13	Juguemos a contar cuantos animales viven en la selva, el mar y el campo	40 minutos
Juego14	Juguemos a descubrir que hizo el campesino antes y después de cosechar la zanahoria y otros productos	40 minutos
Juego15	Confeccionamos medios de transporte acuático para comparar cantidades mediante expresiones “muchos” “pocos	40 minutos
Juego16	Preparemos un rico salpicón de pollo	40 minutos

4.2.2. Identificación variable dependiente:

- Nivel de Atención

4.2.5. Indicadores.

- Capacidad de observación
- selectividad
- seguimiento de instrucción
- concentración
- percepción auditiva

4.2.6. Instrumento.

Los instrumentos de investigación cumplen roles muy importantes en la recogida de datos y se aplican según la naturaleza y características del problema y la intencionalidad del objetivo de investigación, por el cual se elaboró una lista de cotejo pre y post que se divide en 5 áreas cada uno, con 17 ítems en total los indicadores dependen estrictamente del problema y objetivo de la investigación.

INSTRUMENTOS A EVALUAR EN LA ATENCIÓN

INDICADORES DEL INSTRUMENTO	ITEMS
CAPACIDAD DE OBSERVACION	• Realiza lectura de imágenes de izquierda a derecha
	• Reproduce figuras semi complejas
	• Es capaz de distinguir figura y fondo
SELECTIVIDAD	• Completa figuras siguiendo un modelo
	• Describe imágenes que encuentra en una lámina.
	• Menciona características de objetos que observa
	• Distingue y reconoce la figura diferente al modelo.
SEGUIMIENTO DE	• Sigue instrucciones con tres consignas
	• Se desplaza en el espacio siguiendo instrucciones

INSTRUCCIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas señaladas
CONCENTRACION	<ul style="list-style-type: none"> • Permanece en su sitio mientras realiza una actividad
	<ul style="list-style-type: none"> • Responde correctamente las preguntas.
	<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de cambiar su foco de atención y obtener logros productivos.
	<ul style="list-style-type: none"> • Termina la actividad una vez que empieza
PERCEPCION AUDITIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sonidos del ambiente que escucha con los ojos cerrados
	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue los sonidos de instrucción musicales conocidos: tambor, pandereta, piano
	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza sonidos: Pato, carro y pajarito

4.2.6. Escala para la medición de variables.

La escala de medición presentada es la escala de Likert que es una estructura que presenta un conjunto de ítems en forma de proposiciones positivas para ello es necesario que cada ítems contenga una graduación escalonada de respuestas que vayan de lo más favorable a los menos favorable de tal manera que permitan a las personas observar y entender fácilmente, dándole un porcentaje mayor a la escala de logro destacado ya que los niños que lo logren su puntaje debe ser de 14 a 17 ya que es una escala de mayor peso y se observa a gran magnitud su desempeño, en la escala de proceso la puntuación será 7 a 13 ya que se observara y se evaluara

con puntaje como un alumno que está en proceso de lo que se requiere en esta escala obteniendo, y la escala de inicio tendrá un puntaje de 0 a 6 que es un puntaje bajo para poder calificar donde se observara que los estudiantes se encuentran en un nivel muy bajo.

NIVEL DE ATENCION	ESCALA DE MEDICION
Logro destacado	14 a 17
En Proceso	7 a 13
En Inicio	0 a 6

Esta escala es considerada según el nivel de desempeño del estudiante.

4.3. Tipo de investigacion.

El tipo de investigacion por su finalidad es aplicada por cuanto se pretende generar cambios en la variable dependiente en el nivel de atención.

4.4. Diseño de investigación.

El presente trabajo de investigación es de diseño Experimental de tipo pre experimental ya que se trabaja con un solo grupo con medición antes y después, cuyo esquema es el siguiente:

Dónde:

$$G = O_1 X O_2$$

G= grupo experimental

O₁= pre test

O₂= posts test

X= experimento

4.5. Ámbito y tiempo social de la investigación.

La investigación se desarrolló en el cercado de Tacna en la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico” ubicado en la Av. Sausini villa militar durante los meses de abril y mayo del año 2016.

4.6. Población y Muestra.

La población está constituida por 28 niños del nivel inicial en la Institución Educativa ” Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico”, Tacna 2016.

La muestra está conformada por 20 niños y niñas de 4 años del nivel inicial en la Institución Educativa” Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico”, Tacna, ya que presentan problemas de atención .

Estos 20 niños fueron considerados en vista que han sido detectados por los estudiantes de la carrera de Psicología del último ciclo de estudio de la Universidad Privada de Tacna y por dos psicólogas tituladas. Lic. Martha Muñoz Paredes, con 30 años de experiencia, Lic Yesenia Cabrejos Molina con 28 años de experiencia, las cuales aplicaron una cartilla de observación a todos los estudiantes de la Institución Educativa detectando una deficiencia en veinte niños del aula de cuatro años por el cual utilizaron instrumentos de

mayor validez y confiabilidad como es la evaluación clínica Neurológica y el cuestionario de Conners para maestros y padres,

4.7. RECOLECCIÓN DE DATOS

4.7.1. Técnicas de recolección de datos.

Con respecto a la variable de la atención se utilizó la técnica de la observación, y el instrumento es la lista de cotejo pre y post test que se aplicó a los niños para recoger información sobre dicha variable.

4.7.2. Instrumentos para la recolección de datos.

Se elaboró una lista de cotejo pre y post test de acuerdo a los indicadores de la variable dependiente. Se divide en 5 áreas cada uno, con 17 items en total, los indicadores dependen estrictamente del problema y objetivo de la investigación.

Indicadores a evaluar:

El indicador 1: capacidad de observación tiene 3 items

El indicador 2: selectividad tiene 4 items

El indicador 3: seguimiento de instrucciones tiene 3 items

El indicador 4: concentración tiene 4 items

El indicador 5: percepción auditiva tiene 3 items

La forma de calificación es SI/NO, la escala de puntuación y nivel de logro es: 0 a 6 en inicio, 7 a 13 en proceso, 14 a 17 logro destacado.

La lista de cotejo pre y post test ha sido sometida a juicio de expertos por 3 especialistas para medir su validez.

Para la elaboración de la lista de cotejo pre y post test, se siguió con en el protocolo para la detección y evaluación del alumnado con trastorno por déficit de atención el ámbito educativo. Posteriormente ha sido sometida a juicio de expertos por 3 especialistas para medir su validez, las cuales son:

MAG. Roxana Perochena Moran - profesora de educación inicial con 30 años de experiencia en el ámbito educativo.

MAG. Mariela Euzaguirre Retamozo - profesora de educación primaria con 17 años de experiencia en el ámbito educativo.

MAG. Yamile Méndez Peña - psicóloga trabajando en el hospital de es salud con 20 años de experiencia.

El informe de opinión de expertos se encuentra en anexos

Estos indicadores son tomados en cuenta para la elaboración de los instrumentos, no obstante, existen instrumentos de mayor validez y confiabilidad como es la evaluación clínica Neurológica y el cuestionario de Connors para maestros y padres, la misma que fue utilizada en la evaluación de las psicólogas que detectaron a los niños con déficit de atención Lic. Martha Muñoz Paredes y Lic Yesenia Cabrejos Molina.

CAPITULO V

LOS RESULTADOS

5.1 DESCRIPCION DEL TRABAJO DE CAMPO

Para conocer el nivel de atención de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico”, Tacna 2016. se realizaron las siguientes acciones:

5.1.1. De coordinación.

Se remitió una solicitud a la Directora de la Institución Educativa Roxana Pinto Cegarra, para solicitar el permiso para aplicar la investigación, quien accedió al desarrollo de la misma.

5.1.2. De implementación.

Durante los meses de abril y mayo del 2016, se procedió a elaborar el instrumento de la lista de cotejo (prueba de entrada y de salida) y los juegos sujeto a reglas que se aplicó en la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico”, la cual estuvo planificada para evaluar a 20 niños de 4 años de edad del nivel inicial.

5.1.3. De ejecución.

Se inició con la aplicación de la lista de cotejo de entrada para determinar el nivel de atención que presentan los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroe de la Guerra del Pacífico”, Luego se aplicó el juego sujeto a reglas, y al final la lista de cotejo de salida. El juego sujeto a reglas fue validado por 3 expertos:

MAG. Roxana Perochena Moran - profesora de educación inicial con 30 años de experiencia en el ámbito educativo.

MAG. Mariela Euzaguirre Retamozo - profesora de educación primario con 17 años de experiencia en el ámbito educativo.

MAG. Yamile Méndez Peña - psicóloga trabajando en el hospital de es salud con 20 años de experiencia.

Fue aplicado en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la I.E. Nuestros Héroe de la Guerra del Pacífico. La aplicación del programa se desarrolló aproximadamente en 2 meses, dividida en 16 sesiones de 45 minutos cada una. El objetivo primordial del juego sujeto a reglas es mejorar el nivel de atención de los niños de 4 años de la Institución Educativa. “Nuestros Héroe de la Guerra del Pacífico”.

5.2 DISEÑO DE PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

La información recopilada se presentará según el siguiente orden:

- Información sobre el nivel de atención que presentan los niños de 4 años de la Institución Educativa . “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico” de Tacna **antes** de aplicar el juego sujeto a reglas.
- Información sobre el nivel de atención que presentan los niños de 4 años de la Institución Educativa. “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico” de Tacna **después** de aplicar el juego sujeto a reglas.
- Información sobre la diferencia existente entre el nivel de atención de los niños de 4 años de la institución educativa. “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico” de Tacna, **antes y después** de la aplicación del juego sujeto a reglas.

5.3 PRESENTACION DE LOS RESULTADOS

5.3.1. Información sobre el nivel de atención que presentan los niños de 4 años de la institución educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico” de Tacna **antes** de aplicar el juego sujeto a reglas.

PRESENTACION DE LOS RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA

Los resultados que se presentan a continuación son producto del procesamiento de los datos obtenidos para 5 de indicadores.

a) Indicador 1.

Para este indicador se han trabajado los siguientes ítems

- Realiza lectura de imágenes de izquierda a derecha
- Reproduce figuras semi complejas
- Es capaz de distinguir figura y fondo

Para establecer los límites de esta categoría se calculó primero el rango con las siguiente formula.

-Logro destacado	3 puntos
-En proceso	2 puntos
-En inicio	0-1 punto

$$\frac{3 - 0}{3 - 0} = \frac{3}{3} = 1$$

B) indicador 2.

- Completa figuras siguiendo un modelo
- Describe imágenes que encuentra en una lámina
- Menciona características de objetos que observa
- Distingue y reconoce la figura diferente al modelo

-Logro destacado	4 puntos
-En proceso	2 - 3 puntos
-En inicio	0-1 punto

$$\frac{4 - 0}{4 - 0} = \frac{4}{4} = 1$$

c) Indicador 3.

- Sigue instrucciones con tres consignas
- Se desplaza en el espacio siguiendo instrucciones
- Respeta las reglas señaladas

-Logro destacado	3 puntos
-En proceso	2 puntos
-En inicio	0-1 punto

$$\begin{array}{r} 3 - 0 = 3 = 1 \\ \hline 3 \quad 3 \end{array}$$

d) Indicador 4.

- Permanece en su sitio mientras realiza una actividad
- Responde correctamente las preguntas
- Es capaz de cambiar su foco de atención y obtener logros producidos
- Termina la actividad una vez que empieza

-Logro destacado	4 puntos
-En proceso	2 - 3 puntos
-En inicio	0-1 punto

$$\begin{array}{r} 4 - 0 = 4 = 1 \\ \hline 4 \quad 4 \end{array}$$

e) Indicador 5.

