



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD CIENCIA DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y  
TECNOLOGÍA  
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

**Título**

Las prácticas lúdicas en la concentración de niños

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en  
Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**

**Autor:**

Muñoz Agualema Nataly Silvana

**Tutor:**

Hernán Leopoldo Ponce Bravo PhD

**Riobamba, Ecuador. 2023**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Nataly Silvana Muñoz Agualema, con cédula de ciudadanía 030272485-1, autora del trabajo de investigación titulado: LAS PRÁCTICAS LÚDICAS EN LA CONCENTRACIÓN DE NIÑOS, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.



---

Nataly Silvana Muñoz Agualema

C.I: 0302724851

## **DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR**

Quien suscribe, Hernán Leopoldo Ponce Bravo PhD, catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnología, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado LAS PRÁCTICAS LÚDICAS EN LA CONCENTRACIÓN DE NIÑOS, bajo la autoría de Nataly Silvana Muñoz Agualema; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba a los 20 días del mes de Abril del 2023

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and flourishes, positioned above a horizontal line.

Hernán Leopoldo Ponce Bravo PhD,

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

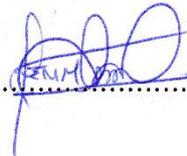
Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Titulación para la evaluación del trabajo de investigación **"LAS PRÁCTICAS LÚDICAS EN LA CONCENTRACIÓN DE NIÑOS"**, presentado por **Nataly Silvana Muñoz Agualema** con CC: **0302724851**, bajo la tutoría de PhD. Hernán Ponce Bravo; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este proyecto de investigación, con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchado la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 20 de abril del 2023

Presidente del tribunal  
Mgs. Susana Paz V.



Miembro del tribunal  
Mgs. Henry Gutiérrez C.



Miembro del tribunal  
Mgs. Vinicio Sandoval G.



Tutor  
PhD. Hernán Ponce B.



## CERTIFICADO ANTIPLAGIO



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



# CERTIFICACIÓN

Que, **Muñoz Agualema Nataly Silvana** con CC: **0302724851**, estudiante de la Carrera **PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS** ; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**LAS PRÁCTICAS LÚDICAS EN LA CONCENTRACIÓN DE NIÑOS**", cumple con el 8 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 30 de marzo de 2023



firmado digitalmente por:  
**HERNAN  
LEOPOLDO PONCE  
BRAVO**

---

PhD. Hernán Ponce Bravo  
**TUTOR**

## **DEDICATORIA**

El trabajo de titulación dedico de manera especial a mi madre que ha sido mi pilar fundamental apoyándome incondicionalmente en el cumplimiento de toda mi formación académica.

A mis hermanas que desde la distancia me estuvieron apoyando y me motivaron a seguir adelante.

*Nataly Silvana Muñoz Agualema*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por haberme permitido llegar a esta etapa de mi vida.  
Agradezco a la Universidad Nacional de Chimborazo por abrirme las  
puertas a la Educación

A la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías y  
docentes de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte por  
brindarme sus conocimientos, paciencia y tiempo en todo este tiempo de  
formación profesional.

*Nataly Silvana Muñoz Agualema*

## ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE GRÁFICO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	14
1.1 Planteamiento del Problema.....	15
1.1.1 Formulación del problema.....	17
1.1.2 Directrices.....	17
1.3 Objetivos.....	17
1.3.1 General.....	17
1.3.2 Específicos.....	17
1.4 Justificación.....	17
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	18
2.1 Antecedentes.....	18
2.2. Fundamentación teórica.....	19
2.2.1 Practicas lúdicas.....	19
2.2.1.1 Definición.....	19
2.2.1.2 Importancia de las prácticas lúdicas.....	20
2.2.1.3 Características de la práctica lúdica.....	20
2.2.1.4 La práctica lúdica como estrategia educativa.....	21
2.2.1.5 Objetivos de la lúdica en la educación.....	22
2.2.1.6 Beneficios de las prácticas lúdicas en la educación.....	22
2.2.1.7 Componentes de la práctica lúdica en la educación.....	22
2.2.2 Concentración.....	23
2.2.2.1 Definición.....	23

2.2.2.2	Importancia de la concentración.....	23
2.2.2.3	Factores que favorecen al desarrollo de la concentración .....	24
	CAPÍTULO III. METODOLOGÍA .....	25
3.1	Enfoque de investigación.....	25
3.1.1	Cualitativo .....	25
3.2	Modalidad de investigación.....	25
3.2.1	Bibliográfica aplicada.....	25
3.2.2	De campo .....	25
3.2.3	Transversal .....	25
3.3	Población y muestra .....	25
3.3.1	Población .....	25
3.3.2	Muestra .....	25
3.4	Técnicas e instrumentos de evaluación .....	26
3.4.1	Técnicas .....	26
3.4.2	Instrumento de evaluación.....	26
	CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y RESULTADOS .....	27
4.1	Sexo de los participantes .....	27
4.2	Primera aplicación del Test A-2 de concentración.....	28
4.3	Segunda aplicación del Test A-2 de concentración.....	29
4.3	Prueba de normalidad .....	30
4.4	Prueba T-Student .....	31
	CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	33
5.1	Conclusiones.....	33
5.2	Recomendaciones .....	34
	CAPITULO VI. PROPUESTA .....	35
6.1	Propuesta .....	35
	BIBLIOGRAFÍA .....	36
	ANEXOS .....	38

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Población y muestra .....	26
<b>Tabla 2.</b> Sexo .....	27
<b>Tabla 3.</b> Pre test nivel de concentración .....	28
<b>Tabla 4.</b> Post Test nivel de concentración .....	29
<b>Tabla 5.</b> Prueba de normalidad .....	30
<b>Tabla 6.</b> Prueba T-Student .....	31

## ÍNDICE DE GRÁFICO

<b>Gráfico 1.</b> Género .....	27
<b>Gráfico 2.</b> Pre-test.....	28
<b>Gráfico 3.</b> Post-test .....	29
<b>Gráfico 4.</b> Prueba de normalidad.....	30

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo aplicar talleres lúdicos en los niños para determinar su grado de concentración, conociendo que en la actualidad las prácticas lúdicas son de gran importancia ya que está demostrado que el nivel de significancia de aprendizaje educativo en básica elemental, mejora cuando se aplica el aprender mediante el juego, lo que involucra la estimulación de la concentración, atención, memorización y aprendizaje de los estudiantes. Metodológicamente se utilizó un enfoque cualitativo, con una modalidad de estudio bibliográfico y de campo, la población la conformaron 24 estudiantes de la Unidad Educativa “San Pablo”, su muestro fue no probabilístico e intensional, las herramienta utilizada fue el test atención A-2 de concentración, mediante su análisis se pudo considerar que por medio de la prueba T-Student para muestra emparejadas como fue el Pre y Post test se tuvo una significancia bilateral de 0,00, llegando a la conclusión que se pudo determinar que la aplicación de los talleres de prácticas lúdicas influenciaron de manera positiva en el desarrollo de la atención de los niños; es importante considerar que el juego o lo lúdico es una metodología que beneficiará el aprendizaje y favorecerá el rendimiento académico de los estudiantes.

**Palabras claves:** Practica Lúdica – actividades lúdicas – juego – concentración.

## ABSTRACT

The objective of this research work was to apply playful workshops in children to determine their degree of concentration, knowing that active practices are currently of great importance since it has been shown that the level of significance of educational learning in elementary school improves when learning through play is applied, which involves stimulating concentration, attention, memorization, and student learning. Methodologically, a qualitative approach was used, with a bibliographic and field study modality. The population was made up of 24 students from the "San Pablo" Educational Unit. Their sample was non-probabilistic and intentional, and the tool used was the A-2 attention test. of concentration. Through its analysis, it was possible to consider that using the T-Student test for paired samples such as the Pre and Post test, there was a bilateral significance of 0.00, concluding that it could be determined that the application of playful practice workshops positively influenced the development of children's attention; It is essential to consider that the game or the ludic is a methodology that will benefit learning and favor the academic performance of students.

