



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE CUENCA
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN Y EL TIEMPO DE
CONCENTRACIÓN EN ESTUDIANTES DE 8 A 9 AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO ÁVILA MALDONADO, AÑO 2022

Trabajo de titulación previo a la obtención del
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

AUTORA: NUBE PATRICIA MOROCHO MUÑOZ

TUTORA: LCDA. SUSANA ELODIA CASTRO VILLALOBOS, PhD.

Cuenca - Ecuador

2023

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Nube Patricia Morocho Muñoz con documento de identificación N° 0105439392, manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 28 de febrero del 2023

Atentamente,



Nube Patricia Morocho Muñoz

0105439392

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Nube Patricia Morocho Muñoz con documento de identificación N° 0105439392, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora de la Propuesta metodológica: “Estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022”, la cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 28 de febrero del 2023

Atentamente,



Nube Patricia Morocho Muñoz

0105439392

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Susana Elodia Castro Villalobos con documento de identificación N° 0910826486, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN Y EL TIEMPO DE CONCENTRACIÓN EN ESTUDIANTES DE 8 A 9 AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO ÁVILA MALDONADO, AÑO 2022, realizado por Nube Patricia Morocho Muñoz con documento de identificación N° 0105439392, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 28 de febrero del 2023

Atentamente,



Lcda. Susana Elodia Castro Villalobos, PhD.

0910826486

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a Dios por haberme dado la vida a mi padre Camilo Morocho y mi madre Rosa Muñoz por el apoyo y por permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi vida que es mi formación profesional. Por ser mi ejemplo de superación y de triunfo en la vida.

Nube Patricia Morocho Muñoz.

AGRADECIMIENTO

Especial a mi tutora de tesis PhD, Susana Castro por el apoyo y asesoramiento en la tesis. De igual manera Agradezco a las autoridades de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, por permitirme desarrollar el presente estudio.

A los niños de Cuarto de Educación Básica por su participación en la investigación.

A la Universidad Politécnica Salesiana por darme la oportunidad de desarrollar una investigación de enriquecimiento profesional y por permitirme culminar una meta más en mi vida.

Nube Patricia Morocho Muñoz

Resumen

La presente investigación tiene como finalidad proponer una guía de estrategias lúdicas acorde a la edad de los niños de Cuarto grado, dirigidos a los docentes para enfrentar los retos que se presentan en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Se empleó el método cualitativo con un enfoque descriptivo, así mismo se utilizó la técnica de la observación y como instrumento el diario de campo, con el fin de detectar la dificultad que presentan los estudiantes al momento de potenciar cada uno de sus aprendizajes. Tomando en consideración esto, se abarcaron los conceptos relacionados a la concentración y las estrategias lúdicas que permitan mejorar el aprendizaje en el entorno en el cual están inmersos los estudiantes. En tal sentido, se busca es mejorar la atención y el tiempo de concentración logrando potenciar su conocimiento, para que lleguen a cumplir con el objetivo de potenciar y alcanzar las actividades académicas. De ese modo, se vea reflejado en sus calificaciones por ello se proponen orientaciones pertinentes en la guía para que el aprendizaje significativo pueda reflejar en los logros de los mismos.

Palabras claves: atención, concentración, estrategias lúdicas.

ABSTRACT

The purpose of this research is to propose a guide of playful strategies according to the age of fourth grade children, aimed at teachers to face the challenges that arise in the teaching-learning process. The qualitative method was used with a descriptive approach, as well as the technique of observation and as an instrument the field diary, in order to detect the difficulty that students present when enhancing each of their learnings. Taking this into consideration, the concepts related to concentration and playful strategies that improve learning in the environment in which students are immersed were covered. In this sense, it is sought to improve attention and concentration time by enhancing their knowledge, so that they meet the objective of enhancing and achieving academic activities. In this way, it is reflected in your qualifications, so relevant guidelines are proposed in the guide so that meaningful learning can reflect on their achievements.

Key words: attention, concentration, playful strategies.

ÍNDICE GENERAL

1. PROBLEMA	9
1.1 PROBLEMA: DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	9
1.2 ANTECEDENTES	9
1.3 IMPORTANCIA Y ALCANCE	10
1.4 DELIMITACIÓN.....	10
1.5 EXPLICACIÓN DEL PROBLEMA.....	11
2. OBJETIVOS.....	12
2.1 OBJETIVO GENERAL	12
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	12
3.1 DEFINICIÓN DE ATENCIÓN.....	12
3.2 TIPOS DE ATENCIÓN	13
3.3 LA ATENCIÓN EN NIÑOS	14
3.4 PROBLEMAS DE ATENCIÓN	14
3.5 TEST PARA MEDIR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN NIÑOS	14
3.6 COMO MEJORAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 8 A 9 AÑOS	17
3.6.1 <i>Definición de concentración</i>	18
3.6.2 <i>La concentración de niños de 8 a 9 años</i>	18
3.6.3 <i>Tiempo de concentración</i>	18
3.6.4 <i>Problemas de concentración en los niños</i>	19
3.6.5 <i>La memoria</i>	20
3.7 LA MEMORIA EN NIÑOS DE LAS EDADES DE 8 A 9 AÑOS.....	20
3.7.1 <i>Estrategias para mejorar la atención y concentración</i>	20
3.7.2 <i>Concepto de lúdica</i>	21
3.7.3 <i>Como ayuda la lúdica en los niños</i>	21
3.7.4 <i>Actividades lúdicas</i>	21
3.7.5 <i>Estrategias lúdicas</i>	22
3.8 ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA CONCENTRACIÓN	22
3.8.1 <i>Actividades para potenciar y estimular la atención y concentración</i>	23
4. METODOLOGÍA	23
5. PROPUESTA METODOLÓGICA.....	24
5.1 TIPO DE PROPUESTA.....	24
5.2 PARTES DE LA PROPUESTA	24
5.3 DESTINATARIOS.....	24
5.4 TÉCNICAS UTILIZADAS PARA CONSTRUIR LA PROPUESTA.....	24
6. CONCLUSIONES.....	25
7. RECOMENDACIONES.....	25
GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN Y EL TIEMPO DE CONCENTRACIÓN EN ESTUDIANTES DE 8 A 9 AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.....	28
8. BIBLIOGRAFÍA.....	48
9. CERTIFICADOS DE VALIDACIÓN	52

1. Problema

1.1 Problema: Descripción del problema

En la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado se evidencio que los niños de Cuarto grado de Educación General Básica poseen dificultades al momento de aprender debido a que existe una falta de atención y concentración al momento de aprender, además de poca participación en las actividades diarias, también se observó que a los niños les gusta aprender mediante juegos y otras actividades más interesantes de acuerdo a su edad.

La presente investigación, establece una guía de estrategias lúdicas acorde a la edad de los niños de Cuarto grado, de esta manera se pretende apoyar a la docente en el refuerzo de aprendizajes, de tal manera que busca mejorar la atención y el tiempo de concentración logrando potenciar su conocimiento, por tanto, se pretende que los niños lleguen a cumplir con el objetivo de concentrarse dentro del aula de clase de ese modo que se vea reflejado en sus calificaciones.

1.2 Antecedentes.

Groos (2018) manifiesta que: “El Juego pedagógico constituye la potencialización de las diferentes dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral ya que permite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social”. P.76

Por lo tanto, los juegos son una gran fortaleza dentro del aula puesto que ayuda al estudiante en todos los aspectos de su desarrollo. Así mismo cuando el docente enseña fomenta la creatividad y el interés en el niño, la escuela debe adaptar los espacios para poder mejorar un entorno adecuado para dar paso a nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que le den a los niños ambientes adecuados y divertidos.

Cabe señalar que las estrategias lúdicas son importantes en el desarrollo cognitivo del estudiante además que aprenden jugando y divirtiéndose desarrollando habilidades y destrezas necesarias para mejorar su rendimiento.

De esta manera podemos indicar que los niños aprenden significativamente cuando se divierten a partir de actividades entretenidas por lo que introducir algunos juegos que estimulen su cerebro es una estrategia adecuada para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.3 Importancia y alcance

La falta de tiempo de concentración se debe a una dificultad para mantener la atención en los niños, produciéndose la fácil distracción de estos con objetos que están a su alrededor o en jugar con sus compañeros. En este sentido, vale destacar que para lograr una atención adecuada se debe considerar que cada estudiante aprende de distintas maneras y que involucrar el juego es algo que forma parte de los intereses de acuerdo a su edad. Por esta razón, el empleo de estrategias lúdicas variadas resulta relevante para fortalecer la atención y tiempo de concentración dentro del aula.

En consecuencia, en esta investigación se proponen estrategias entretenidas aplicables para los estudiantes de cuarto grado de educación general básica, para mejorar la atención, considerando el empleo de recursos orientados a establecimiento del tiempo de concentración en los niños en clases.

Desde la perspectiva social, el presente estudio permitirá que los estudiantes logren interactuar con sus compañeros de manera amena y fomentará el trabajo en equipo aprendiendo mientras juegan.