Para este indicador se han trabajado los siguientes items

- Reconoce sonidos del ambiente que escucha con los ojos cerrados
- Distingue los sonidos de instrucciones musicales conocidos: tambor, pandereta, piano.
- Realiza sonidos : pato, carro y pájaro

-Logro destacado	3 puntos
-En proceso	2 puntos
-En inicio	0-1 punto

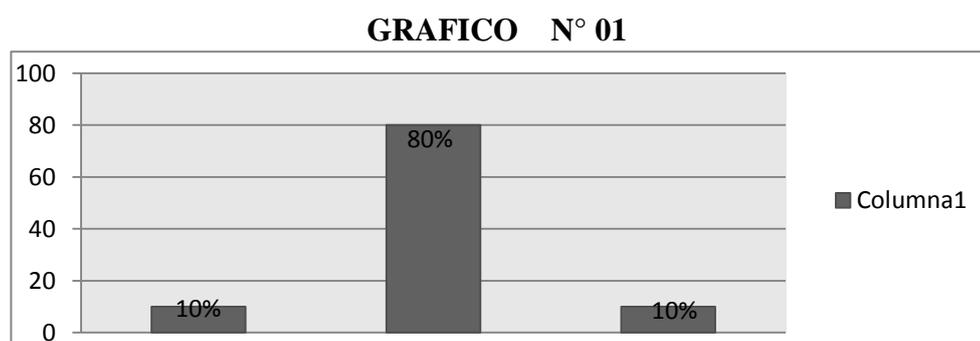
$$\begin{array}{r} 3 - 0 = 3 = 1 \\ \hline 3 \quad 3 \end{array}$$

TABLA N- 01

Nivel de capacidad de observación que presentan los niños antes de la Aplicar el juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de 4 años.

I	F	%
Logro destacado	2	10
En proceso	16	80
En inicio	2	10
TOTAL	20	100

FUENTE: Prueba de entrada (Lista de cotejos)



INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 01, se presenta la información sobre el nivel de capacidad de observación que presentan los niños en la prueba de entrada.

Se aprecia, que el 10% presenta un nivel de logro destacado, el 80% en proceso y el 10% en inicio. Es evidente que la mayoría de los niños, está en proceso en cuanto a la capacidad de observación ya que es el paso inicial de cualquier proceso mental, es la puerta de entrada del mundo externo hacia nosotros mismos saber observar es más que ver, esto significa que los niños no realizan lectura de imágenes de izquierda a derecha, no reproducen figuras semi complejas, y no son capaces de distinguir figura y fondo.

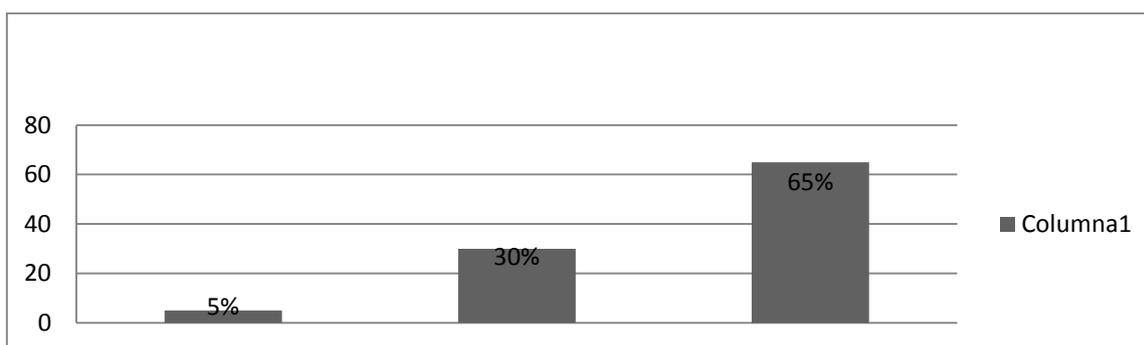
TABLA N° 02

Nivel de Selectividad que presentan los niños antes de aplicar el juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa "Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico".

I	F	%
Logro destacado	1	5
En proceso	6	30
En inicio	13	65
TOTAL	20	100

FUENTE: Prueba de entrada (Lista de cotejo)

GRAFICO N° 02



Fuente: Tabla N° 2

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 02, se muestra la información sobre el nivel de selectividad que presentan los niños en la prueba de entrada.

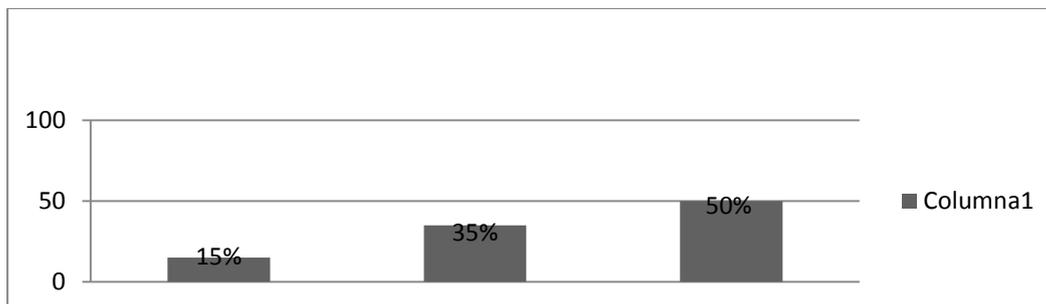
Se observa, que el 5% de ellos presenta un nivel de logro destacado, un 30 % en proceso y 65% un nivel en inicio. Se observa que un alto porcentaje de niños muestra un nivel de inicio, lo que demuestra que la capacidad de procesamiento es limitada y no podemos atender a todos a la vez, esto significa que los niños no completan figuras siguiendo un modelo, no describen imágenes que encuentran en una lámina, no mencionan características de objetos que observa y no distinguen ni reconocen la figura diferente al modelo.

TABLA N° 03

Nivel de Seguimiento de instrucción que presentan los niños antes de aplicar el juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa "Nuestros Héroe de la Guerra del Pacifico".

I	F	%
Logro destacado	3	15
En proceso	7	35
En inicio	10	50
TOTAL	20	100

GRAFICO N° 03



INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 03, se aprecia la información sobre el nivel de seguimiento que presentan los niños en la prueba de entrada.

Se muestra que el 15% presenta un nivel de logro destacado, el 35% en proceso y el 50% en inicio se observa que el 50% de los niños está en un nivel de inicio, es decir que no prestan atención suficiente a los detalles, por lo que se incurre en errores en tareas. Por lo cual quiere decir no puede seguir instrucciones con tres consignas, no se desplaza en el espacio siguiendo instrucciones y no respeta las reglas señaladas.

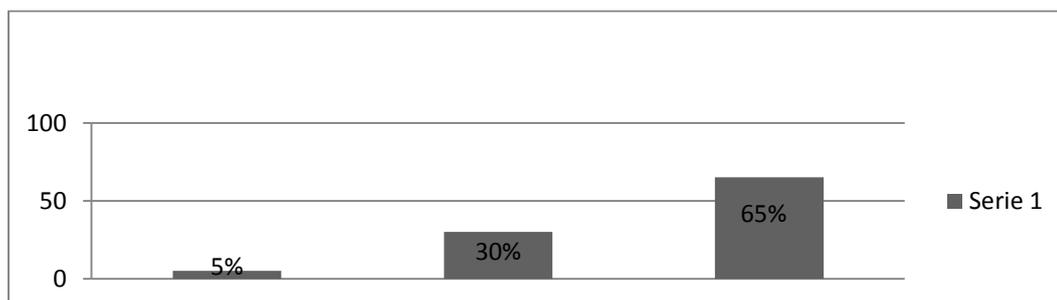
TABLA N° 04

Nivel de Concentración que presentan los niños antes de aplicar el juego Sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa "Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico".

I	F	%
Logro destacado	1	5
En proceso	6	30
En inicio	13	65
TOTAL	20	100

FUENTE: Prueba de entrada (Lista de cotejos)

GRAFICO N° 04



Fuente : Tabla N° 4

INTERPRETACION

En la tabla N° 04, se presenta la información sobre el nivel de concentración que presentan los niños en la prueba de entrada. Se puede observar que el 10% presenta un nivel de logro destacado, el 35 % en proceso y el 65% un nivel de inicio, tal vez ese alto porcentaje de inicio se deba al entorno del niño, ya que está repleto de informaciones, novedades y estímulos, esto puede ayudar a que se desconcentre. Esto significa que los niños no permanecen en su sitio mientras se realiza una actividad, no responden correctamente las preguntas, no es capaz de cambiar su foco de atención y obtener logros producidos y no Terminan la actividad una vez que empiezan.

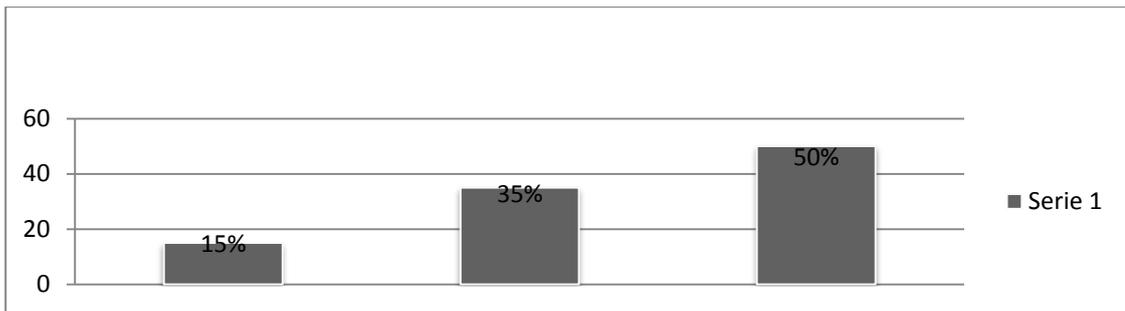
TABLA N° 05

Nivel de Percepción auditiva que presentan los niños antes de aplicar el juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa "Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico".

I	F	%
Logro destacado	3	15
En proceso	7	35
En inicio	10	50
TOTAL	20	100

FUENTE: Prueba de entrada (Lista de cotejos)

GRAFICO N° 5



FUENTE. TABLA N- 5

INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 05, se aprecia la información sobre el nivel de Percepción auditiva que presentan los niños en la prueba de entrada. Se aprecia, que el 15% presenta un nivel de logro destacado, el 35 % en proceso y el 50% un nivel de inicio. Esto significa que los niños no reconocen sonidos del ambiente que escucha con los ojos cerrados, distingue los sonidos de instrucciones musicales conocidos como: tambor, pandereta, piano, y realiza sonidos como: pato, carro y pájaro. Reconoce sonidos del ambiente que escucha con los ojos cerrados, distingue los sonidos de instrucciones

musicales conocidos: tambor, pandereta, piano, realiza sonidos: pato, carro y pájaro.

5.3.3. Información sobre el nivel de atención que presentan los niños de 4 años de la I.E. “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico” de Tacna **después** de aplicar el juego sujeto a reglas

PRESENTACION DE LOS RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA

a) Indicador 6.

Para este indicador se han trabajado los siguientes ítems

- Realiza lectura de imágenes de izquierda a derecha
- Reproduce figuras semi complejas
- Es capaz de distinguir figura y fondo

-Logro destacado	3 puntos
-En proceso	2 puntos
-En inicio	0-1 punto

$3 - 0 = 3 = 1$
<hr style="width: 50%; margin: auto;"/>
$3 \quad 3$

b) Indicador 7.