**Keywords:** Playful practice, playful activities, game, concentration.



ANA ELIZABETH  
MALDONADO LEÓN

Reviewed by:  
Ms.C. Ana Maldonado León  
ENGLISH PROFESSOR  
C.I.060197598

## CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

El juego es una forma de vivir nuestra vida cotidiana sintiendo alegría, apreciando lo que está pasando y percibiéndolo como un acto de satisfacción física y mental. Las prácticas lúdicas promueven el desarrollo de habilidades personales, sentido del humor y atraen la atención del niño hacia el deseo de aprender.

La primera infancia es la etapa donde los niños aprenden, es pilar de todo su desarrollo, es por esto los adultos debemos inculcar en los niños ejemplos de lectura de cuentos y hacerles preguntas para desarrollar el pensamiento y memoria con, esto nos damos cuenta que tan pendiente están al cuento, jugar con ellos armando rompecabezas, para desarrollar la atención y concentración de los niños, en esta etapa tan especial del niño debemos aplicar estrategias de enseñanza por medio del juego, armar y desarmar rompecabezas, incentivar lo que les gusta hacer, si le gusta pintar, la música, bailar, cantar, algún deporte específico, también, enseñarle buenos modales, hábitos y costumbres (Rua, 2016).

Para Jean Piaget (1956) citado por (Cuellar y otros, 2018), 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. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget, asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Las actividades lúdicas dentro del proceso de aprendizaje – enseñanza, es de gran importancia debido a que permite que los estudiantes desarrollen habilidades y capacidad como la atención, imaginación, concentración y captación de los conocimientos, lo cual llega a favorecer el aprendizaje.

El presente trabajo se encuentra detallado de la siguiente manera:

Capítulo I. Introducción. - Se describió la finalidad del trabajo de investigación, seguido por el planteamiento del problema, donde se utilizaron investigaciones, internacionales, nacionales y locales que permitieron identificar el problema de investigación, se justificó el estudio por medio de la importancia, factibilidad, impacto y beneficiarios; para finalizar están los objetivos de la investigación.

Capítulo II. Marco Teórico. – Se realizó una investigación de manera empírica de trabajos investigativos que tuvieron relación con el tema de estudio; para la recolección de información, se utilizaron, revistas electrónicas, trabajos investigativos entre otros que permitieron caracterizar las variables de estudio, para dicho estudio se dividió en tres unidades.

Capítulo III.- Marco Metodológico. – Se describió la unidad de análisis que se utilizó en la investigación, así como también los métodos, enfoque, tipo de investigación, diseño; se

describió la población y muestra a utilizar; se conocieron las técnicas e instrumentos de evaluación.

Capítulo IV.- Análisis y Resultados. – Los instrumentos de evaluación se aplicó a los estudiantes de la Unidad Educativa “San Pablo”.

Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones. – En las conclusiones se dio respuesta a los objetivos planteados; seguido de ello se realizó recomendaciones para futuras investigaciones.

Para finalizar se detalló la bibliografía utilizada en la investigación; seguido de ello los anexos utilizados durante el desarrollo del trabajo investigativo.

### **1.1 Planteamiento del Problema**

Hoy en día en las Instituciones les dan poca importancia a lo que son las prácticas lúdicas lo que produce que los niños presentan dificultad en el momento de realizar algunas actividades, debido a la distracción tales como estar conversando con sus compañeros, estar manipulando juguetes, etc. La educación preescolar es la base para el aprendizaje futuro, sobre la cual se deben construir prácticas lúdicas. Esto se entiende como una forma natural de involucrar a los niños en el medio que los rodea, aprender a relacionarse con los demás y comprender las reglas.

#### **A nivel mundial**

Según Rúa Adriana (2016) En su trabajo de tesis con el tema la atención y concentración en los niños del preescolar, planteo proponer estrategias lúdicas y talleres de motivación, atención y concentración de los niños en las actividades de aprendizaje.

Se ha observado que los niños que están concentrados aprenden más rápido, su desarrollo es evidente en su aprendizaje, mientras que los niños que no están atentos a la clase, su desarrollo cognitivo es deficiente, esto les causaría un gran atraso en la ejecución de los procesos educativos, colocándolos en una posición desventajosa frente a los niños que si se concentran, generando una situación de inconformismo frente a los padres quienes manifiestan que la educadora no tiene una didáctica adecuada para la presentación de las clases, de igual manera el padre debe ser partícipe del proceso de educación de sus hijos lo cual no se está haciendo, constituyéndose en otro factor que influye en el proceso educativo.

Zabala Graciela (2018) llevo a cabo la tesis titulada Efectos de la actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima.2016. Esta investigación tuvo como objetivo principal determinar el efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima 2016. La investigación fue de tipo aplicada, de nivel explicativo y el diseño utilizado fue cuasi experimental. La población fueron los alumnos del tercer grado de educación primaria, el muestreo fue no probabilístico con una muestra de 20 alumnos de tercer grado A y 20 alumnos del grado B, de la Institución Educativa Juan Jacobo Rousseau - Lima 2016. En sus recomendaciones ella dice Capacitar a los padres de familia con el fin de proponer recursos para buscar que los alumnos puedan

mejorar su nivel de atención y puedan lograr que realicen de dos a más tareas al mismo tiempo, y así elevar su nivel de atención dividida a través de actividades lúdicas

### **Nivel Nacional**

La autora Moyolema Cristina (2015) llevo a cabo la tesis titulada “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS PARALELOS “C” y “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA” la investigación tuvo como objetivo. Determinar la incidencia de las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico – reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor – Gustavo Egüez de la Ciudad de Ambato Provincia del Tungurahua

Las conclusiones más relevantes fueron De acuerdo con la investigación realizada se puede notar que las actividades lúdicas educativas se llevan a cabo con los estudiantes de los quintos años paralelos “C” y “D” de una manera poco frecuente, ya que manifiestan que no son motivados adecuadamente para expresar sus ideas, opiniones y puntos de vista de manera espontánea.

Se determinó que los docentes no utilizan estrategias que ayuden al aprendizaje de sus estudiantes puesto que no planifican, ni aplican actividades lúdicas educativas para el desarrollo de una clase, ni utilizan recursos atractivos para motivar e incentivar a los estudiantes al desarrollo de su pensamiento crítico-reflexivo.

### **Nivel local**

La Autora Mita Lopez, (2016) llevo a cabo el trabajo de investigacion titulada “LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL, EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE TRES A CUATRO AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALFREDO PÉREZ GUERRERO” DEL CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2014-2015”. Esta investigación tiene como objetivo ayudar a los docentes, también a las futuras profesionales, al proporcionar información sobre el verdadero rol que cumplen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional, ya sea con el fin de aportar con ideas y recomendaciones que sirvan de base para una nueva propuesta, de esta manera brindar un aporte a la educación. El presente trabajo investigativo se realizará con los niños y niñas de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”, con el objetivo dar a conocer al juego como un principio didáctico que, en educación infantil, debe tomarse en cuenta ya que existe la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños.

En la Unidad Educativa San Pablo, se ha podido identificar que los docentes brindan poca importancia a las actividades lúdicas, desconociendo la importancia que la misma tienen al momento de desarrollar la concentración en los infantes. Es por ello que se ha visto necesario aplicar estrategias por medio de actividades lúdicas que permitan ayudar a estimular la concentración y por ende favorecer al aprendizaje.

### **1.1.1 Formulación del problema**

¿Cómo influye las practicas lúdicas en la concentración de los niños?

### **1.1.2 Directrices**

- ¿Cuáles son los beneficios que se lograra mediante las practicas lúdicas en la concentración?
- ¿Cómo motivar a los niños para que estén atentos a las explicaciones del profesor?
- ¿De qué forma afecta la falta de atención a los niños?