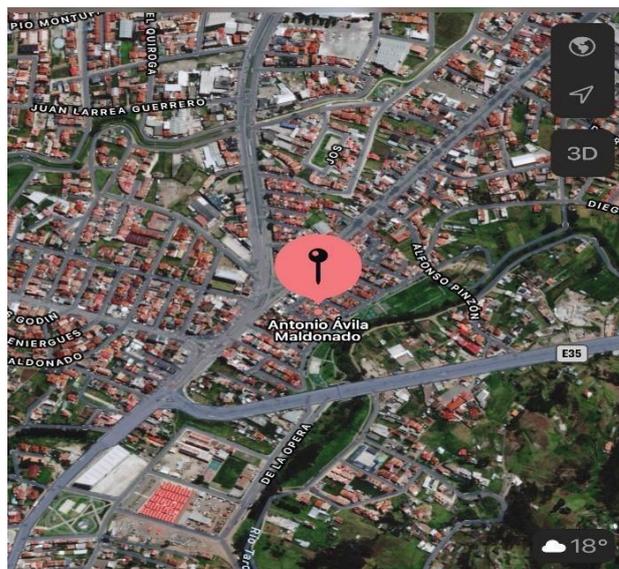
A nivel metodológico, este proyecto sirve de base para otras investigaciones puesto que estudia una realidad que fue tratada en su campo además de describir la situación problemática y buscar una solución efectiva.

1.4 Delimitación

La Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado se encuentra ubicada en la parroquia Sucre, en las calles Galápagos 4-33 Cañar y los Ríos (ver figura 1). Esta institución ofrece la modalidad educativa presencial en jornada matutina, vespertina y nocturna, así como sus niveles educativos: inicial, educación básica y bachillerato.

Figura 1

Ubicación geográfica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado



Fuente: Google Maps

1.5 Explicación del problema

En la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, específicamente en el aula de cuarto grado de educación básica a partir de la aplicación de una ficha de observación se evidenció que los niños y niñas presentan problemas de atención y concentración al momento de aprender, puesto que se distraen fácilmente.

Por tal motivo, en este estudio se proponen estrategias lúdicas que permitan mejorar la atención en los estudiantes y fortalecer su confianza y proceso de aprendizaje.

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Elaborar una guía con estrategias lúdicas para mejorar la atención y el tiempo de concentración en niños y niñas del cuarto grado de educación General básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado.

2.2 Objetivos específicos

Fundamentar teóricamente los conceptos de atención y tiempos de concentración en niños y niñas según la edad.

Identificar las estrategias lúdicas que ayuden a mejorar el tiempo de concentración en niños de 8 a 9 años.

Crear una guía de estrategias lúdicas para mejorar la atención y el tiempo de concentración en niños y niñas de 8 a 9 años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado.

3. Fundamentación Teórica

3.1 Definición de atención

La atención cumple un papel fundamental en la vida del ser humano, ya que controla la actividad mental y conductual para permitir reconocer diferentes situaciones de una realidad determinada (Rodríguez, 2010). Como mecanismo cerebral, la atención permite procesar los estímulos, los pensamientos o las acciones que resultan relevantes e ignorar aquellos que son irrelevantes o distractores. El entorno cambiante, así como las limitaciones del cerebro humano para procesar diversas tareas cognitivas de forma simultánea, generan el surgimiento de la atención ante la necesidad de un mecanismo neural para la selección de estímulos relevantes en cada situación. El carácter selectivo representa una de las principales características de la atención; no obstante, se requiere de diversos mecanismos atencionales basados en una jerarquía de procesos de activación cerebral desde lo general hasta lo específico (Bernabéu, 2017).

Cabe destacar, que la atención es necesaria para obtener un proceso de aprendizaje exitoso y satisfactorio, puesto que desarrollar los estímulos y pensamientos del niño permitirá mantener su concentración y así captar la información facilitada por el docente en clase; lo que a su vez repercute en su rendimiento académico. En este orden de ideas, otro aspecto a considerar en esta investigación y relativo a la atención lo constituye los tipos de atención, el cual se trata a continuación.

3.2 Tipos de atención

1. **Atención selectiva:** se refiere a la capacidad de procesar un estímulo relevante, responder a algunos aspectos de determinada situación o actividad y discriminar lo irrelevante para ejecutarla (Chuquimarca, 2013). Por su parte, Flores (2016) establece que la atención es selectiva cuando dicha atención se encuentra determinada por el interés de las personas en función de su necesidad. Por lo tanto, se puede afirmar que la atención selectiva representa el tipo de atención en el cual el niño se focaliza en algo puntual y que resulta relevante para él.

2. **Atención sostenida:** este tipo de atención requiere la consciencia del individuo para realizar una actividad y desempeñarla en un largo periodo de tiempo (Chuquimarca, 2013). Partiendo de ello, se asume que la atención sostenida es la capacidad para mantener en el tiempo la atención requerida, así como para responder adecuadamente. Este tipo de atención va aumentando a medida que el niño va creciendo, así un niño puede mantener una atención de 5 minutos mientras que un adolescente lo hace por más de 30 minutos (Ospina, 2021).

3. **Atención dispersa:** la atención dispersa se asocia al déficit de atención, cuyo trastorno neurobiológico se caracteriza por la persistencia de inatención, impulsividad e incluso hiperactividad, cuya manifestación aparece en los niños antes de los 7 años (Domínguez y Pérez, 2016). Por lo cual, se puede aseverar que la atención dispersa se puede denotar desde temprana edad y esto ocurre cuando la persona manifiesta fallas sostenidas para focalizar su atención en alguna actividad o situación. Por su parte, Rodríguez (2005) afirma que la atención dispersa se caracteriza por la falta de concentración para captar y seguir órdenes, y destaca que entre las características conductuales derivadas de este tipo de atención se encuentran:

- Carencia de atención sostenida.
- Dificultad para culminar actividades que se comienzan.
- Conducta hostil o necia.
- Realización de trabajos con falta de organización y de manera descuidada.
- Falta de respuesta a la disciplina.

Rosero y Castillo (2020) destacan que dentro de los retos que enfrenta la educación se encuentra la capacidad de mantener la atención en el aula, para lo cual se hace común la actitud inquieta y distraída que presentan los niños en el aula de clases. Asimismo, Rosero y Castillo (ob cit.) en los niños con atención dispersa intervienen factores como los neurológicos y biológicos, lo cual incluye complicaciones antes o durante el nacimiento, desbalance químico, entre otros. También resaltan los factores ambientales que involucran el ambiente familiar, ruidos, espacios limitados y con poca iluminación, ambiente escolar con técnicas de enseñanza monótonas, entre otros.

Para efectos del presente estudio, la atención dispersa es considerada en esta investigación, la cual se pretende mejorar a través de la propuesta de una guía, por ser la que mayormente se evidencia en la población de niños de este estudio.

3.3 La atención en niños

Para mantener la atención en los niños y promover un aprendizaje en ellos es necesario considerar aspectos acordes a su edad, dentro del cual se resalta el empleo de actividades lúdicas. De acuerdo con Piaget, Vigotsky y Montessori el aprendizaje es duradero cuando a los niños se les brinda la oportunidad de aprender a partir del empleo de actividades lúdicas que les permitan explorar, interactuar y descubrir el mundo a su alrededor (Madrigal & Valles, 2012).

Como lo expresa el autor recién citado el aprendizaje es más significativo cuando al alumno se le enseña mediante el juego, puesto que a través de esta estrategia entretenida el niño se podrá divertir y explorar un mundo que va más allá de solo aprender teóricamente.

3.4 Problemas de atención

La falta de atención es uno de los principales problemas que representa la falta de tiempo de concentración la cual se manifiesta comúnmente en los alumnos al momento de estudiar. En el caso de la distracción, esta viene dada por la disminución o ausencia de interés. Aunado a lo anterior, Zepeda (2005) resalta que es necesario reflexionar sobre las razones de la distracción y suprimirlas con el fin atacar o minimizar dicha problemática.

Como puede evidenciarse, esta falta dificulta la capacidad de atender, en el caso de los niños les evita mantenerse enfocados en la tarea a realizar, generando que no presten atención a las instrucciones dadas, perderse de aspectos relevantes o detalles importantes y no acabar lo que comienzan. Por lo tanto, es necesario considerar como se puede medir la atención en estos con el fin de minimizar la falta de esta y mejorar dicha situación en los niños de 8 a 9 años que cursan el cuarto grado de educación General básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado.