Para este indicador se han trabajado los siguientes ítems

- Completa figuras siguiendo un modelo
- Describe imágenes que encuentra en una lámina
- Menciona características de objetos que observa
- Distingue y reconoce la figura diferente al modelo

-Logro destacado	4 puntos
-En proceso	2 - 3 puntos
-En inicio	0-1 punto

$4 - 0 = 4 = 1$
$4 \quad 4$

c) **indicador 8.**

Para este indicador se han trabajado los siguientes ítems

- Sigue instrucciones con tres consignas
- Se desplaza en el espacio siguiendo instrucciones
- Respetar las reglas señaladas

-Logro destacado	3 puntos
-En proceso	2 puntos
-En inicio	0-1 punto

$$\begin{array}{r} 3 - 0 = 3 = 1 \\ \hline 3 \quad 3 \end{array}$$

d) **Indicador 9.**

- Permanece en su sitio mientras realiza una actividad
- Responde correctamente las preguntas
- Es capaz de cambiar su foco de atención y obtener logros producidos
- Termina la actividad una vez que empieza

-Logro destacado	4 puntos
-En proceso	2 - 3 puntos
-En inicio	0-1 punto

$$\begin{array}{r} 4 - 0 = 4 = 1 \\ \hline 4 \quad 4 \end{array}$$

e) **Indicador 10.**

Para este indicador se han trabajado los siguientes ítems

- Reconoce sonidos del ambiente que escucha con los ojos cerrados
- Distingue los sonidos de instrucciones musicales conocidos: tambor, pandereta, piano.
- Realiza sonidos : pato, carro y pájaro

-Logro destacado	3 puntos
-En proceso	2 puntos
-En inicio	0-1 punto

$$\begin{array}{r} 3 - 0 = 3 = 1 \\ \hline 3 \quad 3 \end{array}$$

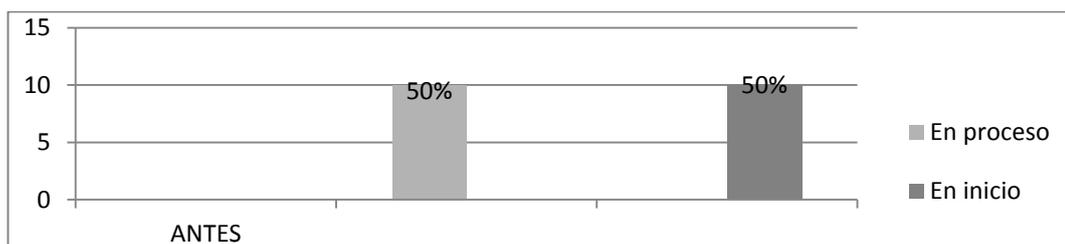
TABLA N° 06

Cuadro general que presentan los niños antes de la aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar la atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa "Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico".

ESCALA	ANTES	
	F	%
Logro destacado	0	0
En proceso	10	50
En Inicio	10	50
Total	20	100

Fuente: pruebas de entrada

GRAFICO N° 06



Fuente : Tabla n° 11

INTERPRETACIÓN

En la tabla n- 6 se aprecia la información relacionada a los datos obtenidos en la prueba de entrada sobre el nivel de atención, Se observa los siguientes resultados: el 0% de los niños no presenta un logro destacado, el 50% se encuentra en proceso y el 50% en inicio. Se puede deducir que al aplicar la prueba de entrada se observó que los niños presentan debilidades en los siguientes indicadores: capacidad de observación, selectividad, seguimiento de instrucciones, concentración, percepción auditiva.

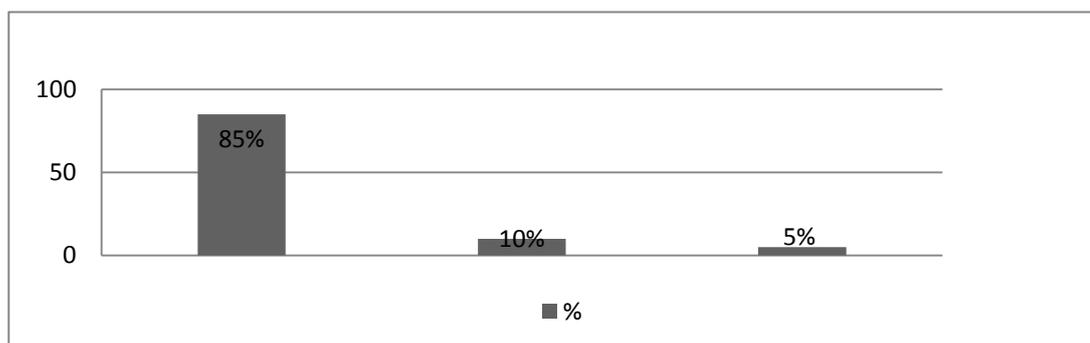
TABLA N-07

Nivel de Capacidad de observación que presentan los niños después de aplicar el juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa "Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico".

I	F	%
Logro destacado	17	85
En proceso	2	10
En inicio	1	5
TOTAL	20	100

FUENTE: Prueba de salida (Lista de cotejos)

GRAFICO N- 7



INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 7, se presenta la información sobre el nivel de capacidad de observación que presentan los niños en la prueba de salida. El 85 % de los niños se encuentra en el nivel de logro destacado, el 10% en proceso y el 5% en inicio. Los resultados reflejan el incremento en el nivel de logro destacado, esto se debe a que la aplicación del juego sujeto a reglas, a través de este se fomentó el desarrollo de la habilidad de observación y se les creó oportunidades para que puedan realizar observaciones, así como conversar y opinar acerca de lo que adviertan esto quiere decir que los niños pueden realizar lectura de imágenes de izquierda a derecha, reproduce figuras semi complejas son capaces de distinguir figura y fondo.

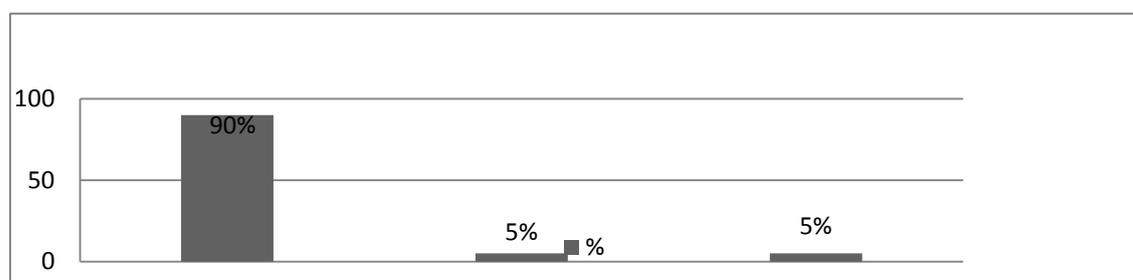
TABLA N° 8

Nivel de Selectividad que presentan los niños después de la aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar la atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa "Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico".

I	F	%
Logro destacado	18	90
En proceso	1	5
En inicio	1	5
TOTAL	20	100

FUENTE: Prueba de salida (Lista de cotejos)

GRAFICO N° 08



INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 8, se muestra la información sobre el nivel de selectividad que presentan los niños en la prueba de salida. Se observa, que el 90% presenta un nivel de logro destacado, el 5% en proceso y 5% en inicio, al comparar esta información con la obtenida en la prueba de entrada, se observa un gran progreso en la mayoría de los niños, ya que al finalizar la aplicación del juego sujeto a reglas consiguieron una adecuada selectividad. Es decir, los niños han elevado la capacidad de procesamiento son más hábiles atender todo a la vez esto quiere decir que los niños pueden completar figuras siguiendo un modelo, describen imágenes que encuentra en una lámina, mencionan características de objetos que observa y distinguen y reconoce la figura diferente al modelo.

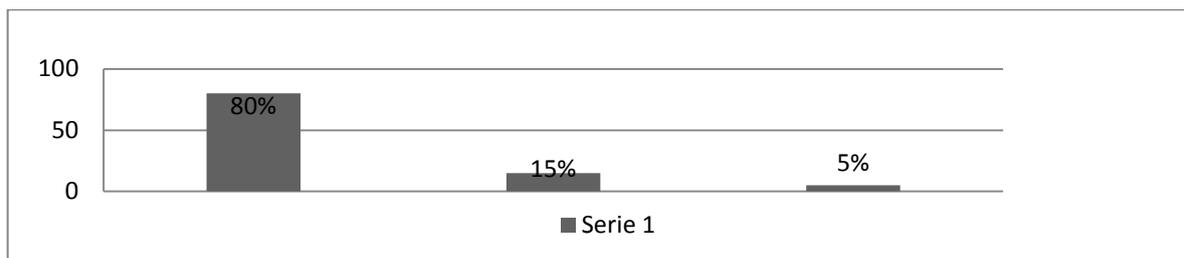
TABLA N° 9

Nivel de Seguimiento de instrucciones que presentan los niños después de la aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar la atención en los niños de 4 año en la Institución Educativa "Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico".

I	F	%
Logro destacado	16	80
En proceso	3	15
En inicio	1	5
TOTAL	20	100

FUENTE : PRUEBA DE SALIDA (lista de cotejo)

GRAFICO N° 9



INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 9, se aprecia la información sobre el nivel de seguimiento de instrucciones que presentan los niños en la prueba de salida. Se muestra que el 80% de ellos presentan un nivel de logro destacado y el 20% un nivel de proceso. Al comparar los datos obtenidos antes y después de la aplicación del juego, apreciamos que existe un avance significativo ya que más de la mitad del aula logró un seguimiento de instrucciones. Si bien es cierto aún existe un porcentaje de niños que no lo ha logrado, esto puede deberse a la falta de madurez del niño y habilidad, situación que implica un compromiso para la docente y que debe lograr a través de ejercicios y juegos, esto quiere decir que ahora los niños pueden: permanecer en su sitio mientras se realiza un actividad, responder correctamente a preguntas, es capaz de cambiar su foco de atención y obtener logros producidos, terminar la actividad una vez que empieza.

TABLA N° 10

Nivel de Concentración que presentan los niños después de la aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar la atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa "Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico".

I	F	%
Logro destacado	18	90
En proceso	1	5
En inicio	1	5
TOTAL	20	100

FUENTE: prueba de entrada de salida

GRAFICO N° 10



Fuente: prueba de salida (lista de cotejo)

INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 10, se presenta la información sobre el nivel de Concentración que presentan los niños en la prueba de salida. Se puede observar que el 100% presentan un nivel de logro destacado. Estos porcentajes indican que la totalidad de los niños logran realizar actividades que requieren concentración; es decir, que este proceso psíquico que se realiza por medio del razonamiento; los niños centran voluntariamente toda la atención de la mente. Esto quiere decir que los niños permanecen en su sitio mientras realiza una actividad, responde correctamente las preguntas, es capaz de cambiar su foco de atención y obtener logros producidos, termina la actividad una vez que empieza

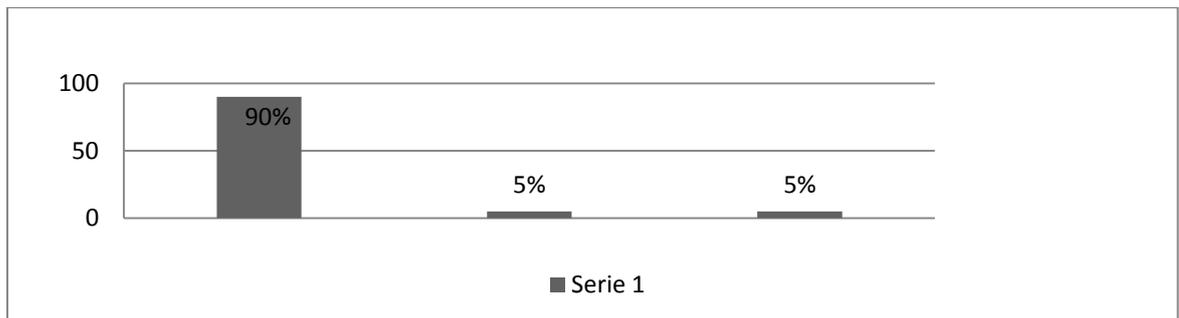
TABLA N° 11

Nivel de Percepción auditiva que presentan los niños después de la aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar la atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa "Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico".