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 General**

- Determinar las prácticas lúdicas en la concentración de niños

#### **1.3.2 Específicos**

- Establecer el nivel de concentración de los niños de básica elemental de la Unidad Educativa San Pablo.
- Elaborar un programa de practica lúdica para la concentración en niños de la Unidad Educativa San Pablo.
- Analizar los resultados obtenidos pre-post intervención de la practica lúdica para mejorar concentración en niños

### **1.4 Justificación**

La presente investigación es de gran importancia, debido a que se considera que las prácticas lúdicas son consideradas como aquellas estrategias de enseñanza que permiten a los estudiantes el poder aprender mientras juegan; de la misma manera por medio de la aplicación de actividades lúdicas se pretende mejorar la concentración de los estudiantes.

El impacto de este trabajo de investigación es a nivel educativo ya que pretende aportar a la manera de cómo y con qué enseñar aplicando metodologías activas, como instrumentos pedagógicos, para que se haga factible el desarrollo cognitivo, humano e integral de los niños; además de potenciar sus capacidades cognitivas.

La investigación es de carácter relevante, porque los resultados permitirán ver los efectos asociados a las actividades lúdicas educativas para de esta manera buscar soluciones significativas, en cuanto la obtención de técnicas activas motivadoras que estimulen el desarrollo de la concentración y así mejorar el aprendizaje.

Los beneficiarios directos de la investigación fueron los estudiantes, debido a que se ejecutó la intervención en el nivel de básica elemental que se considera el nivel educativo más vulnerable en concentración académica, mientras que los beneficiarios indirectos fueron toda la Unidad Educativa, por lo tanto, la presente investigación tiene un alcance factible para optimizar el sistema de aprendizaje educativo.

## CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes

Una vez revisado en repositorio de la Universidad Nacional de Chimborazo se pudo identificar que existen trabajos relacionados con el tema de estudio como son:

**Título:** La actividad lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños de primer año de educación general básica paralelo “c” de la unidad educativa “San Felipe Neri” periodo 2018-2019.

**Autor:** Luis Alberto Mosquera Sotelo (2019)

**Objetivos:** Establecer la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños de primer año de Educación General Básica paralelo “C” de la Unidad Educativa San Felipe “Neri” periodo 2018-2019.

**Conclusión:** Se pudo determinar que es necesario realizar juegos simbólicos que favorecen la imaginación y la creatividad, incentivando el aprendizaje de nuevas conductas, lo que promueve la adquisición de habilidades y competencias sociales como el trabajo en equipo, la cooperación, la negociación, la empatía, que le permitan dar posibles soluciones a problemas cotidianos.

**Título:** Actividades lúdicas digitales como estrategia de motivación para el aprendizaje, con los estudiantes de tercer semestre de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales: Química y Biología, periodo mayo–octubre 2021”

**Autor:** Jennifer Karina Pilco Aimara (Pilco, 2022)

**Objetivos:** Proponer las actividades lúdicas digitales como estrategia de motivación para el aprendizaje con los estudiantes de tercer semestre de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales: Química y Biología, período mayo – octubre 2021.

**Conclusión:** La socialización del “Blog Educativo Actividades Lúdicas Digitales”, permitió dar a conocer como está estructurado, diseñado, distribuido y ajustado a las diversas temáticas de las Unidades seleccionadas, dando como resultado la empatía de los estudiantes para incluir estas actividades en su propio aprendizaje o cuando ejerzan la actividad académica.

En base a las investigaciones revisadas anteriormente, se ha podido conocer que la aplicación de estrategias con prácticas lúdicas, benefician de manera positiva el área cognitiva, lo cual permitirá estimular de mejor manera la concentración, la cual beneficiará a la captación de nueva información, lo cual favorecerá al desarrollo del aprendizaje. Por lo tanto, surge la necesidad de expandir la investigación a nivel básico medio, por ser identificado el nivel educativo propenso a la desconcentración educativa.

## **2.2. Fundamentación teórica**

### **2.2.1 Practicas lúdicas**

#### **2.2.1.1 Definición**

Según Caballero (2021), menciona que la acción lúdica favorece el desarrollo integral del estudiante, es decir en lo cognitivo, psicomotor, afectivo, en la estética y propicia la creatividad. De igual forma, es muy importante en la práctica educativa, a través de él se enseña la moral, lo físico y lo cognitivo. Es el primer acto creativo del estudiante donde exploran a partir de una diversidad de situaciones significativas y con propósitos que permiten aprender de manera agradable y placentera, y establece que la experiencia del estudiante juega un papel predominante para desarrollarlo como estrategia cognitiva para el aprendizaje.

El diccionario de la Real Academia Española citado por (Rodríguez & Tascón, 2020) define la palabra lúdico, ca como: Del juego o relativo a él. Proviene etimológicamente del latino ludus, juego, eico. lo cual tiene su raíz en la antigua cultura romana, allí la palabra latina ludus tiene varios significados dentro del campo semántico de juego, deporte, formación y también hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores, como los conocidos históricamente.

Según Bayas y otros (2017) Desde el punto de vista de la antropología cultural, se ha comprobado que el juego infantil posee connotaciones diferentes según el contexto cultural; esto es, debido a que cada cultura tiene elementos que lo caracterizan.

El juego hace muchos siglos ha sido utilizado por diferentes teorías de aprendizaje que han tratado de explicar el significado de esta actividad, los resultados obtenidos con anterioridad por socio-pedagogos, demuestran que el juego es un valioso medio para educar y fomentar en el niño el desarrollo motor. Por ello, se hace necesario orientar constantemente a los

docentes para que desarrollen destrezas cognitivas, recreativas y pedagógicas mediante estrategias como los juegos, que permiten el desarrollo integral del niño.

De la misma manera Saucedo (2019), atribuye a la lúdica ha sido considerada desde los diversos ámbitos de la educación, como aquella metodología o manera de enseñar algún contenido a partir del juego, siendo este un escenario donde se proponen diversas actividades utilizando así materiales o recursos que conlleven a una participación e integrante del estudiante, siendo el maestro un guía y motivador.

Las practicas lúdicas conllevan tres particularidades como estrategia de enseñanza (Ardila & Fernández, 2022):

- Motivación intrínseca, la cual es mediada por la familia o el educador y consiste en entusiasmar al niño para jugar.
- Simbolización, donde el niño realiza sus actividades convirtiéndolas en momentos divertidos a través de la fantasía y la imaginación.
- Relación entre medios- fines, donde el adulto busca estrategias intencionalmente para orientar el aprendizaje del niño.

Según Paz y otros (2018) la práctica regular de actividades físico-deportivas con su propio cuerpo en el desarrollo de la fuerza a través del salto de la cuerda correctamente prescrito y supervisado se convierte en un potente estímulo para elevar la motivación hacia el trabajo de la fuerza.

Las prácticas lúdicas son más conocidas como juegos o actividades lúdicas pueden concebirse como la materia instrumental básica que posibilita los demás aprendizajes, por lo tanto, ésta se convierte en la actividad esencial para la adquisición de conocimientos.

### **2.2.1.2 Importancia de las prácticas lúdicas**

Las prácticas lúdicas motivan a los estudiantes a integrarse en actividades como: el dibujo, las coplas, las danzas, los dramatizados y los concursos; para que ellos sean los protagonistas de su aprendizaje y desarrollo, el docente debe profundizar en las actividades lúdicas, acercándose más al educando, dándole confianza y estimulándolo en prácticas que le generen seguridad y confianza personal. para obtener unos resultados positivos y motivantes, el docente debe actualizarse constantemente adquiriendo conocimientos especializados, como es la docencia por medio de juegos, para mejorar el proceso de enseñanza -aprendizaje de las ciencias naturales en los educandos (Barragan, 2018).