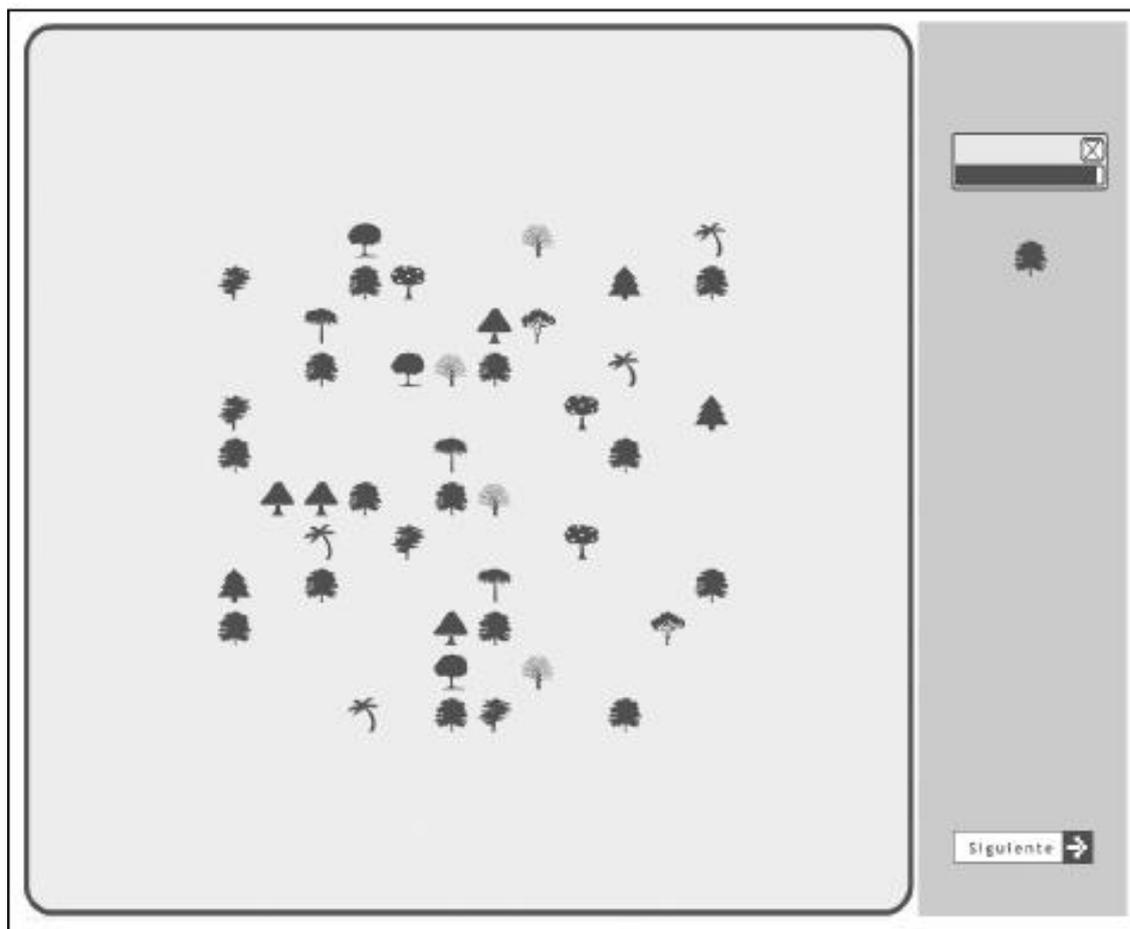
3.5 Test para medir la atención y concentración en niños

Quiroga, Santacreu, Montoro, Martínez y Chun (2011) expresan que la evaluación de la atención obedece a un carácter clínico o académico, en los cuales se deben medir componentes cuyos índices deben aportar información respecto a eficacia de la concentración, olvidos, organización de la ejecución, entre otros. Para ello, estos autores proponen dos tipos de test informatizados para caracterizar a niños con atención dispersa, vale resaltar que los test fueron diseñados como juegos para que el desarrollo de los mismos no se viera afectado por el aburrimiento, falta de motivación entre otros. Dichos test van dirigidos a niños con edades comprendidas entre los 7 y 11 años, lo cual resulta relevante a esta investigación cuya población considerada para su objeto de estudio oscila entre los 8 y 9 años. A continuación, se detallan los test para medir la atención según Quiroga, Santacreu, Montoro, Martínez y Chun (ob cit.):

Test de discriminación visual simple de árboles: el niño debe pulsar en los árboles iguales al modelo, el cual varía de una a la siguiente. Consta de 8 paneles, en cada panel hay 14 árboles parecidos al modelo (los cuales desaparecen al ser seleccionados) y 30 distintos (ver figura 2), el árbol modelo varía al cambiar la pantalla, de las cuales la primera es para la familiarización y entrenamiento. El programa registra la ejecución del niño en cuanto a tipo de pulsación y momento en que lo hace, considerándose variables como: tiempo de respuesta, duración del ensayo, aciertos, errores de comisión (número de árboles pulsados no idénticos al modelo), errores de omisión (número de árboles iguales al modelo no pulsados) y orden en el que se pulsan los árboles iguales.

Figura 2

Test de discriminación visual simple de árboles



Fuente: Viloría Chilina (2019).

Test de aprendizaje de categorías-inhibición: el niño debe pulsar con el mouse (o dedo en caso de usar una pantalla táctil) sobre las fichas para obtener punto. Las fichas representan cuadrúpedos (con valor de 9 puntos), vehículos (3 puntos), plantas/frutas (1 punto), animales no cuadrúpedos (0 punto) (ver figura 3). Las cuales cambian de color, al colocarse en amarillo muestran los puntos obtenidos; sin embargo, no deben pulsar las fichas ya que esto les restaría los puntos obtenidos. El test consta de 8 ítems, en los cuales los niños deben ir asociando las fichas a los puntajes obtenidos, ya que, aunque no se les indique de antemano cuánto vale cada ficha, después de cada ítem se les informará los puntos obtenidos, así como también se les indicará que tienen poco tiempo (43 segundos máximo) para pulsar las fichas y deben seleccionar las de mayor puntuación. Se consideran índices de atención global, errores de comisión, intervalos de pulsaciones, errores de omisión, índice de organización y orden de la ejecución, de distracción precipitación y control de la actuación (inhibición).

Figura 3

Test de aprendizaje de categorías-inhibición

3.6.1 DEFINICIÓN DE CONCENTRACIÓN

Ardila (2007, p. 48) denomina concentración “a la inhibición irrelevante y la focalización de la información relevante, con mantenimiento de ésta por periodos prolongados”. En palabras de Machado, Márquez y Acosta (2021, p) “la concentración es la habilidad que tiene la persona para focalizar la atención por periodos prolongados”.

La concentración facilita el aprovechamiento de la información para procesar, memorizar o comprender. Por consiguiente, esta falta dificulta los resultados académicos favorables para centrar la atención hacia una tarea determinada.

3.6.2 LA CONCENTRACIÓN DE NIÑOS DE 8 A 9 AÑOS

De acuerdo con Goleman, la concentración es necesaria fortalecerla desde temprana edad (*El poder de la concentración para un aprendizaje óptimo – Colegio CEU San Pablo Montepríncipe*, 2018). Aunque la mente esté diseñada para distraerse es necesario conducirla hacia la activación y fortalecer la capacidad en las actividades diarias. Los niños suelen dirigir su atención a un único estímulo, lo cual representa el mantener ese interés por un tiempo prolongado. En este orden de ideas, el tiempo que corresponde con el período en el cual los niños son capaces de mantener su estímulo o tarea (Ruiz, 2022). Por ende, se le considera como una habilidad que ayuda mantener el interés sobre una actividad durante un tiempo que sea necesario para poder aprender algo.

3.6.3 TIEMPO DE CONCENTRACIÓN

La memoria es una capacidad cognitiva superior que supone la habilidad para almacenar y recuperar información. Este proceso es fundamental para la adquisición de nuevos aprendizajes. Según el desarrollo evolutivo de los procesos de memoria, durante los primeros meses de vida parece que los niños ya manifiestan una memoria pre-explicita, en la cual reconocen acontecimientos vividos con anterioridad. (Acadia, 2015).

Para lograr el tiempo de concentración en los niños es necesario mantener un ambiente novedoso y llamativo que favorezca el aprendizaje y se eviten los distractores como ruidos y demás elementos que afecten su concentración. Del mismo modo, el niño debe realizar un esfuerzo cognitivo para evitar desviar su atención hacia estímulos que puedan afectar su atención y aprendizaje. En relación al tiempo de concentración, Ruiz (2022) plantea que el mismo evoluciona de acuerdo con la edad de cada niño (ver figura 4):

Figura 4

Tiempos de concentración de acuerdo a la edad

EDAD	TIEMPO DE CONCENTRACIÓN
1 AÑO	3 a 5 minutos
2 AÑOS	4 a 10 minutos
3 AÑOS	6 a 15 minutos
4 AÑOS	8 a 20 minutos
5 AÑOS	10 a 25 minutos
6 AÑOS	12 a 30 minutos
7 AÑOS	14 a 35 minutos
8 AÑOS	16 a 40 minutos
9 AÑOS	18 a 45 minutos
10 AÑOS O MÁS	20 a 50 minutos

Fuente: Viloría Chilina (2019).

Como puede evidenciarse en la figura 4 y en lo que respecta a la población objeto de estudio en esta investigación representada por los niños de 8 – 9 años, el tiempo de concentración oscila entre los 16 y 45 minutos. Para lo cual resulta necesario aparte de considerar sus intereses también este tiempo de concentración para desarrollar actividades que faciliten su atención y concentración.

3.6.4 PROBLEMAS DE CONCENTRACIÓN EN LOS NIÑOS

Siempre han existido alumnos con diferentes capacidades y actitudes, así como ánimos de aprender tópicos nuevos; sin embargo, también existen infantes con necesidades específicas, donde se les dificulta poner atención a un objeto o clase, sin distraerse en menos de 1 minuto de tiempo. A este problema en el siglo pasado los educadores lo pasaban por desapercibido y lo identificaban como indisciplina o desinterés por aprender; sin embargo, hoy en día, es considerado como un problema de atención en clase (Purisaca & Elizabeth, 2020).

La concentración tiene un carácter primordial en la adquisición de toda la información que llega a nuestro cerebro. Cuando es incompleta o inconstante provoca vacíos informativos que repercuten en a la tarea intelectual principalmente, No aprendiendo bien los conceptos al encontrar lagunas, olvidándolos a causa de una información imprecisa y falta de interés. Alargando los tiempos de estudio o de información provocando cansancio o fatiga creando un confucionismo en la tarea al prestar atención a otros estímulos ajenos a la misma.

3.6.5 LA MEMORIA

La memoria permite almacenar y evocar eventos anteriores, mediante la recuperación de la información derivada del aprendizaje y el pensamiento (Etchepareborda & Abad-Mas, 2005). En el principio de la vida, esta es sensitiva, guardando emociones o sensaciones y posteriormente aparece la conducta, las cuales se convierten en patrones repetitivos y se van grabando en la mente. Posteriormente, se produce la retención y aprendizaje de experiencias que facilita la adaptación de las personas al entorno. Finalmente, se desarrolla la memoria del conocimiento, en la cual se introducen, almacenan y evocan datos cuando sea necesario (Llanga Vargas, 2019).