I	F	%
Logro destacado	13	65
En proceso	6	30
En inicio	1	5
TOTAL	20	100

FUENTE: prueba de salida (lista de cotejo)

GRAFICO N° 11



INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 11, se aprecia la información sobre el nivel de Percepción auditiva que presentan los niños en la prueba de salida. Se aprecia, que el 65% presentan un nivel de logro destacado, el 30 % en proceso y el 5% un nivel de inicio. Con el juego sujeto a reglas los niños han elevado su nivel de percepción auditiva es decir tiene conciencia auditiva esto quiere decir que los niños Distinguen los sonidos de instrucciones musicales conocidos: tambor, pandereta, piano. Realiza sonidos: pato, carro y pájaro.

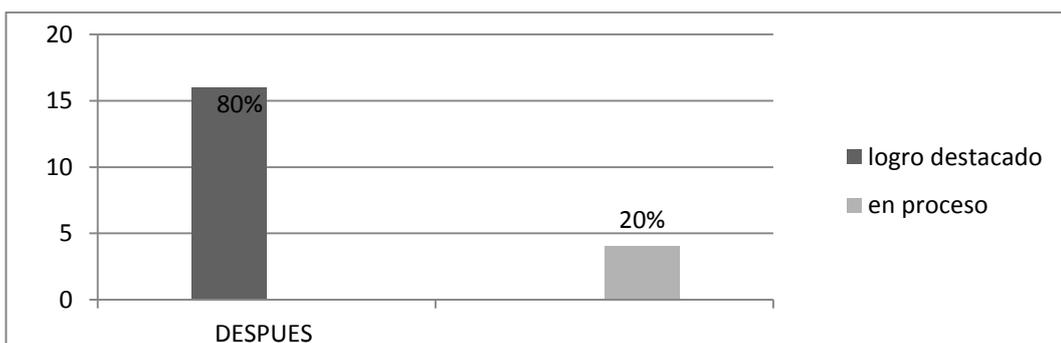
TABLA N° 12

Cuadro general que presentan los niños después de la aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar la atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa "Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico".

ESCALA	DESPUES	
	F	%
Logro destacado	16	80
En proceso	4	20
En Inicio	0	0
Total	20	100

Fuente: pruebas de salida

GRAFICO N- 12



Fuente: pruebas de salida

INTERPRETACION

En el grafico n- 2 se presenta la información relacionada a los datos obtenidos en la prueba de salida sobre el nivel de atención, Se observa los siguientes resultados: el 80% de los niños presenta un logro destacado, el 20% se encuentra en proceso y el 0% en inicio. Se puede deducir que al aplicar la prueba de salida se puede observar que los niños presentan mejora en los siguientes indicadores: capacidad de observación, selectividad, seguimiento de instrucciones, concentración, percepción auditiva.

5.3.4. Información sobre la diferencia existente entre el nivel de atención de los niños de 4 años de la Institución Educativa. “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico” de Tacna, **antes y después** de la aplicación del juego sujeto a reglas.

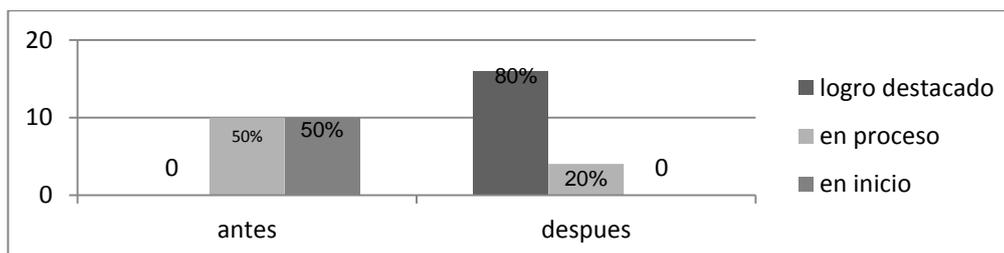
CUADRO COMPARATIVOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

TABLA N-1

Cuadro comparativo que presentan los niños antes y después de aplicar el juego sujeto a reglas para mejorar la atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa ”Nuestros Héroes de la Guerra del Pacifico”.

ESCALA	ANTES		DESPUES	
	F	%	F	%
Logro destacado	0	0	16	80
En proceso	10	50	4	20
En inicio	10	50	0	0
Total	20	100	20	100

GRAFICO N- 13



INTERPRETACION

En el grafico n° 03 se presenta la información relacionada a la comparación de los resultados obtenidos sobre el nivel de atención, se observa que en la prueba de entrada el 0% de los niños presentan un logro destacado, el 50% en proceso y el 50% en inicio cabe señalar la diferencia de resultados que se presenta en la prueba de salida en el cual los niños obtuvieron los siguientes resultados: el 80% presenta un logro destacado, el 20% en proceso y el 0% en inicio. Los resultados reflejan que la aplicación de los juegos sujetos a reglas que ayuda a mejorar el logro de los indicadores propuestos para el nivel de atención, se puede deducir que la aplicación de los juegos sujetos a regla influyó de manera positiva en la mejora de los niños y en el desarrollo de su concentración.

5.4. Comprobación de Hipótesis.

Prueba: T de student

Se utiliza la t- student cuando la muestra es menor a 30 estudiantes por el cual se tiene una muestra de 20 niños.

Se realizó una muestra comparativa de entrada y salida aplicado a los niños con problemas de atención por el cual se pudo observar los diferentes porcentajes arrojados en los cuadros comparativos.

Por lo cual se explica:

H₀ No existe diferencia entre el nivel del aprendizaje alcanzado por los estudiantes en las pruebas de entrada y salida

H_a Sí existe diferencia entre el nivel del aprendizaje alcanzado por los estudiantes en la pruebas de entrada y salida

ESTADÍSTICOS		
	Salida	Entrada
Media Aritmética	8.500	4.800
Muestra	20	20
Desviación estándar	1.539	1.852

Sp²	Estimación combinada de varianza	2.900
n₁	Muestra Prueba de S	20
n₂	Muestra Prueba de E	20

Probabilidad	0.05
G1	28
Valor crítico	2.048
Valor t	6.871

Se rechaza el H_0 y se acepta la H_a Por tanto: Si hay diferencia entre los niveles alcanzado en las pruebas de entrada y salida.

5.5.Discusión.

Como se puede apreciar en la tabla nº 1- 6, se presentan los resultados del nivel de atención que presentan los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Nuestros Héroe de la Guerra del Pacífico” y se observa que la mayoría de niños se encuentran en inicio antes de la aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de 4 años.

En la tabla N° 01, se presenta la información sobre el nivel de capacidad de observación que presentan los niños en la prueba de entrada.

Se aprecia, que el 80 % se encuentra en proceso, esto significa que los niños no realizan lectura de imágenes de izquierda a derecha, no reproducen figuras semi complejas, y no son capaces de distinguir figura y fondo.

En el gráfico N° 02, se muestra la información sobre el nivel de selectividad que presentan los niños en la prueba de entrada.

Se observa, que el 65% de ellos presenta un nivel de inicio, lo que demuestra que la capacidad de procesamiento es limitada y no podemos atender a todos a la vez, esto significa que los niños no completan figuras siguiendo un modelo, no describen imágenes que encuentran en una lámina, no mencionan características de objetos que observa y no distinguen ni reconocen la figura diferente al modelo.

En la tabla N° 03, se aprecia la información sobre el nivel de seguimiento que presentan los niños en la prueba de entrada.

Se muestra que el 50% de los niños está en un nivel de inicio, es decir que no prestan atención suficiente a los detalles, por lo que se incurre en errores en tareas por lo cual quiere decir no puede seguir instrucciones con tres consignas, no se desplaza en el espacio siguiendo instrucciones y no respeta las reglas señaladas.

En la tabla N° 04, se presenta la información sobre el nivel de concentración que presentan los niños en la prueba de entrada.

Se puede observar que el 65% se encuentra en un nivel de inicio, esto significa que los niños no permanecen en su sitio mientras se realiza una

actividad, no responden correctamente las preguntas, no es capaz de cambiar su foco de atención y obtener logros producidos y no Terminan la actividad una vez que empiezan.

En la tabla N° 05, se aprecia la información sobre el nivel de percepción auditiva que presentan los niños en la prueba de entrada.

Se aprecia, que el 50% se encuentra en un nivel de inicio. Esto significa que los niños no reconocen sonidos del ambiente que escucha con los ojos cerrados, distingue los sonidos de instrucciones musicales conocidos como: tambor, pandereta, piano, y realiza sonidos como: pato, carro y pájaro reconoce sonidos del ambiente que escucha con los ojos cerrados, distingue los sonidos de instrucciones musicales conocidos: tambor, pandereta, piano, realiza sonidos: pato, carro y pájaro.

En la tabla N- 6 se aprecia la información relacionada a los datos obtenidos en la prueba de entrada sobre el nivel de atención, Se observa los siguientes resultados: el 0% de los niños no presenta un logro destacado, el 50% se encuentra en proceso y el 50% en inicio. Se puede deducir que al aplicar la prueba de entrada se observó que los niños presentan debilidades en los siguientes indicadores: capacidad de observación, selectividad, seguimiento de instrucciones, concentración, percepción auditiva.

Como se puede apreciar en las tablas 7 -12 se presentan los resultados del nivel de atención que presentan los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa “Nuestros Héroeos de la Guerra del Pacífico” y se observa que la mayoría se encuentra en un logro destacado después de la aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de 4 años.

En la tabla N° 7, se presenta la información sobre el nivel de capacidad de observación que presentan los niños en la prueba de salida.

El 85 % de los niños se encuentra en el nivel de logro destacado. Esto se debe a que la aplicación del juego sujeto a reglas, a través de este se fomentó el desarrollo de la habilidad de observación y se les creó oportunidades para que puedan realizar observaciones, esto quiere decir que los niños pueden realizar lectura de imágenes de izquierda a derecha, reproduce figuras semi complejas son capaces de distinguir figura y fondo.

En la tabla N° 8, se muestra la información sobre el nivel de selectividad que presentan los niños en la prueba de salida. Se observa, que el 90% presenta un nivel de logro destacado, se observa un gran progreso en la mayoría de los niños, esto quiere decir que los niños pueden Completar figuras siguiendo un modelo, describen imágenes que encuentra en una

lámina, mencionan características de objetos que observa y distinguen y reconoce la figura diferente al modelo.

En la tabla N° 9, se aprecia la información sobre el nivel de seguimiento de instrucciones que presentan los niños en la prueba de salida.

Se muestra que el 80% de ellos presentan un nivel de logro. Esto quiere decir que ahora los niños pueden: permanecer en su sitio mientras se realiza un actividad, responder correctamente a preguntas, es capaz de cambiar su foco de atención y obtener logros producidos, terminar la actividad una vez que empieza.