De la misma manera Paz y otros (2020), atribuyen que el juego, la experimentación y la actividad práctica deben constituir el vehículo principal para la enseñanza de todos los contenidos. También el espacio, los materiales y el tiempo deben planificarse de forma correcta y especialmente crear espacios que generen aprendizaje. La propia arquitectura del aula es también una gran fuente educativa, dado que los espacios también educan, destacando el importante papel desarrollado por los rincones de aprendizaje donde se puedan trabajar diferentes contenidos y habilidades previamente planificados por el docente

El espacio lúdico hace parte de la misma situación existencial: el espacio que es un continuum socio-histórico; cultural y físico no puede ser revolucionado y enriquecido sin la activación y dinamización de la imaginación y la creatividad de los hombres y las mujeres en su encuentro colectivo. La lúdica hace referencia a la necesidad que tiene el ser humano de sentir, comunicar y expresar emociones, orientadas al esparcimiento, y que conlleva a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, las cuales deben ser canalizadas por el facilitador del proceso (Saucedo, 2019).

### **2.2.1.3 Características de la práctica lúdica**

Canteros y otros (2019), conocer el juego y saber jugar puede proponer situaciones lúdicas, de modo que reflexionando acerca de los elementos que permiten reconocer el juego de cualquier otra actividad humana y vivenciando las sensaciones y emociones que el jugar despierta, es posible indagar en la forma de desarrollar competencias profesionales que favorezcan la producción de instancias pedagógicas respetando la dimensión lúdica.

- Posibilita la exploración, el conocimiento y reconocimiento de los juegos y de los espacios de juego, atendiendo a las singularidades temporales, espaciales y contextuales en que estas ocurren, preparándose para la toma de decisiones que supone intervenir en procesos de enseñanza.
- Reconoce la complejidad de las prácticas lúdicas en su dimensión histórica, emocional, social, cultural, educativa, y avanzar en la comprensión y posicionamiento crítico frente a las propuestas de enseñanza que se despliegan desde la Educación Física.
- Permite participar de experiencias de juego que le permitan reconocerse como jugador/a e identificar la propia vivencia como un capital de conocimiento necesario para poder enseñar. Construyendo y reconstruyendo su disponibilidad corporal
- Beneficia el aprendizaje sobre el juego y el jugar desde la perspectiva del sujeto, comprendiendo el lugar que ocupa en el desarrollo y el aprendizaje de sí, del entorno y de los otros.
- Enseñar a jugar de un modo lúdico como garantizador del derecho del niño y la niña a jugar.
- Reconoce y valorizar el rol docente, y familiarizarse con términos y prácticas pedagógicas.
- Propiciar el hábito de la lectura y escritura como parte importante de su formación y valoren su importancia (Canteros y otros, 2019).

#### **2.2.1.4 La práctica lúdica como estrategia educativa**

El proceso o actividad lúdica favorece, desde la infancia hasta la adultez, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. Además, es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora (Rodríguez & Tascón, 2020).

Para (ISEF, 2017), el campo de la Educación Física se ha preocupado por mantener a lo largo de su historia un vínculo estrecho con el juego y diferentes prácticas lúdicas. Desde sus inicios, como práctica educativa escolar, la Educación Física ha configurado una forma particular del juego y el jugar de acuerdo a los parámetros modernos. Sin embargo, las prácticas lúdicas, y en ellas la experiencia del juego, en tanto se constituyen como condición de lo humano, es posible estudiarlas más allá del período moderno.

En este sentido sus diversas configuraciones dan cuenta de los cambios y movimientos culturales, sociales, económicos y políticos de cualquier sociedad. De ahí que el análisis de sus prácticas otorga elementos sustanciales para la comprensión del acontecer humano y, en ello, de los principales problemas al momento de organizar la educación de los cuerpos.

Entendiéndose a este último como una construcción que no se reduce únicamente a lo orgánico y lo físico (ISEF, 2017).

### **2.2.1.5 Objetivos de la lúdica en la educación**

(Moyolema, 2015), manifiesta que los objetivos de las Actividades Lúdicas Educativas son los siguientes:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

### **2.2.1.6 Beneficios de las prácticas lúdicas en la educación**

Candela y Benavides (2020), expresan que las características de las actividades lúdicas son las siguientes:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

### **2.2.1.7 Componentes de la práctica lúdica en la educación**

Moyolema (2015), manifiesta que los componentes estructurales que desarrollan las actividades lúdicas son las siguientes:

- **En el intelectual-cognitivo.** - se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

- **En el volitivo-conductual.** - se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.
- **En el afectivo-motivacional.** - se propicia el compañerismo, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

La actividad lúdica educativa favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

## **2.2.2 Concentración**

### **2.2.2.1 Definición**

El término concentración deriva de palabras latinas “con”, que expresa la relación por la cual dos personas están juntas, y “centrum” centro, que combinadas significan traer al centro algo de nuestro interés. Otra definición de la concentración es aquella que se refiere que es la detención intencionada y voluntaria del pensamiento en busca de una idea determinada o para solucionar un problema (Pérez & López, 2018).

Se denomina concentración a la inhibición de la información irrelevante y la focalización de la información relevante, con mantenimiento de ésta por periodos prolongados. La Concentración de la atención se manifiesta por su intensidad y por la resistencia a desviar la atención a otros objetos o estímulos secundarios, la cual se identifica con el esfuerzo que deba poner la persona más que por el estado de vigilia. La concentración de la atención está vinculada con el volumen y la distribución de la misma, las cuales son inversamente proporcionales entre sí, de esta manera mientras menos objetos haya que atender, mayor será la posibilidad de concentrar la atención y distribuirla entre cada uno de los objetos (Alarcón & Guzmán, 2016).

Por su parte Caamaño (2018), la concentración se define como el aumento de la atención sobre un estímulo en un espacio de tiempo determinado.

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

### **2.2.2.2 Importancia de la concentración**

La motivación o el impulso son las características principales del conocimiento, para ello deben mantenerse concentrados y apartados de las distracciones. Tanta importancia se le da a la concentración que se la considera como la clave del éxito de esta época. Característica clave de un buen investigador lo constituye la observación, que le permite no solo ver sino

tener mejor percepción y concepción. Poder analizar y realizar una síntesis de aquello que ha observado de forma paciente y constante. La concentración es el mantenimiento prolongado de la atención (Pérez & López, 2018).

Para aumentar la capacidad de atención hay que trabajar sobre cinco puntos:

- Ejercitar la voluntad y el interés por el estudio, esto es, estar motivado hacia él.
- Tratar adecuadamente los asuntos personales
- Entusiasmarse uno mismo con lo que está haciendo
- Procurar mantenerse físicamente en forma y sin tensiones a la hora de estudiar.
- Hacer ejercicios específicos para mejorar la atención

### **2.2.2.3 Factores que favorecen al desarrollo de la concentración**

No se puede decir que concentrarse es solo pensar en algo determinado, sino verificar cada uno de sus aspectos para poder así, entenderlo, comprenderlo. Como se dijo anteriormente, para lograr una eficaz concentración se debe partir de la observación, pero no un mirar por mirar, sino con una observación metódica e insistente, tanto de lo que se dice, de los hechos y de las ideas. Esta observación permite pensar con mayor claridad, constituye además una forma de educar el intelecto, lo que hará que se maximice su poder y hacer más fácil el aprendizaje (Nova y otros, 2018).

- Interés y voluntad a la hora de estudiar.
- Descansar brevemente mientras se está estudiando para relajar la concentración mantenida.
- Planificar las actividades de estudio.
- Cambiar la metodología de estudio para mantener por más tiempo la concentración.
- Trabajar con organizadores gráficos que permitan fortalecer la concentración.
- Analizar y sintetizar las clases.
- Realizar ejercicios diarios de concentración.