Por lo cual se puede definir como aquella habilidad para recordar ideas, sensaciones o acontecimientos que anteriormente fueron experimentados.

3.7 La memoria en niños de las edades de 8 a 9 años

La memoria avanza en las distintas edades de los niños, según la teoría de Piaget el pensamiento y la conducta son patrones que se generan de la memoria y se organizan en esquemas jugando el tiempo de concentración un rol importante (Arboccó, 2009).

El tiempo de concentración que tienen los niños de cuarto grado es de 30 minutos debido a su edad es por eso que la lúdica busca que mediante los juegos y creando una clase mucho más entretenida se pueda llegar a lograr una mejor concentración en el niño y así mejorar su enseñanza-aprendizaje.

3.7.1 ESTRATEGIAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN

La atención y la concentración se encuentran vinculadas con la forma en que se presenta la información, en un ambiente con condiciones adecuadas, distribuyendo la información tomando en consideración la edad de los niños para no saturar su focalización en la información que se desea mostrar (Benitez, 2018). Partiendo de ello, se recomiendan las siguientes estrategias para mejorar la atención y concentración:

- Evitar las distracciones y monotonía.
- No realizar multitareas.
- Crear ambientes adecuados.

Estudios como los de Rodríguez (2005), Alarcón y Guzmán (2016) resaltan la importancia de mejorar la atención y concentración en los niños a partir de estrategias basadas en la lúdica, debido a que la misma se corresponde con los intereses y necesidades de los niños de acuerdo a su edad. Por consiguiente, a continuación, se tratarán aspectos relacionados a la lúdica, lo cual sirve como referente teórico para la elaboración de la guía de estrategias propuesta en esta investigación y dirigida a los niños de 8 a 9 años.

3.7.2 CONCEPTO DE LÚDICA

La lúdica implica involucrarse en la acción de generar diversión, placer, alegría para recrearse incluso considerando actividades culturales como danza, teatro, música, juegos competenciales deportivas, entre otros. Asimismo, la lúdica permite la interacción del niño con el mundo y las cosas (Rodríguez et al., 2015).

En este orden de ideas, en la escuela la lúdica representa un ritmo de trabajo basado en el interés del participante, favoreciendo a su vez el crear, probar, emplear, entre otros procesos que favorecen el aprendizaje (Merchán, 2002). Por su parte, Paredes (2020) expone que la lúdica rompe con los modelos tradicionales de la enseñanza, además de que potencia la creatividad en los estudiantes y dinamiza el ambiente de aprendizaje.

Por lo tanto, se puede afirmar que esta estrategia es una herramienta muy útil dentro de la educación que permite ver desarrollar al niño su creatividad, su imaginación y como trabajo en equipo.

3.7.3 COMO AYUDA LA LÚDICA EN LOS NIÑOS

Mendoza, (2015, p. 308) reseñan en su artículo que la actividad lúdica como estrategia pedagógica es “fundamental en la educación ya que facilita la expresión, la espontaneidad, la socialización y el aprendizaje significativo, propiciando un ambiente satisfactorio, formación de una personalidad adulta, crítica, reflexiva, consciente de la realidad, capaz de promover y buscar alternativas de solución”. Pues, fortalece los valores, con ello, estimula el conocimiento, de la misma forma, el pensamiento reflexivo, ya que coinciden en el carácter de la moralidad del individuo (Oñate-Gonzalez, 2019).

Las actividades lúdicas permiten un desarrollo integral en el alumno, logra satisfacerse en su entorno, conlleva un aprendizaje espontáneo que a través de ello mejora su concentración y atención, donde el juego es una herramienta muy útil dentro de la educación nos permite ver desarrollar al niño su creatividad, su imaginación y como trabajo en equipo.

3.7.4 ACTIVIDADES LÚDICAS

En sintonía con ello Jiménez, 2014 refirió: “La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva cultura y biología.” (pág.3) Desde esta perspectiva está ligada a la cotidianidad en especial a la búsqueda del sentido y a la creatividad humana en todos sus sentidos y facetas donde los sujetos que participan lo hacen desde una afectividad que los moviliza en su actividad (Posligua-Espinoza et al., 2017).

Al fomentar el conocimiento y atención hacia el aprendizaje los niños enriquecen su desarrollo cognitivo en un ambiente placentero donde se predisponen con motivación a realizar sus actividades cotidianas. Por lo cual, constituyen una alternativa para introducir al niño al aprendizaje de manera natural, espontánea, agradable y atractiva que le permite desarrollar sus habilidades en el aula de clases (Candela y Benavidez, 2020).

Las actividades se conducen al niño no sólo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas, posibilitando al mismo tiempo una oportunidad para expresar lo que él siente y piensa, lo cual aporta directamente a su desarrollo.

3.7.5 ESTRATEGIAS LÚDICAS

El juego es una actividad esencial en la vida de las personas, algunos autores como Piaget y Vigotsky estudian esta acción desde diferentes ámbitos: Educativos, Psicológicos, pedagógicos sociológicos, etc., ubicándolo como una actividad vital en el desarrollo de niños y niñas para su futuro, tanto social, afectivo y cognoscitivo y así lograr un óptimo desarrollo y una serie de conocimientos nutritivos de aprendizajes significativos.

Por tal motivo, las instituciones han diseñado y sugerido en sus programas, diversas estrategias didácticas donde se incorpora la lúdica como una actividad de fuerte importancia dentro y fuera del aula, para el desarrollo integral del educando (Torres, 2005).

De acuerdo a lo planteado anteriormente, se considera que las estrategias son técnicas y actividades de gran ayuda para la docente permitiéndole cambiar su metodología de clase ya que con este medio implementa las necesidades de cada estudiante.

3.8 Estrategias lúdicas para desarrollar la concentración

De acuerdo con Cañizales (2008) las estrategias lúdicas son métodos interactivos y dialógicos, que mediante ejercicios y juegos didácticos estimulan habilidades o competencias sociales pedagógicamente. Ante esto se puede decir que estas actividades fortalecen al estudiante no solo en las áreas de aprendizaje sino también en su desarrollo integral como ser humano.

Bernard (2010) plantea que se aprende el 20% de lo que se escucha, 50% de lo que se ve y 80% de lo que se hace y en relación a los entornos lúdicos estos potencian el 8% de la capacidad de aprendizaje; evidenciándose que son una gran alternativa para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños.

En este orden de ideas, la recreación permite el desarrollo armónico del ser humano, la participación, colectividad y otros principios fundamentales.

3.8.1 ACTIVIDADES PARA POTENCIAR Y ESTIMULAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN

Dentro de las actividades para potenciar y estimular la atención y concentración se pueden ubicar ejercicios, juegos, que involucran la atención, memoria y concentración. A continuación, se especifican algunos de ellos:

- **Memory:** los niños pueden empezar a jugar a partir de los 20 meses. Consiste en encontrar parejas. Se colocan todas las cartas boca abajo. El niño/a debe ir levantando una a una (levantará un máximo de dos cartas en cada jugada).

- **Rompecabezas o puzzle:** estos juegos requieren concentración, atención y capacidad visual. Además, con este tipo de juegos, también trabajarás las funciones ejecutivas como: organización, planificación, persistencia dirigida a la meta.

- **Juego de Simone:** este juego requiere la habilidad de combinar colores y música. Con este juego vas a combinar capacidad auditiva, atención, retención, secuenciación y memoria de trabajo. Necesitas la máquina para poder jugar.

- **Laberinto:** sirve para trabajar otras competencias como la psicomotricidad fina, la memoria visual y la orientación.

- **Bingo:** Con esta dinámica, los niños y niñas estarán totalmente concentrados en los números o imágenes que van saliendo, ya que tienen que ser rápidos para localizarlos en su cartón y eliminarlos.

- **Inteligencia espacial:** ayuda a ejercitar la memoria y capacidad de concentración. A partir de imágenes con símbolos, colores, letras o números que sigan un patrón determinado, el niño deberá ordenar las figuras de acuerdo con la secuencia que vienen llevando.

- **Juego del cuento:** favorece la atención auditiva y visual, permite el desarrollar habilidades de comprensión de historias y reproducir la historia.

4. Metodología

En el proceso de la investigación se empleará el método cualitativo con un enfoque descriptivo, de tal manera que describiremos los conceptos relacionados a la concentración y las estrategias lúdicas que permitan mejorar el aprendizaje empleando técnicas de observación verídicas con respecto al entorno en el cual están inmersos los estudiantes.

5. Propuesta metodológica

5.1 Tipo de propuesta

Una guía de estrategias lúdicas es considerada una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los momentos de juego permiten que los niños aprendan de forma espontánea y divertida y según sus necesidades.

5.2 Partes de la propuesta

Elaboración de la guía lúdica.

Se creará estrategias lúdicas necesarias para potenciar la atención y tiempo de concentración para los estudiantes del cuarto grado de educación general básica, de tal manera que mediante las diferentes estrategias didácticas los estudiantes refuercen de manera innovadora su enseñanza aprendizaje.

5.3 Destinatarios

Esta guía va destinada hacia la docente del cuarto grado de educación general básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, la misma que será aplicada para potenciar la atención y tiempo de concentración puesto que los alumnos han venido presentando esta debilidad es por ello que dicho problema es de vital importancia para la institución.