En la tabla N° 10, se presenta la información sobre el nivel de Concentración que presentan los niños en la prueba de salida.

Se puede observar que el 100% presentan un nivel de logro destacado. Estos porcentajes indican que la totalidad de los niños logran realizar actividades que requieren concentración; es decir, que este proceso psíquico que se realiza por medio del razonamiento; los niños centran voluntariamente toda la atención de la mente.

En la tabla N° 11, se aprecia la información sobre el nivel de Percepción auditiva que presentan los niños en la prueba de salida.

Se aprecia, que el 65% presentan un nivel de logro destacado, con el juego sujeto a reglas los niños han elevado su nivel de percepción auditiva es decir tiene conciencia auditiva esto quiere decir que los niños Distinguen los sonidos de instrucciones musicales conocidos: tambor, pandereta, piano. Realiza sonidos: pato, carro y pájaro.

En el grafico N- 12 se presenta la información relacionada a los datos obtenidos en la prueba de salida sobre el nivel de atención, Se observa los siguientes resultados: el 80% de los niños presenta un logro destacado, el 20% se encuentra en proceso y el 0% en inicio. Se puede deducir que al aplicar la prueba de salida se puede observar que los niños presentan mejora en los siguientes indicadores: capacidad de observación, selectividad, seguimiento de instrucciones, concentración, percepción auditiva.

Las pruebas estadísticas de T de Student, permiten establecer que existe diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje alcanzado los estudiantes en la prueba de entrada y de salida.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Se demuestra que el juego sujeto a reglas mejoró la atención de los niños de la institución educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico”.

SEGUNDA: Los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico”, antes de comenzar la aplicación de los juegos sujetos a reglas se encuentran en el nivel de inicio, debido a la falta de atención que presentan los Niños.

TERCERA: Después de la aplicación del juego sujeto a reglas se observó que los niños presentan un nivel de logro destacado, lo que evidencia que la aplicación de las actividades lúdicas sujetas a reglas es una estrategia eficaz para mejorar el nivel de atención.

CUARTA: Se comprobó que existe diferencia en el nivel de atención de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico” antes y después de la aplicación del juego sujeto a reglas.

SUGERENCIAS

PRIMERA : A los directivos de la Institución Educativa "Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico", se recomienda aplicar de manera formal los juegos sujetos a reglas incluyéndolas en su Proyecto Educativo Institucional y su Programaciones a corto y largo plazo.

SEGUNDO : A los docentes se sugiere utilizar en las sesiones de aprendizaje el juego sujeto a reglas ya sea dentro del aula o fuera de ellas acompañado con material concreto novedoso para despertar el interés del niño.

TERCERO: Se sugiere después de haberse comprobado la eficacia de los juegos sujetos a reglas, proponer dicha estrategia a la UGEL Tacna para su difusión y aplicación de dicha estrategia en los niños de 4 años.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alvares, A. (2000). *Factores que incluyen en la concentración en el niño y adolescentes*. (S.P.I)
- Armijos, R. (2010). *Propuesta teórica metodológica para desarrollar el nivel de atención y concentración con la finalidad de mejorar la calidad de aprendizaje en las y los estudiantes*. (Tesis de maestría). Centro educativo Particular María Augusta Urrutia. Perú- metropolitano de Quito.
- Bauzer, M. (1987). *Juegos de recreación*. Argentina: editorial understood.
- Bandet, J. (1975). *Enseñar a través del juego*. Barcelona editorial Fontanella.
- Borja, M. (1980). *El juego infantil*. Barcelona. Organización de las ludotecas. Ediciones Oikos-Tau. S.A.
- Brown, G. (1994). *Importancia de juego de reglas para mejorar el lado cognitivo*. (S.P.I)
- Calero, M. (2005). *Educación jugando*. España: editorial alfaomega grupo editor.

Celada y Cairo, (1990). *Atención psicopedagógica*. España. Editorial iplacex
instituto profesional.

Claparede, M. (1999). *Importancia del juego en el aprendizaje de los niños de 3 a 5 años* (tesis de maestría). Centro educativo particular Jesús Redentor. Lima – Perú.

Decroly, M. (1986). *El juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Ediciones Morata. España

Dennis , M. (1989). *El juego como prioridad en el niño*. Editorial anónima.
España.

Díaz, C. (2004). *El juego en la etapa pre escolar y el aprendizaje en los niños de 5 años*. (Tesis de maestría). Centro educativo particular Mundo kids.
Lima – san juan de Miraflores.

Florián, B. (2001). *Juegos para pre escolares*. España: editorial aula alegre
magisterio.

Froebel, F. (1972) *El juego educativo*, recuperado de:

<http://federicofroebelenlahistoria.blogspot.pe/p/propuestapedagogica.htm>

García, O. (1994). *La atención fases y mecanismos*. España: editorial síntesis.

Garvey, C. (1981). *El juego infantil*. España Serie Bruner. Ediciones Morata.

Gibson. (1995). *La percepción como factor en el aprendizaje y conducta*.

(S.P.I)

Gómez, F. (2010). *Expresión y comunicación*. Málaga: ediciones innovación y cualificación.

Gosálbez, C. (1989). *Ejercicios de atención concentración y memorización*. España: editorial CEPE.

Gonzales, A. (1987). *El niño y el juego y el juego reglado*. Buenos Aires. Nueva Visión.

Kahneman, E. (1973). *La atención como soporte pedagógico*. España editorial S.A.

Landazábal, M. (1994). *Juegos en el desarrollo en el niño y adolescente*. España. (S.F)

López, A (1990). *Psicología educativa*. Recuperado de :

<https://bulletinhispanique.revues.org/993>

Luria, A. (1988). *El cerebro humano y los procesos psíquicos*. Barcelona:
Fontanella.

Mora, F. (2013). *Neuroeducación: sólo se puede aprender aquello que se ama*. España Alianza Editorial.

Morín, A. (2010). *Trastornos por déficit de atención en la infancia*. En A. Belloch, B. Sandín y F. Ramos (Eds.), *Manual de psicopatología*, vol. 2 (pp. 695-718). Madrid: McGraw Hill.

Orlick, T. (1995) *aprendizaje a través del juego*. España editorial.S.A

Pérez, O. (2012). *Estrategias pedagógicas para mejorar la atención y concentración en los niños*. (Tesis de maestría). Institución educativa técnica Bolívar de Santa Isabel Tolima. Lima- Perú

Piaget, J. *Psicología infantil* recuperado de:

<https://psicologiymente.net/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>.

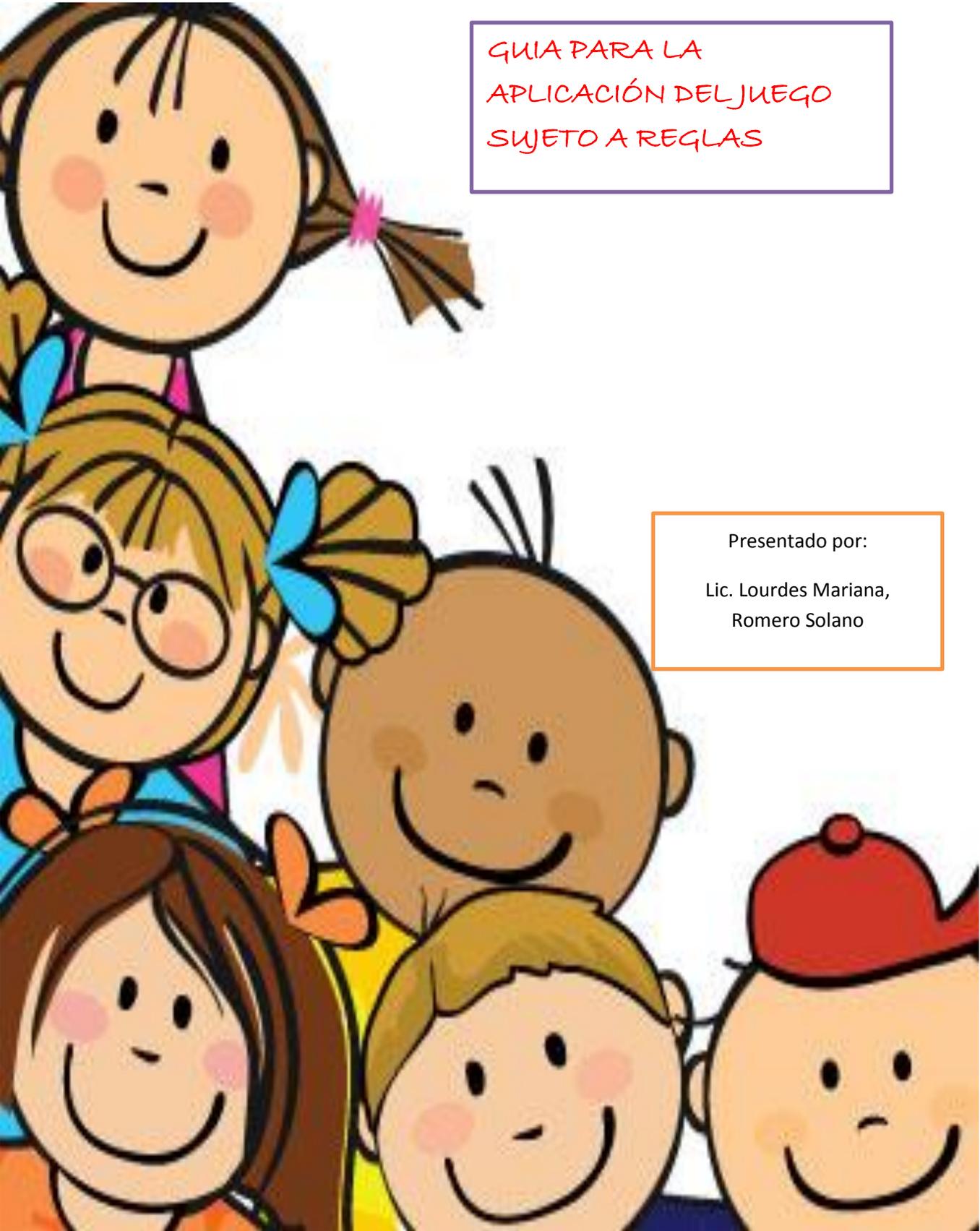
- Quiñones, P. (2001). *La actividad lúdica en el desarrollo intelectual del niño de 3 a 5 años*. (Tesis de maestría). Institución educativa particular Jardín mi hogar. Lima – Perú
- Reátegui, N. (1999). *Trastornos por déficit de atención*. España: editorial Síntesis S.A
- Revenga, M. (1990). *La atención como apoyo al docente*. España. (S.F)
- Rossello. (1997). *Dimensiones que influyen en la atención*. España. (S.P.I)
- Rubinstein, (1982). *Trastornos de la atención y concentración* .España: editorial S.A
- Ruz I., (2002). *La educación según Aristóteles*, Madrid: editorial S.A
- Sánchez y Norbona. (2001). *la atención y concentración refuerzo educativo en el escolar*. S.A .España.
- Scharfetter (1973). *Desarrollo y disolución de la función directiva del habla*. En A.R. Luria et al. (Eds.), *Lenguaje y psiquiatría* (pp. 9-46). Madrid: Fundamentos.
- Siegel. (1999). *La atención y concentración base del desarrollo neurológico*. (S.P.I)
- Sierra y Bravo. (1984). *La observación como instrumento educativo*. (S.F).
- Spencer (1976). *Teorías del juego*

<https://cursomonitordejuegos.jimdo.com/teorias-sobre-el-juego/>

Vega. (1988). *Desarrollo de la atención y trastornos por déficit de atención.*

España: edición novedades educativas.