La concentración es la capacidad de una persona de mantener fija su atención en un objeto en profundidad y durante largo tiempo. Se puede decir que la concentración es una atención que implica a la vez una espera y una tensión en el individuo. Atención: la base de la concentración la atención es selectiva: escribe los datos, se queda con los pocos que le interesan y hace caso omiso de los demás. Además, es exclusiva, se centra solamente en un estímulo.

## **CAPÍTULO III. METODOLOGÍA**

### **3.1 Enfoque de investigación**

#### **3.1.1 Cualitativo**

Esta investigación se realizó con un enfoque cualitativo para recopilar, analizar y tabular datos no numéricos usando el instrumento aplicativo “Atención A-2”, el mismo que tiene estándares de calificación:

- Muy bajo
- Bajo
- Medio
- Medio alto
- Alto
- Muy alto

### **3.2 Diseño de la investigación**

#### **3.2.1 Cuasi experimental**

Admite tener una aproximación al diseño experimental, luego que este tipo de investigación ayudó a la aplicación correcta de las dos variables y por lo tanto la socialización de las actividades con los niños y niñas pudiendo valorar el antes y el después de la aplicación de la misma, así como la comprobación de la hipótesis en donde se evidencia sus causas, así como sus posibles efectos.

### **3.2 Modalidad de investigación**

#### **3.2.1 Bibliográfica aplicada**

Porque partió de una investigación de artículos científicos, tesis, libros, revistas y documentos relacionados con el tema.

#### **3.2.2 De campo**

La investigación se realizó en la “Unidad Educativa San Pablo” lo cual nos permitió obtener datos concisos a la realidad.

#### **3.2.3 Transversal**

Se realizó en un periodo determinado

### **3.3 Población y muestra**

#### **3.3.1 Población**

Nivel de básica elemental de la Unidad Educativa “San Pablo”.

#### **3.3.2 Muestra**

La muestra se tomó de forma aleatoria, por razones referentes a la accesibilidad; La misma que se compuso de la siguiente manera.

**Tabla 1.** Población y muestra

	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	9	38%
Masculino	15	62%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa “San Pablo”

**Realizado por:** Nataly Silvana Muñoz Agualema

### **3.4 Técnicas e instrumentos de evaluación**

#### **3.4.1 Técnicas**

Test psicométrico

#### **3.4.2 Instrumento de evaluación**

##### **TEST DE ATENCIÓN-CONCENTRACION A-2**

Permite evaluar el nivel de Atención- concentración de los niños a fin de identificar a aquellos que requieren de una oportuna intervención Psicopedagógica diseñada para trabajar con niños de primaria en una edad promedio de 7 a 8 años. (Ver anexo 1).

Validez

La validez apunta a estudiar el grado en el que el test, mide la concentración, la misma que se ha comprobado en correlación con la prueba de Toulouse- Pierón, que mide también la Atención concentrada; pruebas que han sido utilizadas en estudios científicos relacionados directamente con la concentración en niveles educativos propensos a la desconcentración, en los mismos que se obtuvieron resultados positivos para mejorar la concentración mediante las practicas lúdicas. (Araceli, 2008)

Confiabilidad:

La presente investigación resulta confiable ya que el instrumento utilizado nos habla de la consistencia de los Puntajes y el grado de confianza que nos brindan los resultados de las pruebas aplicadas, en este caso hablamos del test “Atención A-2” (Araceli, 2008), esta herramienta presenta la siguiente evaluación cualitativa.

0-1	Muy bajo	1
2-3	Bajo	2
4-5	Medio	3
6-7	Medio alto	4
8-9	Alto	5
10	Muy alto	6

## CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y RESULTADOS

### 4.1 Sexo de los participantes

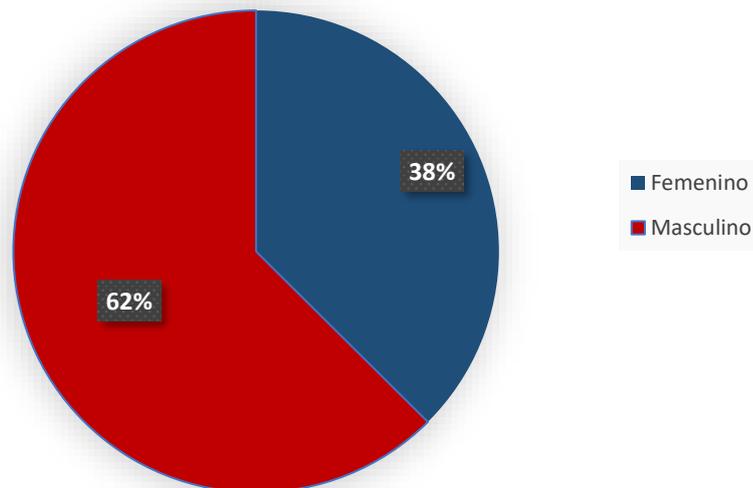
**Tabla 2.** Género

	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	9	38%
Masculino	15	62%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Aplicación del Test A-2

**Elaborado por:** Nataly Silvana Muñoz Agualema

**Gráfico 1.** Género



**Fuente:** Tabla 2.

**Elaborado por:** Nataly Silvana Muñoz Agualema

#### **Análisis e interpretación.**

Se ha podido identificar que el 38% de los estudiantes son de sexo femenino; mientras que el 62% son del sexo masculino.

## 4.2 Primera aplicación del Test A-2 de concentración

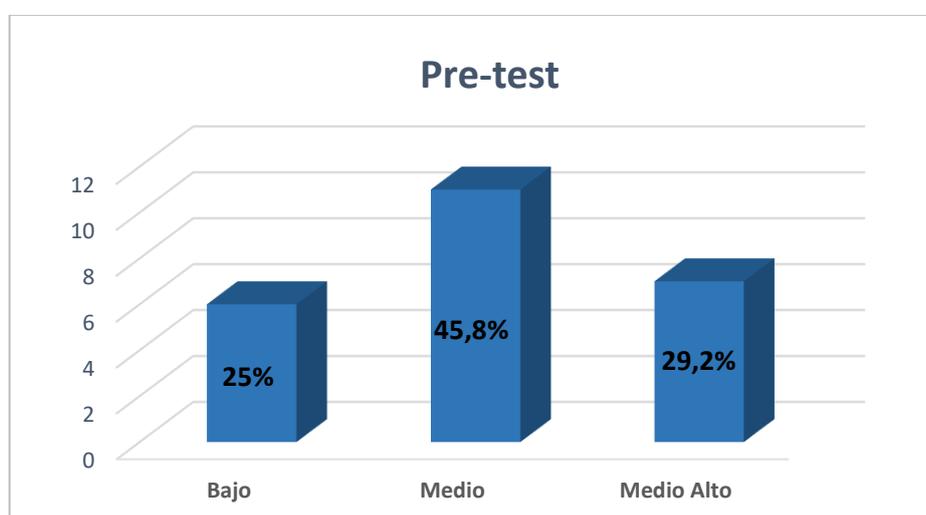
**Tabla 3.** Pre test nivel de concentración

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	6	25,0
	Medio	11	45,8
	Medio Alto	7	29,2
	Total	24	100,0

**Fuente:** Aplicación del Test A-2

**Elaborado por:** Nataly Silvana Muñoz Agualema

**Gráfico 2.** Pre-test



**Fuente:** Tabla 3.

**Elaborado por:** Nataly Silvana Muñoz Agualema

### **Análisis**

Por medio de la aplicación del test A-2, se ha podido identificar que el 25% de los estudiantes poseen un nivel bajo; el 46% un nivel medio; y el 29% un nivel medio alto

### **Interpretación**

Se ha podido identificar que la mayoría de los estudiantes poseen un nivel medio con respecto al nivel de concentración, se ha podido observar que los estudiantes poseen problemas al momento de poner atención lo cual ha generado que no tengan una concentración en las tareas que realizan afectado así su aprendizaje.