5.4 Técnicas utilizadas para construir la propuesta.

Las técnicas utilizadas para levantar información para la construcción de la propuesta se dieron mediante una ficha de observación en donde se describe cada acción de los estudiantes durante las horas de clase para de esta manera determinar la problemática que se encuentra en el cuarto año de educación general básica. Así mismo se utilizó un diario de campo el cual logro levantar los datos pertinentes para saber cuál es la dificultad que presentan los estudiantes al momento de potenciar cada uno de sus aprendizajes.

Puente (2020: 52) expresa que la observación “es cuando el investigador indaga sobre el hecho o fenómeno estudiado, para conseguir la información desde adentro por lo tanto esta investigación tiene como técnica la observación de los niños de Cuarto Grado de Educación General Básica y busca ayudar a través de las estrategias lúdicas a mejorar la atención y tiempo de concentración.

6. Conclusiones

Los niños de edad comprendida entre 8 y 9 años deben jugar para llegar a una mejor comprensión por lo que proponer las estrategias lúdicas adecuadas puede fomentar la participación activa y la diversión dentro del aula de clase.

La utilización del juego, se considera una herramienta para transmitir conocimientos lo que ayuda al estudiante a absorber de mejor forma los conocimientos, está cada vez más instaurada en nuestra actual sociedad.

Es importante señalar que con el paso del tiempo los niños son distintos y requieren nuevas formas de enseñanzas ya que hoy día los estudiantes son más activos y curiosos son entes activos de su propio aprendizaje y hay que mantener su atención en clase el mayor tiempo posible y es con las estrategias lúdicas una alternativa para enfrentar nuevos retos que conlleva enseñar, por lo que es necesario cambiar formas, metodologías, procesos de llevar a cabo una actividad.

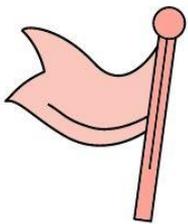
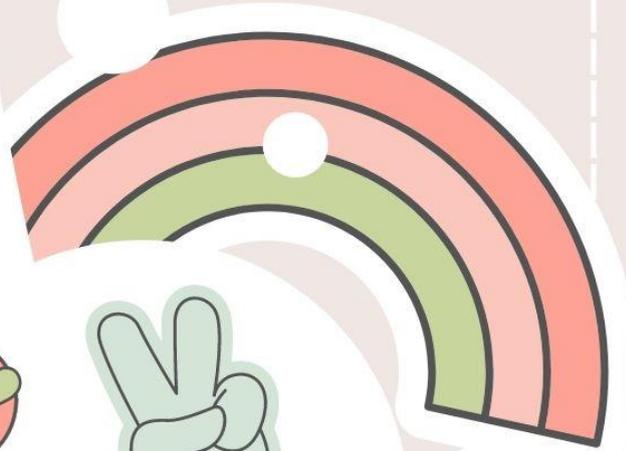
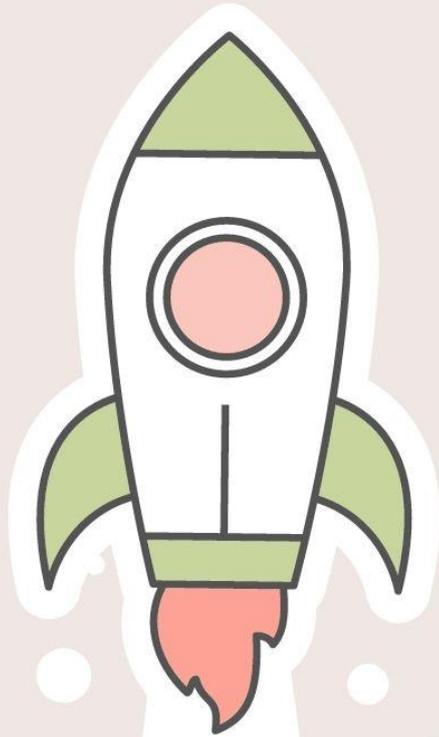
El tiempo de atención puede ser mejorado tomando en consideración las necesidades e interés de los niños, así como también evitando distractores, y empleando las actividades lúdicas que involucren sus esfuerzos cognitivos de acuerdo a su tiempo de concentración y en un ambiente con buena ventilación y que resulte agradable y motivador a los niños y niñas.

7. Recomendaciones

Se recomienda que:

- Las docentes apliquen las estrategias lúdicas a fin de mejorar la concentración de los estudiantes.
- Acompañar el trabajo docente junto a sus estudiantes en la implementación de estrategias diversas, de manera que su aplicación cumpla con los parámetros de enseñanza-aprendizaje propuestos en el currículo.
- Motivar al uso e investigación de nuevas estrategias didácticas para potenciar el aprendizaje de las distintas asignaturas a fin de mejorar e incluso innovar su proceso educativo.

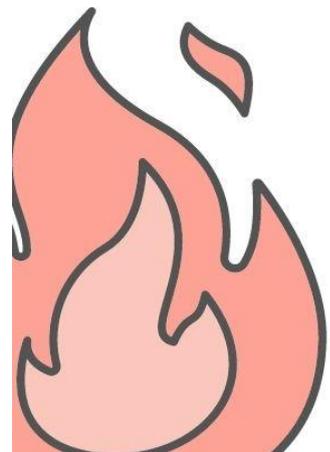
- Los docentes propicien rutinas mentales de atención y concentración, reservando un espacio de la clase para hacer uso de técnicas como memoria, lluvia de ideas, entre otros con el fin de resaltar, por ejemplo, los aspectos más relevantes de la clase por parte de los niños.
- Los docentes deben incentivar la atención que los niños presten en clases y motivarles mediante frases de ánimo o recompensa material. Asimismo, los docentes deben evitar los largos periodos de tiempo para la ejecución de tareas, así como otorgar pequeños descansos luego de haber realizado actividades extensas.



MI GUIA DE

ACTIVIDADES

AUTORA: NUBE PATRICIA
MOROCHO MUÑOZ



Guía de estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en
estudiantes de 8 a 9 años de educación general básica de la Unidad Educativa Antonio
Ávila Maldonado, año 2022

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

AUTORA: NUBE PATRICIA MOROCHO MUÑOZ

TUTORA: SUSANA CASTRO VILLALOBOS PhD

Cuenca - Ecuador

2023

ÍNDICE GUÍA

1. PROPUESTA.....	30
2. INTRODUCCIÓN.....	30
3. TEORÍAS QUE FUNDAMENTA LA GUÍA	30
4. LOS 8 TIPOS DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES SEGÚN GARDNER.....	31
5. INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA-VERBAL	31
6. INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA	31
7. INTELIGENCIA ESPACIAL.....	31
8. INTELIGENCIA MUSICAL	31
9. INTELIGENCIA KINESTÉSICA.....	31
10. INTELIGENCIA INTRAPERSONAL.....	32
11. INTELIGENCIA INTERPERSONAL.....	32
12. INTELIGENCIA NATURALISTA	32
13. ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN Y TIEMPO DE CONCENTRACIÓN	33
ACTIVIDAD 1.....	33
ACTIVIDAD 2.....	34
ACTIVIDAD 3.....	35
ACTIVIDAD 4.....	36
ACTIVIDAD 5.....	37
ACTIVIDAD 6.....	38
ACTIVIDAD 7.....	39
ACTIVIDAD 8.....	40
ACTIVIDAD 9.....	41
ACTIVIDAD 10.....	42
ACTIVIDAD 11.....	43
ACTIVIDAD 12.....	44
ACTIVIDAD 13.....	45
ACTIVIDAD 14.....	46
ACTIVIDAD 15.....	47

1. Propuesta.

Guía de estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de educación general básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022.

2. Introducción

Esta guía de estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de educación general básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022 lograra crear un ambiente donde el proceso de enseñanza aprendizaje sea más activo y permitirá que los estudiantes logren potenciar el tiempo de concentración a través del juego.

Cabe señalar que mejorar la concentración es imprescindible para el aprendizaje porque permite controlar los estímulos externos y enfocar y mantener la atención en una actividad durante un tiempo determinado. Por ello, es recomendable trabajar la capacidad de atención desde edades tempranas para que el desempeño escolar sea eficiente.

3. Teorías que fundamenta la guía

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo de entendimiento de la mente elaborado por Howard Gardner y publicado en 1983. Para él, la inteligencia es una red de conjuntos autónomos, relativos e interrelacionados que agrupa diferentes habilidades.

La teoría de las Inteligencias Múltiples defiende que las personas poseemos diferentes habilidades mentales que son independientes entre sí. Esto implica que existan individuos con un nivel bajo en alguna de estas inteligencias pero que destaquen por encima de la media en alguna otra

Cabe destacar que dicha teoría propone que las actividades que se planteen en clase respeten las capacidades de cada niño. Es decir, en la educación cada niño evoluciona con sus propias necesidades, por lo tanto, no se les puede enseñar de la misma manera.

4. Los 8 tipos de inteligencias múltiples según Gardner

Howard Gardner plantea que existen 8 tipos de capacidades y habilidades potenciales, que pueden ser desarrolladas y expresadas dependiendo de la influencia de factores biológicos, psicológicos y culturales Howard Gardner (1987: pág. 70)

5. Inteligencia lingüística-verbal

Tiene que ver con un desarrollo eficiente de la función del lenguaje y una marcada destreza para leer, escribir y comunicarse de forma oral. Los periodistas, escritores, oradores y personas cuyo trabajo implica dirigirse a una gran cantidad de personas (como los pastores religiosos), responden a este perfil.

6. Inteligencia lógico-matemática

Se expresa con una destreza para solucionar problemas abstractos que pueden estar referidos a la matemática, la lógica o la geometría. También se manifiesta con una habilidad para encontrar patrones numéricos.