ANEXOS

A colorful illustration of five children's faces. At the top left is a girl with brown hair in a ponytail with a pink bow. Below her is a girl with blonde hair and glasses, wearing a blue bow. In the center is a boy with brown skin and a yellow shirt. At the bottom left is a girl with long brown hair. At the bottom right is a boy with a red cap. All children have simple, happy expressions.

GUIA PARA LA
APLICACIÓN DEL JUEGO
SUJETO A REGLAS

Presentado por:
Lic. Lourdes Mariana,
Romero Solano

FUNDAMENTACION

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA

El niño desarrolla mediante el juego su capacidad de memoria, atención. Por eso decimos que el juego es un instrumento de educación muy importante, ya que es un aprendizaje de y para la vida.

Una metodología basada en el juego se basa en poder lograr que el aprendizaje tenga un carácter lúdico. El carácter didáctico que tenga un juego depende de los objetivos que el educador intente lograr en los niños, del éxito que tenga ese juego para los niños. El juego libre está dedicado a la voluntad del niño. Ambos, juego libre y estructurado permiten una mejora en la atención, percepción y desarrollo del niño.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

SESION	ACTIVIDAD	MINUTOS
Juego 1	Me divierto jugando al rey y sus soldados	40 minutos
Juego 2	Aprendo a utilizar mis sentidos	40 minutos
Juego 3	A través de juego almaceno mis aprendizajes	40 minutos
Juego 4	A través del juego aprendo a crear mis rimas	40 minutos
Juego 5	El diluvio ya llegó	40 minutos
Juego 6	buscando parejas utilizando mi memoria	40 minutos
Juego 7	Encontrando parejas	40 minutos
Juego 8	Escucho con atención y me divierto jugando	40 minutos
Juego 9	Jugando preparemos un postre para mamá haciendo secuencias	40 minutos
Juego 10	Jugando ordenemos la secuencia como nací	40 minutos
Juego 11	Juego y descubro que comen los animales	40 minutos
Juego 12	Jugamos a pesar que venderemos en la tienda escolar	40 minutos
Juego 13	Juguemos a contar cuantos animales viven en la selva, el mar y el campo	40 minutos
Juego 14	Juguemos a descubrir que hizo el campesino antes y después de cosechar la zanahoria y otros productos	40 minutos

Juego 15	Confeccionamos medios de transporte acuático para comparar cantidades mediante expresiones “muchos” “pocos	40 minutos
Juego 16	Preparemos un rico salpicón de pollo	40 minutos

DESARROLLO DE LAS SESIONES

SESION N-1

- 1) **Título:** “El rey y sus animalitos”
- 2) **Actividad significativa:** “respeta reglas señaladas”.

SELECCIÓN DE CONCEPTO Y CAPACIDADES

AREA	C	CAPACIDAD	INDICADORES
C	1	1.1 Presta atención a las indicaciones dadas por la docente.	-Ejecuta los juegos respetando las reglas establecidas
		1.1 identifica imágenes de características de personas.	-Nombra las acciones representadas en las tarjetas que se le presenta
	2	5.1 Realiza diferentes movimientos observados: control muscular	-Ejecuta diversos movimientos y se detiene
		5.13 expresa su imagen mediante la	

	5	dramatización	a la indicación de su compañero. -Asume el papel que se le otorga con autonomía
--	---	---------------	--

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIO Y MATERIALES
<p>❖ Motivar a los niños y niñas con una canción: “El rey y sus animalitos” preguntándoles a los niños: ¿les gustó la canción?, Qué personajes hemos mencionado?, ¿les gustaría participar en el juego del rey y sus soldados?</p>	<p>Cd</p> <p>Vestuario</p> <p>tarjetas</p>



- ❖ Prestan atención a la explicación de la profesora sobre el juego que se realizará
- ❖ Se invita a los niños y niñas para realizarlo pidiéndole a un niño para que sea el rey y los demás niños los animalitos, por tanto el animalito que se confunda, a través de imágenes relazarán diferentes movimientos Se estimula a los niños y niñas por su participación con un recuerdito de soldaditos.



Aquí se puede apreciar realizando la actividad sobre el rey y sus soldados se han elegido al rey y los demás niños deben de obedecer a través de indicaciones que mencione el rey.



El rey ha solicitado que los niños queden inmóviles y se aprecia que los niños pueden disfrutar del juego.

Actividad N° 2

1) **Título:** “Aprendo a utilizar mis sentidos”

2) **Actividad significativa:** “realiza sonidos onomatopéyicos”.

SELECCIÓN DE CONCEPTO Y CAPACIDADES.

Área	Componente	Capacidad	Indicador
C	1	1.1 Describe de forma ordenada la secuencia de imágenes de un cuento.	✓ Relata sucesos secuenciados empleando imágenes
	2	a. Escucha con atención la narración de un cuento.	✓ Disfruta fácilmente de la narración del cuento “los animales “
	5	5.6 Identifica y diferencias diversos sonidos onomatopéyicos de animales	✓ Imita el sonido de diferentes animales con facilidad.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ESTRATEGIAS METODOLÒGICAS	Medios y materiales
<ul style="list-style-type: none">• Se motiva a los niños y niñas con una canción “la ronda de los animales”. Se les pregunta ¿les gustó la canción? ¿Qué animales hemos mencionado? ¿Alguna vez les narraron un cuento? Les gustaría escuchar un cuento?	Títeres Imágenes
<ul style="list-style-type: none">• Escuchan la explicación de la profesora sobre el cuento que se realizara en el patio	
<ul style="list-style-type: none">• La docente narra el cuento e invita a los niños y niñas para que ordenadamente coloquen las imágenes y relaten el cuento y a la vez imiten los sonidos de cada animalito.	
<ul style="list-style-type: none">• Armar en rompecabezas los animales por equipo.	
<ul style="list-style-type: none">• Se estimulará los niños y niñas por su participación	



Se puede apreciar al niño Mauricio señalando los animales e imitando sus sonidos.



Por equipo están armando el rompecabezas de los animales.

SESION N° 3

1) **Título:** “Identifico el orden de cada imagen “

2) **Actividad Significativa:** distingue y reconoce la figura diferente al modelo

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	CAPACIDAD	INDICADORES
M	Establece secuencias utilizando material representativo.	- Ordena la secuencia según la imagen presentada.
c	Construye sucesiones identificando el orden de cada uno: primero, segundo etc. escucha con atención y sin interrupciones.	- Identifica el orden de cada figura con interés. - Escucha con interés las indicaciones dadas por la docente.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Estrategias metodológicas	Medio y materiales
<ul style="list-style-type: none">• Se motiva a los niños y niñas con una caja sorpresa que contiene diferentes imágenes de frutas y verduras.	Imágenes
<ul style="list-style-type: none">• Se entona la canción ¿Qué será? ¿Qué habrá caja? ¿Les gustaría ver lo que hay dentro?	Frutas
<ul style="list-style-type: none">• La profesora se invita a los niños para que saquen diferentes imágenes de frutas y verduras	Caja
<ul style="list-style-type: none">• La profesora motiva a los niños para que estén atentos al orden de la secuencia de imágenes presentadas por sus compañeros, reteniendo el orden de las mismas	
<ul style="list-style-type: none">• La docente saca 1 o 2 imágenes y la coloca dentro de la caja sorpresa.	
<ul style="list-style-type: none">• A una consigna invita a un niño de cada grupo para que recuerde qué fruta es la que falta de acuerdo al orden de la secuencia.	
<ul style="list-style-type: none">• El niño sacará la imagen que falta y colocará de acuerdo a la secuencia en que se encontraba.	
<ul style="list-style-type: none">• Se estimulará a los niños y niñas por su participación.	



Podemos apreciar a la niña Luciana del Mar ordenando las imágenes que corresponde a las frutas.



Se está observando la secuencia de imágenes y eliminado la imagen que no pertenece.

SESION N° 4

1) **Título:** “Crea rimas a través de imágenes”

2) **Actividad significativa:** es capaz de cambiar su foco de atención y obtener logros producidos.

SELECCIÓN DE CONCEPTO Y CAPACIDADES.

Área	Capacidad	Indicador
C	1.3. Utiliza la rima mediante el juego reconociendo sonidos.	✓ Elabora rimas con ayuda de la docente.
	1.4. Incrementa su vocabulario utilizando palabras nuevas para comunicarse.	✓ Repite palabras nuevas pronunciándolas correctamente.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Estrategias	Medios y Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Se motiva a los niños y niñas con una caja mágica donde 	

cada uno de ellos encontrar diferentes imágenes y se pegaran en la pizarra.

Imágenes

Responden a interrogantes:

¿Qué imágenes encontramos en la caja? ¿Cuántas imágenes había?

Pizarra

- Se creara una linda historia con rimas realizándolo con las imágenes que los niños han sacado de la cajita sorpresa con las imágenes de la pizarra
- Los niños observan cómo crear rimas apoyándose con imágenes

Limpiatipo

Caja

Papelógrafo



- se invita a los niños y niñas para ellos mismos creen sus rimas con ayuda de la practicante.
- La docente invita a cada grupo a los niños y niñas para que digan su rima creada

SESION N-5

1) **Título:** “Escucho con atención y me divierto jugando”

2) **Actividad Significativa:** sigue instrucciones con tres consignas

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

AREA	CAPACIDAD	INDICADORES
M	1.7 relaciona objetos por semejanzas teniendo en cuenta dos atributos o más.	-identifica fácilmente objetos agrupándolos correctamente.
c	1.1 escucha con atención y sin interrupciones.	Escucha con interés las indicaciones dadas por la docente.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Estrategias metodológicas	Medio y materiales
<ul style="list-style-type: none">• Se motiva a los niños y niñas con una canción “La ronda de los animales”• se les entrega a los niños diferentes vinchas de orejas de animales y coloca en el piso 4 sábanas de diferentes colores que va ser la casa de cada animalito.• Se les pide a los niños que se agrupen de acuerdo a las orejitas que tienen cada uno si tiene las mismas orejas formen sus grupos.• Se motiva a los niños para que estén atentos al momento que dice “llegó el diluvio”, porque cada animalito debe meterse a su casita.• Iniciamos el juego la palabra “diluvio”, los niños deben buscar y quedarse en las sábanas de colores el niño que no llega a colocarse va saliendo y cada vez que se vayan van sacando	<ul style="list-style-type: none">✓ Vinchas de orejas de animales✓ Sábanas de diferentes colores

una sábana.

- Así los niños seguirán jugando y escuchando la palabra, el niño que quede último en la sábana será el ganador.
- Se estimulará a los niños por su participación, mediante vinchas de animalitos



Podemos apreciar los niños utilizando orejitas de conejo y obedeciendo consignas hasta de tres indicaciones en el cual los niños lo disfrutaron.

SESION N-7

1) **Título:** “Encontrando parejas”.