### 4.3 Segunda aplicación del Test A-2 de concentración

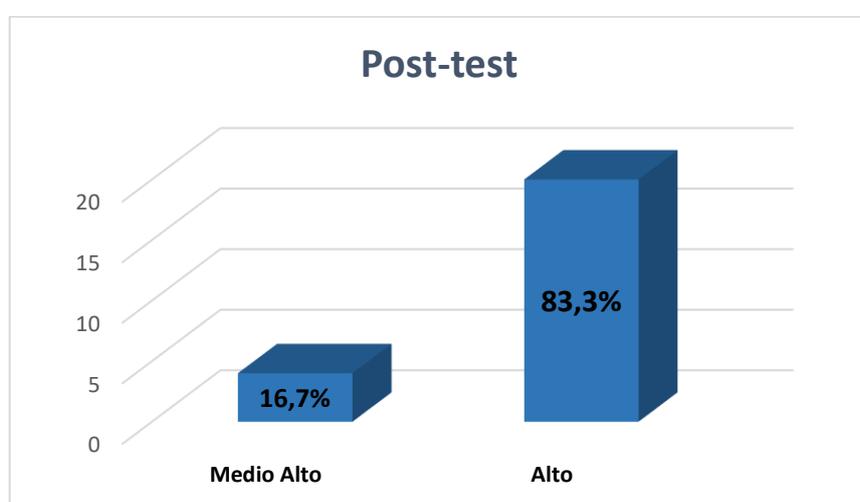
**Tabla 4.** Post Test nivel de concentración

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Medio Alto	4	16,7
	Alto	20	83,3
	Total	24	100,0

**Fuente:** Aplicación del Test A-2

**Elaborado por:** Nataly Silvana Muñoz Agualema

**Gráfico 3.** Post-test



**Fuente:** Tabla 4.

**Elaborado por:** Nataly Silvana Muñoz Agualema

#### **Análisis**

Por medio de la aplicación del test A-2, se ha podido identificar que el 16,7% de los estudiantes poseen un nivel medio alto; y el 83,3% un nivel alto.

#### **Interpretación**

Se ha podido identificar que después de la aplicación de actividades de práctica lúdica, los estudiantes lograron mejorar su concentración, evidenciando así que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje de los estudiantes.

### 4.3 Prueba de normalidad

**Tabla 5.** Prueba de normalidad

Nivel	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Normal	,260	2	.			
Alto	,303	20	,000	,850	20	,005

a. nivel es constante cuando niv = Bajo. Se ha omitido.

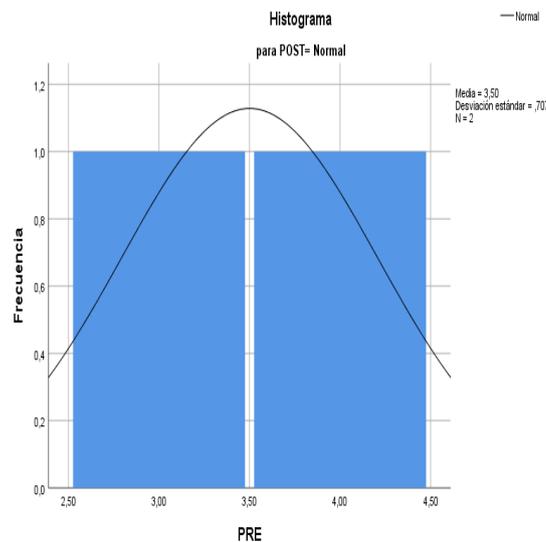
b. Corrección de significación de Lilliefors

c. nivel es constante cuando niv = Medio Alto. Se ha omitido.

**Fuente:** Aplicación del Test A-2

**Elaborado por:** Nataly Silvana Muñoz Agualema

**Gráfico 4.** Prueba de normalidad



**Fuente:** Prueba de normalidad SPSS V.25

**Elaborado por:** Nataly Silvana Muñoz Agualema

### Análisis e interpretación

Mediante el gráfico de la prueba de normalidad, se evidencia que el resultado es ,005, lo que nos lleva a rechazar una hipótesis nula por ende el estudio resulta positivo, y el nivel de correlación entre el pre y post test, serán analizadas e interpretadas mediante una T – student.

#### 4.4 Prueba T-Student

**Tabla 6.** Prueba T-Student

T student muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		T	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pre_atencion_2	-1,79	0,72	0,15	-2,10	-1,49	-	23,00	<b>0,00</b>
Post_atención_2						12,17		

**Fuente:** Aplicación del Test A-2

**Elaborado por:** Nataly Silvana Muñoz Agualema

En base a lo referente a la intervención de prácticas lúdicas, se ha podido observar que la concentración mejoro, por el resultado que arroja la prueba T-Student, de muestras emparejadas existe un nivel de significancia P valor  $< 0.05$  siendo el resultado del grado de bilateralidad = 0,00 llegando a tener una correlación muy significativa; por lo tanto, podemos aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula.

## **Discusión**

Por medio de la aplicación de los instrumentos pre y post test del Test A-2, se pudo identificar una normalidad con una significancia de 0.05; con la aplicación del T-Student se pudo evidenciar una significancia bilateral del 0,00, identificando así que la aplicación de las actividades de las prácticas lúdicas favorece la concentración y atención de los estudiantes.

Los datos evidenciados tienen relación con la investigación de (Toro y otros, 2016), en donde se evidencio una significancia bilateral de 0,01, con respecto al T-Student, evidenciando así que es importante y diseñar estrategias para dar solución al problema. Creando espacios y actividades adecuadas para propiciar el trabajo individual y grupal, Desarrollando la capacidad de observación y promoviendo la escucha atenta de las instrucciones.

De la misma manera Rubicela (2018), realizó una investigación, donde se evidencio una correlación de Pearson de 0,458; se identificó que os docentes aplican estrategias lúdicas durante sus clases, pero no de manera consecutiva, por lo tanto, se puede observar que influye de forma moderada en el rendimiento académico de los alumnos, por tal motivo se recomienda que los docentes deben tomar conciencia en cuanto a la capacitación que deben de tener para una buena planificación de clases, no basta solo con los conocimientos generales adquiridos en sus diferentes carreras sino buscar alternativas de mejora continua, innovando la práctica pedagógica buscando adecuar las clases de acuerdo a sus edades y comportamientos de cada grupo.

## **CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1 Conclusiones**

- Se estableció que el nivel de concentración de los niños de básica elemental de la Unidad Educativa “San Pablo” en condiciones normales presentaron un nivel de concentración bajo.
- Se elaboro un programa para la intervención en la práctica lúdica de los niños para mejorar la concentración la misma que tuvo duración de 12 semanas.
- Por medio de las evaluaciones pre y post test, se analizó que los estudiantes presentaban problemas de concentración lo cual afectaba a su aprendizaje; sin embargo, en el post test se logró identificar que los estudiantes tuvieron una mejoría en su concentración, debido a que los errores fueron evidentemente menores a los que se reflejaban en la aplicación del pre test atención A-2.

## 5.2 Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes utilizar las actividades de práctica lúdica presentados en el programa de intervención, con la finalidad de estimular y potenciar el desarrollo de la atención y concentración de los estudiantes así evitar futuros problemas dentro del aprendizaje.
- De la misma manera se recomienda que, tanto docentes como padres de familia, impulsen el desarrollo de actividades lúdicas, que permitan mejorar la concentración de los niños al momento de realizar actividades académicas mediante el juego.
- Incentivar a docentes y padres de familia a ser partícipes en la educación académica- lúdica de los niños, con el objetivo de destacar la importancia de los juegos como estrategias de aprendizaje y desarrollo de la concentración.