Los científicos y las profesiones u oficios que requieran una alta capacidad para resolver problemas numéricos (contadores, economistas, etc.) suelen tener este perfil.

7. Inteligencia espacial

Es la capacidad de crear imágenes mentales y proyectarlas en la realidad, bien sea mediante bocetos, maquetas, etc. También tiene que ver con un sentido de la orientación en el espacio.

Los arquitectos, diseñadores gráficos, dibujantes, paisajistas son profesionales que podrían encajar en este perfil.

8. Inteligencia musical

Se presenta como una habilidad para tocar instrumentos, cantar, entender y crear música. Es el perfil de los músicos, cantantes y profesores de músicas.

9. Inteligencia kinestésica

Es la habilidad para el movimiento consciente, es decir, para el uso eficiente del cuerpo en áreas que así lo requieran. Esto implica la coordinación ojo- mano, el sentido del equilibrio, la rapidez y la flexibilidad.

Los bailarines, gimnastas y deportistas tienen este tipo de inteligencia muy desarrollada.

10. Inteligencia intrapersonal

Es la habilidad del individuo para conocerse a sí mismo y, en función de eso, desarrollar sus potencialidades. Esto implica el reconocimiento de las emociones y de la búsqueda de soluciones eficientes en función de aquello que se siente.

Una persona con un profundo autoconocimiento tiene mayores capacidades de afrontar los retos de la vida y de evaluar los problemas y oportunidades de una forma más objetiva.

11. Inteligencia interpersonal

Se refiere a la capacidad para relacionarse con el otro de manera eficiente y saludable, identificando las necesidades de otras personas y siendo empático ante ellas. Es el perfil por excelencia de los terapeutas, voluntarios y profesores.

12. Inteligencia naturalista

Es la destreza de algunas personas para establecer nexos o relaciones entre elementos de la naturaleza que pertenecen al mismo grupo. Tienen una marcada afinidad por la naturaleza, por la observación de plantas o animales y por su conservación. Los biólogos y en general, las personas interesadas por la naturaleza tienen este tipo de inteligencia.

13. Estrategias lúdicas para potenciar la atención y tiempo de concentración

Actividad 1

ENCONTRAR LAS DIFERENCIAS

Objetivo: Mejorar el desarrollo de la destreza visual, atención y tiempo de concentración.

Actividad: Encontrar las diferencias entre imágenes de dos gráficos en el juego de las diferencias.

Descripción:

- 1.- La maestra da las indicaciones a los niños
- 2.- Entregar las hojas de trabajo
- 3.- Observar los dos gráficos durante 2 minutos
- 4.- Buscar las diferencias en el gráfico.
- 5.- Encerrar las diferencias encontradas
- 6.- Entregar los trabajos



Fuente: <https://www.etapainfantil.com/encuentra-diferencias>

Actividad 2

BINGO

Objetivo: Mejorar la atención, la concentración y el tiempo de reacción.

Actividad: Marcar las imágenes del cartón conforme vayan apareciendo las bolas y lograr ser el primero en completar el juego

Descripción:

1. La docente da las indicaciones.
2. La docente busca un encargado para mover las bolas del juego.
3. La docente repartirá fichas para marcar el número o imagen que saldrá en las bolas.
4. Empieza el juego y los niños deben estar atentos a lo que el encargado anuncie el resultado de las bolas y así marcar en el juego y el que llene la tabla gritará bingo y será el ganador.



Fuente: <http://www.mundoderukkia.com/2020/02/juego-bingo-colores.html>

Actividad 3

SIMON DICE

Objetivo: Ayudar a mejorar la memoria, atención, concentración y funciones ejecutivas como: realizar consignas, atención sostenida, discriminación de estímulos y autosupervisión.

Actividad: Realizar los movimientos corporales que determina la docente.

Descripción:

1. La docente da las indicaciones del juego
2. Los niños se ubican para empezar el juego.
3. La docente empieza a dar órdenes ejemplo (Simón dice que se pongan de pie).



Fuente: <https://www.aprenderjuntos.cl/simon-dice-que/>

Actividad 4

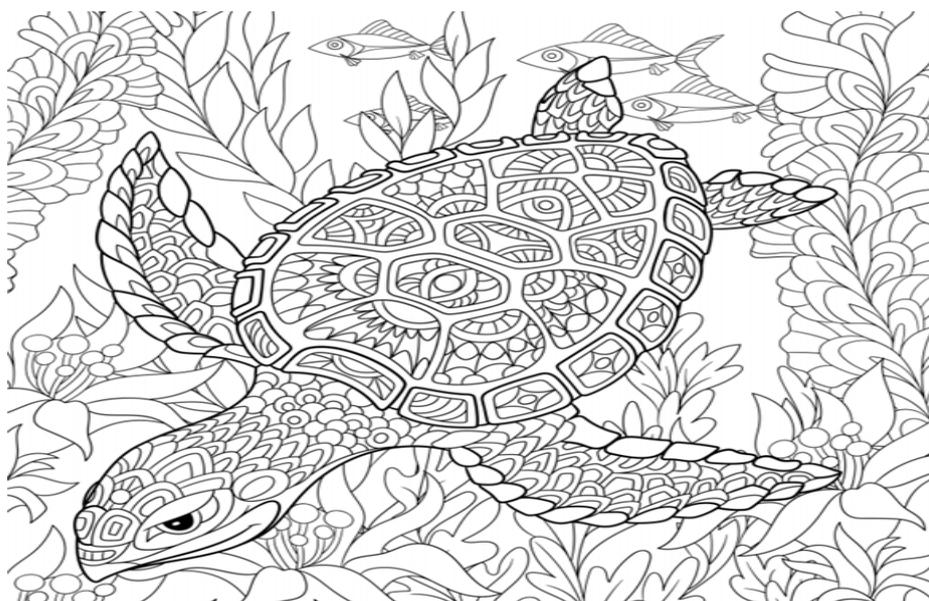
PINTAR MÁNDALAS

Objetivo: Potenciar funciones mentales como la concentración, la atención, la percepción y la coordinación de esa manera promover la capacidad creativa e imaginativa del niño.

Actividad: Colorear la mandala.

Descripción:

1. La docente da las indicaciones
2. La docente entregara a cada niño la hoja de la mandala
3. El niño procederá a colorear a su gusto



Fuente: <https://www.elparquedelosdibujos.com/colorear/dibujos-colorear-mandalas/dibujos-colorear-mandalas-61.php>

Actividad 5

ROMPECABEZAS

Objetivo: Mantener la atención y tiempo de concentración al momento de asociar imágenes de acuerdo a la dificultad y número de piezas.

Actividad: Armar el rompecabezas hasta descifrar la figura.

Descripción:

1. La docente dará las indicaciones del juego.
2. Hara grupos para que sea más fácil de armar el rompecabezas.
3. El niño empezara armar las piezas buscando su forma



Fuente: <https://delingenio.net/product/puzles-infantiles-impresos/>

Actividad 6

EL ESPEJO

Objetivo: Desarrollar la atención, concentración y motricidad gruesa.

Actividad: Realizar los movimientos corporales iguales a la de su compañero.

Descripción:

1. La docente da las indicaciones a los estudiantes.
2. Luego forma parejas de niños y niñas.
3. La docente empieza con un ejemplo
4. La maestra les indica a los niños hacer el espejo y el otro niño realizara movimientos, mientras que el niño que es el espejo realizara los mismos movimientos.
5. Luego se cambiarán los papeles y realizarán la misma actividad.



Actividad 7

EL LABERINTO DEL CONEJITO

Objetivo: Desarrollar la habilidad mental y la concentración en el niño.

Actividad: Buscar detenidamente el camino del laberinto del conejito señalando el camino correcto para llegar a la meta.

Descripción:

- 1.La maestra les entregara las hojas, colores o crayones da las indicaciones a los estudiantes.
2. Observar detenidamente el laberinto.
- 3.Luego encontrar el camino largo.
- 4.Señalar el camino con color o crayón preferida del niño.
5. Exponer los trabajos.



Fuente: <https://cpfalces.educacion.navarra.es/blogs/hoyaquienfalces/2019/03/29/laberinto-del-conejo-y-la-zanahoria/>

Actividad 8

LAS SOMBRAS

Objetivo: Mejorar el desarrollo de la concentración, atención, memoria visual y motricidad fina.

Actividad: Unir con una raya la sombra correspondiente de cada gráfico en el juego Las Sombras.

Descripción:

1. La docente entregara las hojas de trabajo
2. La docente indicara que observen bien la imagen y como deberán realizar la actividad.
3. Luego los estudiantes deberán proceder a unir con una línea el gráfico con su sombra correspondiente.
4. Los estudiantes entregar los trabajos.
5. Los estudiantes formaran grupos para realizar las correcciones.



Fuente: https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Relaciones_1%C3%B3gico-matem%C3%A1ticas/Atenci%C3%B3n/Siluetas_animales_vz441616fe

Actividad 9

LA FIGURA IGUAL

Objetivo: Desarrollar la atención, concentración y ayudar a potenciar la percepción visual.

Actividad: Colorear los animales iguales al modelo.