2) **Actividad Significativa:** termina la actividad una vez que empieza

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	CAPACIDAD	INDICADORES
M	1.1 Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos.	-Identifica las imágenes con facilidad.
C	1.2 Escucha con atención y sin interrupciones.	-Escucha con atención las indicaciones dadas por la docente.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Estrategias metodológicas	Medio y materiales
<ul style="list-style-type: none">• Se Invitan a los niños a salir al patio para mostrarles lo que se les llevo, los sentamos en media luna.• Se les motiva a los niños entonamos una canción ¿Qué será , que será?	Cartulinas

<ul style="list-style-type: none"> • Mostramos a los niños las imágenes que le hemos traído y cada uno de ellas tiene una igual (pareja) • se sacará una imagen y se les mostrara a los niños sosteniéndolo en la mano, luego se saca otra y también se lo mostrará y les preguntará si son iguales las imágenes. si es así se quedarán con las imágenes y si no son iguales lo colocarán en su mismo sitio y perderán su turno. • Se invita a un niño de cada grupo para que saque una imagen y busque su pareja, el grupo que encuentre más parejas será el ganador. • Se motiva a los niños para que estén atentos a las imágenes que están sacando sus compañeros, y donde lo están colocando reteniendo y recordando el orden de las imágenes presentadas. • Se estimulará a los niños y niñas por su participación. 	<p>Imágenes</p>
--	-----------------



Se puede apreciar los niños en el patio realizando la actividad buscando a sus parejas.



Se observa a los niños divirtiéndose buscando a sus parejas.

SESION N° 8

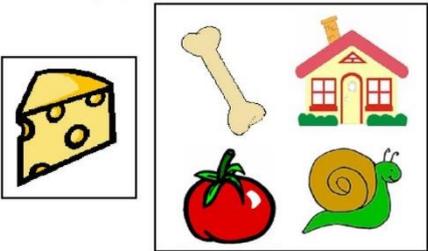
1) **Título:** “Creo mis rimas a través de imágenes”

2) **Actividad significativa:** es capaz de cambiar su foco de atención y obtener logros producidos.

SELECCIÓN DE CONCEPTO Y CAPACIDADES

Área	Capacidad	Indicador
c	1.3 Utiliza la rima mediante el juego reconociendo sonidos. 1.4 Incrementa su vocabulario utilizando palabras nuevas para comunicarse.	✓ Elabora rimas con ayuda de la docente. ✓ Elabora rimas al escuchar los sonidos con interés. ✓ Repite palabras nuevas pronunciándolas correctamente.

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

Estrategias metodológicas	Medios y Materiales
<ul style="list-style-type: none">• Se motiva a los niños y niñas con una bolsa mágica donde cada niño introducirá la mano y encontrará diferentes imágenes y se pegarán en la pizarra. ¿Qué imágenes encontramos en la caja? ¿Cuántas imágenes había?• La docente creará una rima con las imágenes de la pizarra	Imágenes Pizarra Bolsa
<p style="text-align: center;">¿qué rima con...?</p> <div style="text-align: center;"></div> <ul style="list-style-type: none">• Los niños sacaran sus propias rimas apoyados con nuevas imágenes.• Hacen una ficha de aplicación en donde van a aprender una rima y luego van a pintar la imagen de la rima.	Hojas

- Se estimulará a los niños y niñas por su participación.

SESION N°9

- 1) **Título:** jugando preparemos un postre para mamá siguiendo secuencias
- 2) **Actividad significativa:** distingue y reconoce la figura diferente al modelo

SELECCIÓN DE CONCEPTO Y CAPACIDADES

Área	Capacidad	Indicadores
matemática	Comunica y representa ideas matemáticas.	Representa un patrón de repetición (hasta tres elementos) con su cuerpo, con material concreto o dibujos
social	Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo. Aplica sus conocimientos y el uso de la tecnología para mejorar su calidad de vida.	Reconoce la importancia de consumir alimentos limpios y saludables.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ACTIVIDADES Y/O SITUACION DE APRENDIZAJE	RECURSOS
<p>INICIO</p> <p>Ubicamos a los niños en media luna y les mostramos el set de la granja (taper grande con animalitos de colores), describen lo que ven y preguntamos ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Dónde podemos jugar?</p> <p>En el patio Formamos cinco grupos y les entregamos los animales de la granja, los niños en forma grupal crean una secuencia con el material que se les entregó.</p> <p>Ahora ordenamos a los niños en media luna y preguntamos ¿cómo armaron la secuencia?</p> <p>¿Por qué lo hicieron de esa manera? ¿Se podrá armar secuencia con nuestro cuerpo?</p> <p>Con ayuda de todos los niños formamos un “patrón” para la secuencia,(puede ser un niño de pie y el otro sentado)</p> <p>Niños! ¿A quién estamos festejando?..... ¿Qué podemos hacer para regalarle? Muy bien un postre ¿qué han traído para hacer el postre? ¿Cómo lo podemos hacer?....</p> <p>DESARROLLO</p>	 <p>material del MED</p>

<p>Explicamos a los niños que lo que jugamos en el patio se llama secuencia, porque damos un patrón y este se repite.</p> <p>Preguntamos: ¿en el salón podremos hacer secuencia? ¿Qué podemos utilizar?</p> <p>(Ganchos, chapas, cuentas, etc.).</p> <p>Los niños grafican en su pizarra la secuencia que realizo con los materiales del salón</p> <p>Con ayuda de los niños organizamos el mapa conceptual</p>	<p>material</p> <p>concreto no</p> <p>estructurado</p> <p>pizarra</p> <p>individual</p> <p>plumón</p>
<p>Un postre para mamá</p> 	
<p>Siguiendo una Secuencia</p>	
 	<p>Imágenes</p>
<p>Los niños leen el organizador</p>	<p>paquete de</p> <p>galletas</p> <p>margarita</p>

<p>...¿cómo podemos preparar el postre para mamá?</p> <p>Los niños preparan el postre siguiendo la secuencia, decoran su postre con lentejitas</p> <p>Terminan de preparar el postre y lo empaquetan para entregarle a mamá.</p> <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <p>Preguntamos, ¿les gusto lo que trabajamos hoy?, ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para quién lo hicimos? ¿Qué les pareció?</p> <p>Realizan una autoevaluación de su trabajo.</p>	<p>manjar</p> <p>chin – chin</p> <p>plato</p> <p>cinta de agua</p> <p>tarjetita</p>
--	---



Podemos observar a los niños con una tina ganchos, chapas y cuentas para realizar la secuencia.



Los niños preparando unas lindas galletitas decorándolo con manjar.

Sesión N° 10

1) **Título:** jugando ordenemos la secuencia de como nació

2) **Actividad significativa:** describe imágenes que encuentra en una lámina

SELECCIÓN DE CONCEPTO Y CAPACIDADES.

Área	Capacidad	Indicadores
Comunicación	Reorganiza información de diversos textos escritos.	Dice con sus propias palabras, el contenido de diversos tipos de textos que le leen.
Personal Social	Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	Ordena una historia siguiendo una secuencia de los hechos ocurridos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Actividades	recursos
<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none">Ahora les he traído una canción, haber adivinen, empieza así: tengo mi traje amarillo con cinco esquinitas y en el cielo todas las noches estoy ¿quién soy?Enseñamos y entonamos la canción ¿estrellita dónde estás?Enseñamos el significado de las palabras nuevas(titilar, diamante) <p style="text-align: center;">Estrellita donde estas Quiero verte titilar En el cielo sobre el mar Un diamante de verdad. Estrellita donde estas Quiero verte titilar.</p>  <ul style="list-style-type: none">Los niños responde a las preguntas: ¿de qué habla la canción?	<p>RR.HH carteles</p>

¿Cuándo podemos ver las estrellas? ¿Qué hacemos en las noches?

¿Quiénes duermen mucho tiempo?... ¿ustedes recuerdan cuando eran bebés, tienen fotos? ¿cómo fueron nuestros padres cuando eran jóvenes? ¿cómo se conocieron papá y mamá?

¿Cómo nacimos? ¿Cómo empieza la historia de cómo nací? ¿Qué haremos para saberlo?

- Vamos a ver que nos toca trabajar hoy en el cartel de tareas

Ordenamos la historia de cómo nací

DESARROLLO:

- Hoy les he traído unos títeres de una familia, vamos a escuchar la historia de cómo nació el bebé y se formó la familia
- Narramos la historia de cómo nací



- Responde a algunas preguntas ¿dónde se conocieron papá y mamá?
¿qué pasó cuando empezaron a conocerse? ¿Por qué se casaron? ¿Cuál era el deseo de mamá? ¿crees que en las familias deberían haber hijos, por qué?

Los niños trabajan en equipo en el patio decorando la imagen de mama

Ordenamos la historia de cómo nació

1
1sd

2
1sd

3
1sd

4
1sd



- En la autoevaluación los niños contarán la historia con sus propias palabras

CIERRE:

Responden a las preguntas :

¿Qué hicimos hoy? ¿Por qué ordenaste los dibujos así? ¿Te gusto la historia? ¿Cómo te sentiste?



Se puede apreciar como los niños pueden trabajar en equipo decorando a mamá



Al culminar la narración en títeres sobre la historia como nació los niños participaron realizando unos lindos títeres.

SESIÓN N° 11

- 1) **Título:** juego y descubro que comen los animales
- 2) **Actividad significativa:** realiza sonidos onomatopéyicos

SELECCIÓN DE CONCEPTO Y CAPACIDADES.

Área	CAPACIDADES	INDICADORES
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO	Comunica y Representa ideas Matemáticas	Expresa las relaciones entre objetos de dos colecciones con soporte concreto
CIENCIA Y AMBIENTE	Describe las características de los seres vivos del ambiente natural.	Explora y observa objetos, seres vivos, hechos o fenómenos de su entorno haciendo uso de sus sentidos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ACTIVIDAD/ ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>INICIO</p> <p>Nos organizamos para ir al patio y recordamos las normas.</p> <p>Los niños se sientan en fila y se sacan un zapato, ellos estarán de espalda, mientras la docente ubica los zapatos en otra fila en distintos orden.</p> <p>Los niños voltearan y deberán buscar el zapato que le corresponda y colocárselo, (habrá dentro de la fila un zapato de adulto)</p> <p>¿Todos encontraron el zapato que les corresponde? ¿Alguien se quedó sin zapato? ¿Este zapato le corresponderá a Matias? ¿Cómo sabemos que no es de él? (Entre todos los niños buscan el zapato de Matías), mostramos los dos zapatos ¿Cuál de los zapatos le corresponde a Matías?</p> <p>Pasamos al salón en orden después colocarse todos los niños sus zapatos, luego preguntamos:</p> <p>¿qué hicimos para saber que zapato les correspondía? ¿Los animales usaran zapatos? –NO-¿los animales comen sus alimentos?-SI- Se revisa el planificador de tareas para recordar que nos toca trabajar hoy.</p>	<p>Patio</p> <p>cajas</p> <p>Planificador de actividades</p>



Plumones

Tarjetas

Los niños explican en forma oral que comen los animales

CIERRE

Dialogamos con los niños sobre lo que aprendimos: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos?

¿Para qué lo hicimos? ¿Qué les pareció? ¿Les gustó? ¿Cómo supimos que alimento come cada animal?, ¿Qué tuvimos que hacer?, ¿será importante que los animales coman



Podemos observar a un niño explicando de cada animalito que es lo que comen.



Se puede apreciar los niños con imágenes de animalitos comparando y describiendo.

SESIÓN N° 12

1) **Título:** jugamos a pesar que venderemos en la tienda

2) **Actividad significativa:** es cambiar su foco de atención y obtener logros producidos

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES.

Área	CAPACIDADES	INDICADORES
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO O MATEMÁTICO	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Emplean procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitrarias.
COMUNICACIÓN	Expresa con claridad sus ideas	Utiliza vocabulario de uso frecuente

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ACTIVIDAD/ ESTRATEGIAS	RECURSOS
------------------------	----------

La esponja pesa 3 chapitas

CIERRE

- Dialogamos con los niños sobre lo que aprendimos: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Qué les pareció? ¿Les gustó? ¿Por qué será necesario pesar?
- Se dirigen al planificador de tareas y colocan un visto en señal de cumplimiento de la actividad programada

Papelotes

Envoltura de

bolsa de sal

Envoltura de

esponja

Dibujos de

balanzas



Aquí podemos observar a las niñas jugando a la tiendita todas compartiendo



Podemos observar a los niños trabajando en equipo.