## CAPITULO VI. PROPUESTA

### 6.1 Propuesta

**Objetivo de la propuesta:** Motivar al estudiante el aprendizaje de las distintas áreas mediante las practicas lúdicas, para a poder mejor la concentración de los niños de la Unidad Educativa “San Pablo”

**Introducción:** De acuerdo con este proyecto, el plan de prácticas lúdicas tiene el fin de ayudar a los estudiantes en el aprendizaje mediante la concentración, usándolo como herramienta principal para este fin. Es importante mencionar que el plan de actividades fue elaborado bajo la integración de actividades lúdicas en base al nivel académico de los niños.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón, E., & Guzmán, M. (2016). *Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Araceli, V. (2008). <https://es.scribd.com/document/375356206/Test-de-Atencion-a-1-y-a-2#>
- Ardila, D., & Fernández, T. (2022). Acta Scientiarum. Education, v. 44, e61343, 2022 Las prácticas lúdicas familiares en el aprendizaje de la lectura y escritura en estudiantes del grado primero. *Acta Scientiarum*(44), 2-14.
- Barragan, K. (2018). *Las prácticas lúdicas 2*. SCRIB.
- Bayas, F., Chicaiza, L., Ponce, H., & Bayas, C. (30 de Septiembre de 2017). *Actividades Lúdicas "Aprendo Jugando" Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Los Niños Y Niñas Del Primer De Educación Básica*. <https://doi.org/10.19044/esj.2017.v13n26p180>
- Caamaño, C. (2018). *Claves para potenciar la atención / concentración* . CEACS.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615>
- Candela, Y., & Benavidez, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje . *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86.
- Canteros, F., Soparanzetti, S., Centaure, A., & Corbera, A. (2019). *Programa inicial de prácticas lúdicas*.
- Cuellar, M., Tenreyro, M., & Castellón, G. (2018). El juego en la educación preescolar fundamentos históricos. *Revista Conrado*, 14(62), 117-123.
- ISEF. (2017). *Juego y prácticas lúdicas*. Universidad de la República.
- Moyolema, C. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el prensamiento critico reflexivo de los niños*. Univesidad Técnica de Ambato.
- Nova, L., Duarte, M., & Berrio, M. (2018). *Factores que inciden en los problemas de concentración* . UNIMINUTO.
- Paz, S., Pereira, M., & Velasteguí, C. (2020). Prácticas deportivas y enfoques curriculares: una prespectiva desde la educacion física. *Revista Educare*, 24(1), 180-197.
- Paz, S., Sandoval, V., & Lorenzo, E. (2018). Efectos de un programa en la fuerza. *Revista ARJé*, 12(22), 316-320.
- Pérez, L., & López, C. (2018). *La concentración y su incidencia en el rendimiento académico* . Universidad Estatal de Milagro.

- Pilco, J. (2022). *Actividades lúdicas digitales como estrategia de motivación para el aprendizaje, con los estudiantes de tercer semestre de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales: Química y Biología, periodo mayo–octubre 2021*”. Universidad Nacional de CHimborazo.
- Rodríguez, a., & Tascón, F. (2020). *Actividades lúdicas en educación física: una propuesta para fomentar los hábitos de estudio*. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Rua, A. (2016). *La atención y concentración de los niños y niñas en el preescolar*. Universidad de Cartagena.
- Saucedo, G. (2019). *La importancia de la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior* . Universidad Militar Nueva Granada.
- Sotelo, L. A. (2019). *La actividad lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños de primer año de educación general básica paralelo “c” de la unidad educativa “San Felipe Neri” periodo 2018-2019*. Universidad Nacional de CHimborazo.
- Toro, C., Álvarez, T., & Espitia, J. (2016). *Estrategias lúdicas para mejorarla atención de los estudiantes de 3er grado*. Fundación Universitaria los Libertadores.

# ANEXOS

## Anexo 1. Test A-2

AÑO	GRADO	PUNTAJE

### TEST DE ATENCION A-2

Nombres y Apellidos : .....

Fecha de Nacimiento : ..... Edad : .....años.....meses

Fecha de Evaluación : .....

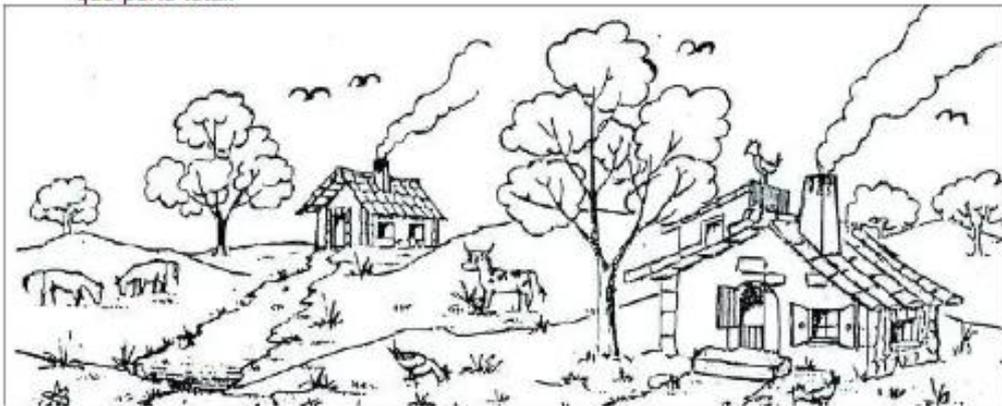
1. Tacha todos los "2" de la siguiente cifra. Cuando yo diga !ALTO!. Contaremos lo que hayas tachado y el número total lo escribiremos en el cuadradito que pone total.

15 seg

482. 632. 527. 272

2. Tacha todos los animalitos del dibujo. Cuando yo diga !Alto!. Contaremos lo que hayas tachado y el número total lo escribiremos en el cuadradito que pone total.

20 seg



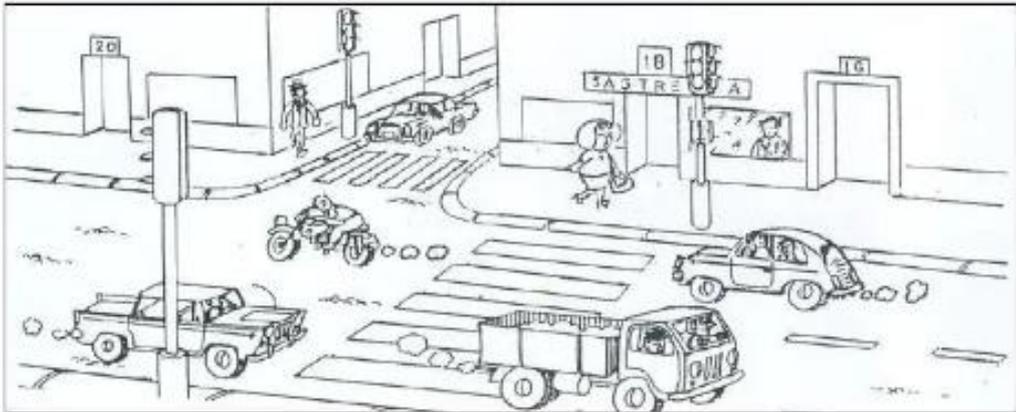
15 seg

3. Tacha todas las "a" que hay en la frase.

Al final del camino estaban mis amigos esperándome.