Descripción:

1. La maestra da las indicaciones a los niños
2. Entregar las hojas
3. Observar detenidamente el objeto indicado
4. Buscar el objeto igual
5. Pintar el objeto encontrado



Fuente: https://www.orientacionandujar.es/2014/06/03/trabajamos-la-atencion-colorea-el-animales-igual-al-modelo-nivel-inicial/colorea-los-animales-iguales-al-modelo-nivel-inicial-imagenes_2/

Actividad 10

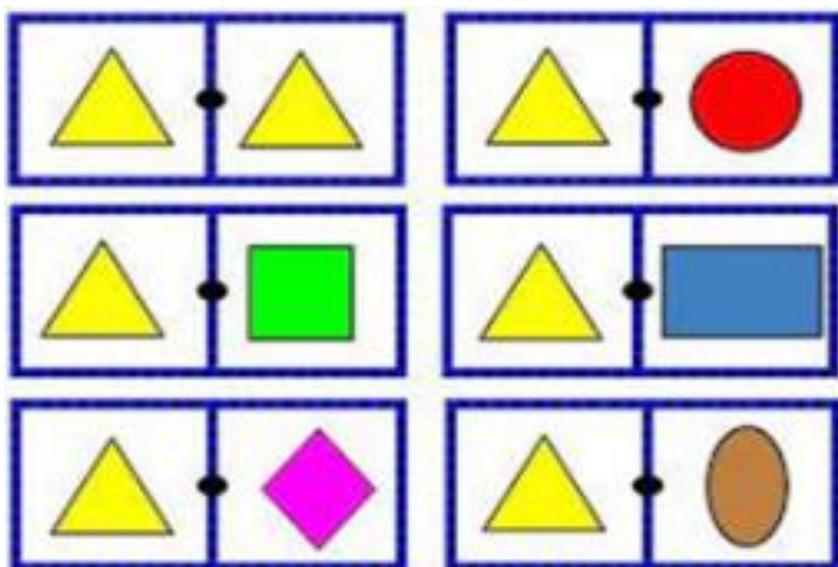
DOMINO

Objetivo: Mejorar el desarrollo de la atención y tiempo de concentración a través de esta destreza manual.

Actividad: Colocar las fichas de dominó en forma secuencial.

Descripción:

1. La maestra da las indicaciones a los niños
2. Formar grupos de trabajo de 4 niños.
3. Enumerar a los niños para empezar el juego.
4. Entregar las fichas a los grupos
5. Solicitar que coloque la primera ficha, el segundo niño colocara la ficha igual y si no tiene continuara el siguiente niño.
6. Gana la partida el niño que se quede sin fichas de dominó



Fuente: <http://miescueladivertida.blogspot.com/2011/09/juego-de-dominio-figuras-geometricas.html>

Actividad 11

LA MEMORIA

Objetivo: Agilizar la memoria para desarrollar los sentidos y la concentración.

Actividad: Observar y recordar imágenes y objetos manejando la intuición y concentración en el juego.

Descripción:

1. La maestra da las indicaciones a los niños
2. Formar grupo de trabajo.
3. Uno de ellos se venda los ojos.
4. El juego consiste en tocar a uno de sus compañeros y recordar cómo va vestido, peinado, etc., y luego tocar al otro.
5. El ganador del juego será el niño que nombre correctamente como estaba su compañero.



Fuente: <https://www.gettyimages.com.mx/detail/ilustraci%C3%B3n/boy-and-young-blindfolded-girl-ilustraciones-libres-de-derechos/1213436276?language=es>

Actividad 12

SOPA DE LETRAS

Objetivo: Desarrollar la memoria, atención, concentración del niño y ampliar su vocabulario en encontrar la palabra

Actividad: Encontrar palabras escondidas dentro de la sopa de letras.

Descripción:

1. La docente da las indicaciones.
2. La docente explicara el tema y las palabras que deben encontrar en la sopa de letras.
3. La docente entregara la hoja de la Sopa de letras
4. El niño procederá a buscar las palabras de acuerdo al tema que la docente dio a conocer.

Nombre:

Fecha:

Hola,
Busca las palabras de la lista en la sopa de letras.

Bañador
Sol
Playa
Pueblo
Descanso
Piscina



Sombrilla
Castillo
Helado
Limonada
Refresco

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

Fuente: <https://www.juegosarcoiris.com/actividades/sopa-de-letras-de-verano/>

Actividad 13

EL INTRUSO

Objetivo: Mejorar la capacidad de atención y concentración en el niño.

Actividad: Encontrar que objeto es el intruso dentro de la imagen.

Descripción:

1. La docente da las indicaciones.
2. La docente explicara como se debe jugar
3. La docente entregara la hoja de trabajo.
4. El niño procederá a buscar que objeto es el intruso dentro de la hoja de trabajo.

Encuentra al intruso



Fuente: https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Educaci%C3%B3n_Especial/Estimulaci%C3%B3n_memoria_y_atenci%C3%B3n/Encuentra_el_intruso_bn1263732kb

Actividad 14

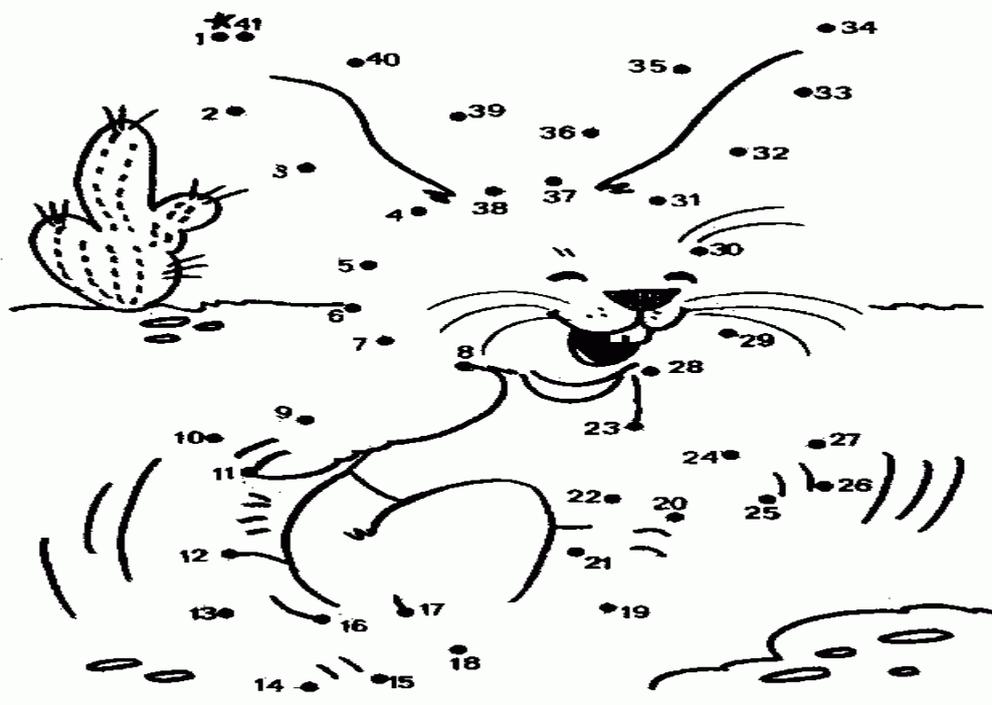
COMPLETAR EL DIBUJO

Objetivo: Estimular la concentración visual y potenciar la capacidad de observación y atención.

Actividad: Completar el dibujo siguiendo el orden de los números y luego colorear.

Descripción:

1. La docente da las indicaciones.
2. La docente explicara como se debe realizar el trabajo.
3. La docente entregara la hoja de trabajo.
4. El niño procederá a desarrollar la actividad.



Fuente: <https://coloreandodibujos.com/une-los-puntos-y-colorea-tu-dibujo/>

Actividad 15

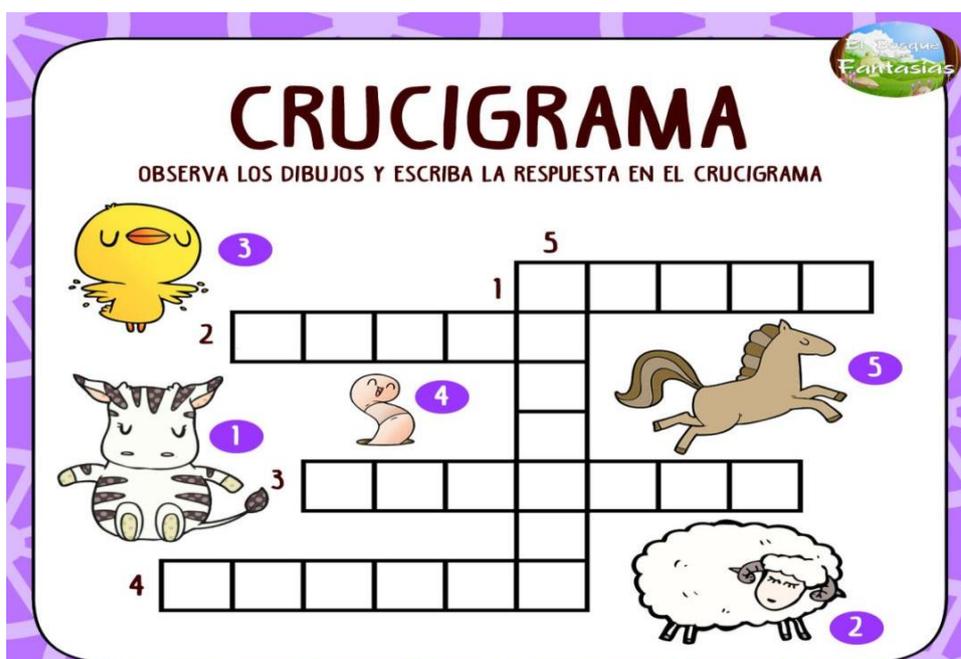
CRUCIGRAMA

Objetivo: Ayudar a mejorar la atención de los niños, potenciar la concentración, el entretenimiento y la creatividad.