SESIÓN N° 13

- 1) **Título:** jugamos a contar cuantos animales viven en la selva, en el mar y en el campo
- 2) **Actividad significativa:** reconoce los sonidos del ambiente que escucha con los ojos cerrados.

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES.

AREA	CAPACIDADES	INDICADORES
MATEMÁTICA	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa cantidades de diez objetos usando su propio lenguaje
C.A.	Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente	Relaciona a los seres vivos con el ambiente en donde habitan.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Actividades	Recursos
<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños a salir a jugar al patio, siguiendo las flechas que nos llevarán a encontrar un tesoro. • Los niños encuentran un cofre en el patio ¿Qué habrá dentro del cofre? Los niños descubren el contenido; se les entrega a cada niño un gorrito y proponen el juego a realizar; ¿De qué animales son los gorritos? ¿Qué hace el gato con el ratón?; entonces jugaremos “Gato que pilla al ratón”, en el patio los niños proponen acuerdos para escuchar las reglas del juego. • Los niños forman una ronda, dentro de la ronda se colocara ratones del mismo color y un gato se ubica fuera de la ronda y entonan la canción: <div data-bbox="691 1249 1070 1451" style="border: 2px dashed yellow; background-color: #f4a460; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">Ratón que te pilla el gato Ratón que te va a pillar Si no te pilla esta noche Mañana te pillara.</p> </div> <div data-bbox="381 1563 659 1731" style="text-align: center;">  </div>	<p>Animalitos</p> <p>Imágenes</p> <p>Hoja</p>

- Se realiza cambio cuando el gato toque al ratón (cambia cantidad de ratones según color), los niños que formen la ronda no deben dejar que el gato toque al ratón.
- ¿Cuántos gatos habían? ¿Cuántos ratones plomos habían? ¿Cuántos ratones blancos habían? ¿Cuántos ratones rosados habían? ¿Qué hicimos para saber cuántos ratones habían? ¿Para qué me sirve contar?, los niños en fila retornan al aula.

DESARROLLO

- Por grupos se entrega animales de la granja, de la selva y marinos, que **¿QUÉ CANTIDAD HAY?** estarán dentro de una bolsa.
- Los niños manipulan y observan los diferentes animales entregados.
- La docente lanzará el dado y los niños deben colocar en un plato la cantidad de animales según el numeral del dado, luego responden ¿Dónde vivirán los animales que tenemos? ¿Todos los animales vivirán en el mismo lugar?
- Los niños observan un mural de la granja, selva y mar, cada mural se entregará a los grupos correspondientes, ¿Qué animales vivirán en la granja?

- Se entrega a cada grupo un mural de hábitat para que ubiquen las diferentes siluetas de animales según su criterio.



- Los niños verbalizan el organizador con ayuda de la docente y responde: ¿Dónde viven los animales? ¿Todos los numerales tiene igual cantidad de animales? ¿Qué numeral tiene más cantidad de animales? ¿Qué numeral tiene menos cantidad de animales?

CIERRE

- Dialogamos con los niños sobre lo que aprendimos: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Qué les pareció? ¿Les gustó? ¿Para qué nos sirve saber .

SESION N° 14

1) Título: “juguemos a descubrir que hizo el campesino antes y después de cosechar la zanahoria y otros productos

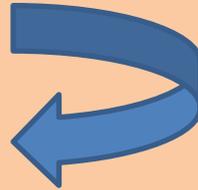
2) Actividad significativa: responde correctamente las preguntas

**SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES E
INDICADORES**

AREA	Capacidad	Indicadores
MATEMATICA	Comunica y representa ideas matemáticas.	- Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones “antes”, “después”, “ayer”, “hoy”, “mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de SECUENCIA TEMPORALES).
COMUNICACIÓN	Expresa con claridad sus ideas.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

Actividades	Recursos
<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p>Ahora saldremos al patio a jugar, he visto que afuera han llegado tres sobres de papel de regalo ¿Qué habrá en ellos?</p> <p>Los niños salen al patio y abren los sobre y "Armaran el rompecabezas</p> <p>Así poco a poco irán descubriendo de quien se trata, los pegamos en papelote y los llevamos al aula, ahí preguntamos: ¿qué imagen salió cuando armamos el rompecabezas? los niños por grupos describen cada una de ellas...¿Qué está haciendo el sr campesino ahí?, entonces hoy veremos que hizo el campesino antes de cosechar la zanahoria y que hará después de cosecharla</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <p>Colocamos en la pizarra la primera imagen donde la maestra pedirá que los niños describa lo que ven armando la secuencia por imágenes.</p> <p>Sucesivamente se colocara la segunda imagen pidiéndoles lo mismo a los niños y finalmente se colocara la tercera imagen.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Niños</p> <p>pizarra</p>



Antes de cosechar la zanahoria sembró semillas en la chacra

Después de cosecharlas las llevo al mercado para venderlas

Luego con ayuda de los niños elaboramos el organizador visual

Secuencia temporal



Queriendo comer sus alimentos

ANTES de

DESPUES de...



CIERRE

La profesora dialogará con los niños sobre lo que aprendimos:
¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué lo hicimos?,
¿Qué les pareció?.



Los niños salen al patio para poder sembrar y observar donde puede cosechar el campesino.



Se puede observar a un niño colocando en la pizarra que nos brinda el campesino.

SESION N° 15

1) **Título:** confeccionamos medios de transporte acuático

2) **Actividad significativa:** termina la actividad una vez que empieza

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES E INDICADORES

AREA	CAPACIDADES	INDICADORES
MATEMÁTICA	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos” “pocos” “ninguno”.
COMUNICACIÓN	Expresa con claridad sus ideas.	Utiliza vocabulario de uso frecuente.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

INICIO

- Se les motiva a los niños a pedir ayuda a dos niños para que habrán el regalo ¿Qué será?
- Pero que nos habrá traído este barco, es una canción.



Imágenes

Todos muy atentos; escucha la canción y la entonamos con ayuda de la maestra

Ganchos



EL BARQUITO

1
Había una vez un barco chiquitito (3 veces)
  

Que no podía, que no podía, que no podía navegar

Y así pasaron **1, 2, 3, 4, 5** semanas (3 veces)

Y el barquito y el barquito y el barquito que no podía navegar

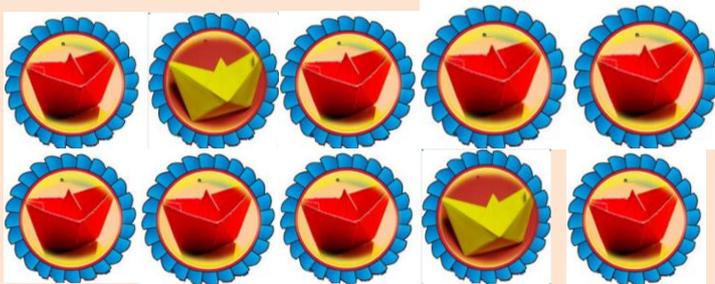
 

Y si esta historia no les parece larga (3 veces)
La volveremos a empezar (3 veces)

- Muy bien niños ¿Quién nos trajo la canción? ¿De quién habla la canción? ¿Alguna vez han subido a un barco? ¿Por dónde se traslada el barco? ¿Y acá en Ticaco hay barcos? ¿A Uds. Les gustaría ser unos barquitos?
- Entonces vamos a salir al patio pero recordemos nuestros acuerdos.
- Los niños reciben sus medallones de barquitos rojos y amarillos

Papelote

Batea



- Simulan que sus cuerpos son unos barquitos así como el de los medallones y se trasladan navegando por el patio.

A ver niños que les parece si estacionamos nuestros barcos formando un círculo y observamos como son

- nuestros barcos (ellos dirán hay rojos) y qué otro color habrá; cuantos rojos habrán, que les parece si los rojos nos ubicamos frente a los amarillos,

- Ahora ¿Cuántos barcos rojos hay? ¿Cuántos barcos amarillos hay? (Los niños dicen hay artos rojos y hay poquitos amarillos).

- y ¿Cuántos niños hoy? ¿Cuántas niñas hay? ¿Habrán muchas niñas y pocos niños?

DESARROLLO

- Bien ahora vamos a ver que puede llevar nuestro barco, además de llevar personas ¿Que carga puede llevar? ¿Puede llevar estos

materiales? Veamos cuantos materiales va llevar.



- Los niños comparan las cantidades de carga que va llevar.
- Nuestro barco puede llevar diferentes cantidades de cosas, entonces organicemos los barcos y las cargas:

CANTIDADES

Muchos

Pocos

Ninguno



- Armamos el organizador con la participación de los niños.
- Ahora que tenemos tantas cargas, ¿Todos tenemos nuestro barco? (No...)
- ¿Quieren elaborar sus propios barcos? (Sí...)

- Cada niño confecciona su propio barquito con el material que elija, claro apoyando en todo momento.



- Cada niño colocará su barquito en la batea según el color de barquito que ha hecho.



Podemos observar que los niños están preparados con sus tinas para colocar sus barquitos

SESION N° 16

1) **Título:** preparemos un rico salpicón de pollo

2) **Actividad significativa:** respeta las reglas señaladas

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES E INDICADORES

Área	Capacidad	Indicadores
COMUNICACIÓN	Recupera información de diversos Textos escritos.	Localiza información en textos que combinan imágenes y palabras.
NAL SOCIAL	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p><u>INICIO:</u></p> <ul style="list-style-type: none">■ ,la docente se disfraza de chef y muestra a los niños una plato de comida (salpicón de pollo)■ Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿De quién me he disfrazado? ¿Qué plato de comida habré preparado? ¿Cuáles serán sus ingredientes? ¿Cómo se prepara el salpicón de pollo?■ Nos dirigimos al planificador y vemos que nos toca trabajar hoy..■ <p><u>DESARROLLO</u></p> <p><u>Antes de la lectura</u></p> <ul style="list-style-type: none">■ Nos sentamos en asamblea y nos preparamos para Leer la receta “SALPICÓN DE POLLO”■ Descubriremos la receta que está tapada con cortinas de papel crepe.	<p>Gorros</p>  <p>Imágenes</p> <p>Utensilios</p>

Durante la lectura

- Hacemos lectura de la RECETA “SALPICÓN DE POLLO” con pictogramas.



Vamos leyendo la receta y al mismo tiempo les mostramos los ingredientes.

Después de la lectura

- Ahora que hemos escuchado el texto la docente realiza las siguientes preguntas:
- ¿Qué ingredientes creen que necesitamos para preparar el salpicón de pollo? ¿Qué cantidad necesitamos?

Si vamos a trabajar en grupos, pedimos a un representante del grupo

- que se acerque a recoger sus utensilios y los ingredientes.
- Realizamos la preparación del salpicón de pollo con los niños, Turnándonos para que todos podamos colaborar en la preparación.
- Después de degustar el plato preparado, trabajamos la hoja de trabajo.
- Encierra con un círculo los ingredientes que hemos utilizado en la preparación de la receta “salpicón de pollo” (3 años)
- Dibuja los ingredientes (4 años)
- Dibuja el procedimiento de la preparación del SALPICÓN DE POLLO.

CIERRE

- Dialogamos con los niños sobre lo que aprendimos: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les gustó? , ¿les gusto preparar el salpicón de pollo?
- Se dirigen al planificador de tareas y colocan un visto en señal de cumplimiento de la actividad programada.