Actividad: Resuelve el siguiente crucigrama de imágenes.

Descripción:

- 1.La docente da las indicaciones.
- 2.La docente explicara como se debe desarrollar el trabajo.
- 3.El niño procederá a completar el crucigrama.



Fuente: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/blog/cuadernillo-crucigramas-animales>

8. Bibliografía

- Acadia, C. (2015, marzo 11). La Memoria: Definición, Evaluación y Estimulación en niños. *Psicología y logopedia infantil, juvenil*.
<https://www.centroacadia.es/memoria-definicion-evaluacion-y-estimulacion-en-ninos/>
- Ahumada, J. y Rojer O. (2004). Estrategias y recursos en el desarrollo de la atención y memoria en niños de 2 a 6 años. [Documento en línea].
<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAQ0550.pdf>
- Alarcón, E, y Guzmán, M. (2016). Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° en la escuela Isabel de Castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas. [Tesis de especialidad]: Fundación Universitaria Los Libertadores.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/11112/Guzm%C3%A1nGrijalvaMartaLucia.pdf>
- Arboccó, M. (2009). Piaget y Freud: acerca de la memoria infantil. *Revista en Investigación en Psicología*, 12(2), 207-215.
- Benitez, D. (2018). Programa de estrategia de enseñanza aprendizaje para mejorar la atención y concentración en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E. N°20534 “Señor Cautivo de Ayabaca Sullana”. [Tesis de maestría]: Universidad Nacional Pedro Luis Gallo.
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6698/BC-TES-TMP-2035%20BENITEZ%20CARDOZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bernabéu, E. (2021). La atención y la memoria como claves en el proceso de aprendizaje.

Aplicaciones para el entorno escolar. *Reidocrea* 6(2), 16-23. 10.30827/Digibug.47141

Candela, Y, Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior.

Chuquimarca, M. (2013). La atención dispersa y su incidencia en los aprendizajes de los niños de la escuela unidad cristiana educativa Antisana de la parroquia de Píntag. [Tesis de grado]: Universidad Técnica de Ambato.

Domínguez, E. y Pérez, E. (2016). Como trabajar con niños que presentan atención dispersa. *Revista UJAT*, 1-7.

<https://revistas.ujat.mx/index.php/Cinzontle/article/download/2560/1959/11500>.

El poder de la concentración para un aprendizaje óptimo – Colegio CEU San Pablo Montepíncipe. (2018, noviembre 19).

<https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/el-poder-de-la-concentracion-para-un-aprendizaje-optimo/>

Flores, E. (2016). Proceso de la atención y su implicación en el proceso de aprendizaje.

Revista Didascalía: Didáctica y Educación, 7(3), 187-200.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6650939>

Gross, K (2008). Teoría del Juego, Disponible en:

<http://www.dialnet.uniroja.es/descarga/articuloeljuegocomoescueladevida/2774872>

Hernández y otros (2020). Metodología de la Investigación. México: Mc. Graw Hill. 4ta Edición

Llanga Vargas, E. F., Logacho, G., & Molina, L. (2019). La memoria y su importancia en los procesos cognitivos en el estudiante. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, agosto. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/memoria->

importancia- estudiante.html

- Machado, M. Márquez, M. Acosta, R. (2021). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de educación y desarrollo*. 59: 75-82.
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf
- Madrigal, F. y Valles, T. (2012). Creando ambientes que facilitan el aprendizaje: Una experiencia con niños, actividades lúdicas e inglés. [Documento en línea].
https://cenedic.ucol.mx/fieel/2013/ponencias_pdf/23.pdf
- Merchan. (2002). *Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica*.
- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista para el aula IDEA*, 9, 11-12. https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf
- Muñoz, C. (2016). Propuesta metodológica basada en actividades lúdicas para mejorar el trastorno por déficit de atención e hiperactividad en niños de 8 a 9 años. [Tesis de grado]: Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12864/1/UPS-CT006712.pdf>
- Oñate-Gonzalez, A. E. (2019). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 210-236.
- Ospina, L. (2020). Propuesta para el fortalecimiento de los niveles de atención y concentración de los estudiantes del grado transición del colegio El Rosario en una educación basada desde la virtualidad. [Tesis de maestría]: Universidad de la Sabana.
<https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/46974>

- Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de estudios sociales. [Tesis de maestría]: Universidad Andina Simón Bolívar.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Posligua-Espinoza, J. E., Chenche-García, W. T., & Vallejo-Vivas, B. G. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 1020-1052.
- Purisaca, D. L., & Elizabeth, G. (2020). *LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Evaluación y Aprendizaje*. 91
- Quiroga, M. Santacreu, J. Montoro, A. Martínez, A. y Chun, P. (2011). Evaluación Informatizada de la Atención para Niños de 7 a 11 Años: El DiViSA-UAM y el TACI-UAM. *Clínica y Salud*, 22(1), 3-20.
http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1130-52742011000100001&lng=es&tlng=es.
- Rodríguez, G (2005) Potenciar la atención de los niños y niñas del grado kinder “a” del jardín infantil “los amigos de paulita” a través de una propuesta lúdico-pedagógica. [Tesis de grado]: Universidad libre.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/5629/RodriguezHormazaGandyMilena2010.pdf;sequence=1>
- Rodríguez, T. G., Molano, O. P., & Calderon, S. R. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*.
- Rosero, J. y Castillo, H. (2020). La atención dispersa en el aprendizaje de las matemáticas en

los niños y niñas del cuarto año de la unidad educativa “San Vicente de Paul”
Riobamba periodo 2017-2018. [Tesis de grado]: Universidad Nacional de
Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/6642>

Ruiz, L. (2022, febrero 9). ¿Cuánto dura la concentración en los niños según su edad? Bebes y más. <https://www.bebesymas.com/desarrollo/cuanto-dura-concentracion-ninos-su-edad>.

Viloria chilina (2019). Educación Especial universidad pedagógica Libertador UPEL
Barquisimeto Venezuela

Tamayo M. (2020) El proceso de la investigación científica: fundamentos de la
investigación. Editorial Limusa- Wiley

Torres, N. (2005). *Las estrategias lúdicas: Una alternativa para mejorar los procesos de socialización en el nivel preescolar.*

9.Certificados de validación

Cuenca, 10 de abril de 2023

Lcda. Susana Castro Villalobos Ph. D.

DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

De mi consideración:

Reciba un atento y cordial saludo, por medio del presente informo que se ha procedido a realizar la validación del proyecto de titulación intitulado: **Guía de estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de educación general básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022** elaborado por la Srta. Nube Patricia Morocho Muñoz con C.I. 0105439392.

Después de dar lectura al contenido de la guía se considera que la propuesta es favorable para aplicarla con los niños y niñas de 8 a 9 años.

Atentamente,



Mst. María Cecilia Cañizares Jarrín
Docente de la Carrera de Educación Inicial
Universidad Politécnica Salesiana

Cuenca, 9 de abril de 2023.

Doctora.

Susana Castro V.

DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

TUTORA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN PROCESOS DE VALIDACIÓN.

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo, por medio de la presente pudo indicar que luego de la lectura y análisis: El trabajo de Titulación: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN Y EL TIEMPO DE CONCENTRACIÓN EN ESTUDIANTES DE 8 A 9 AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO ÁVILA MALDONADO, AÑO 2022**, realizado por la estudiante **Nube Patricia Morocho Muñoz** con C.I. 0105439392, Es favorable y aplicable en la institución propuesta.

Es todo cuanto puedo recomendar en base a mi conocimiento y formación profesional.

Att:



MARIA ELISA ORDOÑEZ
VASQUEZ

Mgst. María Elisa Ordoñez Vásquez

Docente – Universidad Politécnica Salesiana.

Carreras de Educación Inicial y Básica.

Cuenca, 18 de abril de 2023.

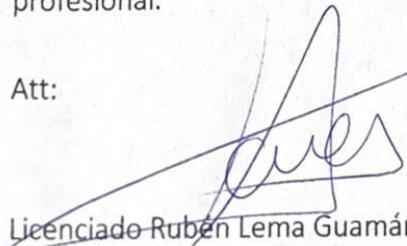
Doctora.
Susana Castro V.
DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
TUTORA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN PROCESOS DE VALIDACIÓN.

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo, por medio de la presente pudo indicar que luego de la lectura y análisis: El trabajo de Titulación: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN Y EL TIEMPO DE CONCENTRACIÓN EN ESTUDIANTES DE 8 A 9 AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO ÁVILA MALDONADO, AÑO 2022, realizado por la estudiante Nube Patricia Morocho Muñoz con C.I. 0105439392, Es favorable y aplicable en la institución propuesta.

Es todo cuanto puedo recomendar en base a mi conocimiento y formación profesional.

Att:


Licenciado Rubén Lema Guamán. Master
Vicerrector
Unidad Educativa Antonio Ávila.



Cuenca, 18 de abril de 2023.

Doctora.

Susana Castro V.

DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

TUTORA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN PROCESOS DE VALIDACIÓN.

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo, por medio de la presente pudo indicar que luego de la lectura y análisis: El trabajo de Titulación: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN Y EL TIEMPO DE CONCENTRACIÓN EN ESTUDIANTES DE 8 A 9 AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO ÁVILA MALDONADO, AÑO 2022, realizado por la estudiante Nube Patricia Morocho Muñoz con C.I. 0105439392, Es favorable y aplicable en la institución propuesta.

Es todo cuanto puedo recomendar en base a mi conocimiento y formación profesional.

Att:



Licenciado Wilson García A. Magister

Coordinador DECE

Unidad Educativa Antonio Ávila.