20 seg

4. Tacha todas las "personas" que aparezcan en el dibujo.



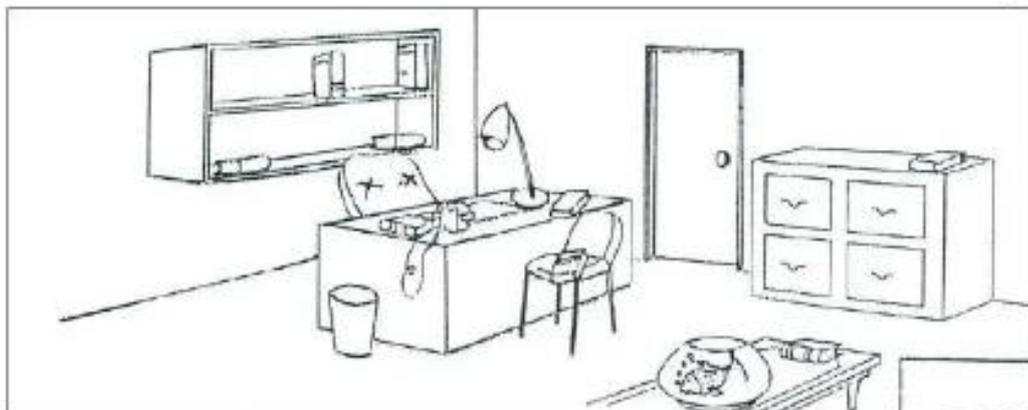
15 seg

5. Tacha todos los "circuitos" que hay en la siguiente serie.



6. Tacha todos los libros que aparecen en el dibujo.

15 seg



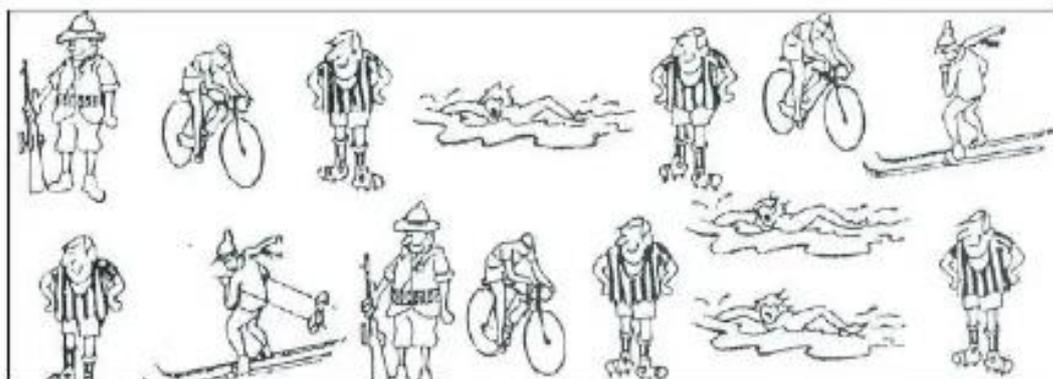
7. Tacha todos los "animales" que hay en la siguiente frase.

15 seg

En la selva estaban un león y un puma tratando de alcanzar a un ciervo que corría asustado de sus perseguidores.

8. Tacha todos los "futbolistas" que aparecen en el dibujo.

20 seg



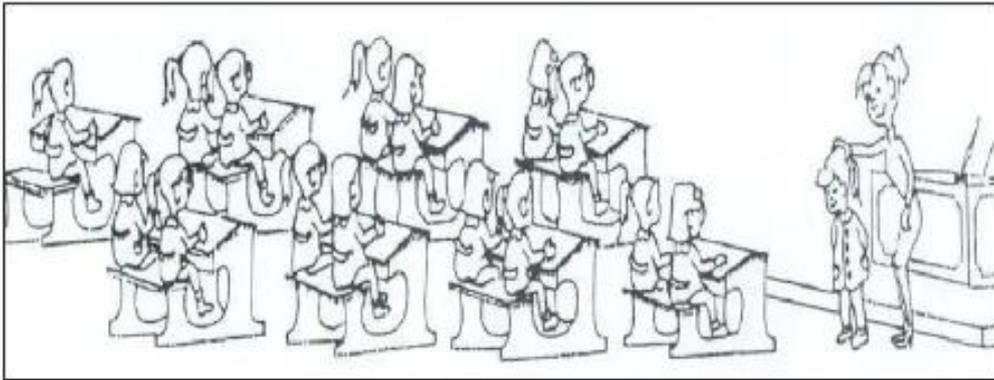
9. Tacha todas las "palabras que tengan más de tres letras"

15 seg

Fuimos de excursión al zoológico y el profesor nos enseñó los animalitos más interesa.

10. Tacha todas las "todas las niñas que tienen el pelo atado".

20 seg



**Anexo 2. Plan de clase**

<b>Plan de clase N°1</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Determinar el grado de concentración inicial que tienen los niños mediante el test de Atención A-2
<b>Materiales</b>	Hojas de trabajo
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizamos un saludo inicial</li><li>• Entregamos las hojas de trabajos a los niños para que realicen su prueba.</li><li>• Al finalizar realizamos un juego.</li></ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°2</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Promover la atención y memoria de los niños
<b>Materiales</b>	Hojas de trabajo
<b>Desarrollo</b>	Se les entregara hojas de trabajo a los niños donde tienen que observar la ubicación de los puntos dentro de los cuadrados y colorear como corresponda a cada cuadrado
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°3</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Desarrollar la atención
<b>Materiales</b>	Ningún material
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos un juego “En el mar un tiburón”</li> <li>• Vamos a estar formados mientras un alumno pasara al frente Ejemplo Dirá veo veo algo que es de color negro los demás alumnos intentarían adivinar a lo que está diciendo su compañera</li> <li>• Como variante podemos describir algún compañero</li> </ul>
<b>Imagen</b>	 <p>The image shows a group of students in a schoolyard. They are wearing light-colored uniforms. Some students are standing in a circle, while others are scattered around. In the background, there are school buildings and trees. The scene appears to be an outdoor activity or game.</p>

<b>Plan de clase N°4</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Desarrollar la agilidad
<b>Materiales</b>	Sin material
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos un pequeño calentamiento para realizar la actividad:</li> <li>• En el juego de policías y ladrones ambos equipos compiten para evitar ser pillados y atrapar al contrincante.</li> <li>• El facilitador organiza a los pequeños de manera que queden a lo largo de una misma línea, pero cada niño debe estar de espaldas con un competidor. Correrán y escaparán a la voz del docente, cuando diga “policías” estos escapan y viceversa.</li> <li>• Si se toca al adversario se anota un punto, pero si no se toca la puntuación se suma a ese equipo que no fue alcanzado.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°5</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Promover la concentración y rapidez de los participantes
<b>Materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulinas</li> <li>• Vasos</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciamos la clase con un juego “Patos al agua”</li> <li>• Colocamos en parejas y entregamos cartulinas y en el centro se colocará pompones de un solo color. La actividad consiste en que el profesor dirá un color mientras el alumno va colocando el vaso sobre el color mencionado, cuando el docente dice pompones los niños deben estar atentos para poder ganar el centro y eliminar a su adversario</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°6</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Ser rápido, estar atentos para lograr tomar primero el pañuelo.
<b>Materiales</b>	Pañuelo
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos un calentamiento de las diferentes articulaciones del cuerpo.</li> <li>• Formamos dos equipos, cada jugador tiene un número. Los equipos se forman en borde de una línea, en el centro se sitúa el árbitro con el pañuelo.</li> <li>• Al momento que el árbitro dice un numero dos jugadores que tienen asignado el numero correrán al centro para tomar el pañuelo y regresar sin ser atrapado por el adversario. Si es atrapado por su compañero el otro equipo anota punto</li> </ul> <p>Variante del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En lugar de hacer el llamado con números, se puede cambiar esta señal por países del mundo, ciudades, animales, días de la semana, colores, e incluso operaciones matemáticas que el resultado sea la señal para participar.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°7</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Promover la atención, memoria, movimiento y trabajo en equipo
<b>Materiales</b>	No se necesita material
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos un pequeño juego “EL cocodrilo dante”</li> <li>• Los jugadores forman dos filas y se agarran fuertemente a la cintura del niño de delante. Se marcan en el suelo dos líneas, una de salida y otra de llegada, separadas por unos metros</li> <li>• Los primeros de cada equipo colocan un pie en la salida y a la voz de ya empiezan todos a avanzar, con el mismo pie siempre para conseguir llegar los primeros a la meta.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°8</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Desarrollar la atención y rapidez
<b>Materiales</b>	Ningún material
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calentamiento</li> <li>• El docente debe elegir de entre ellos a uno que será el que “congelará” a los demás. Estando los jugadores reunidos, el docente dará una seña y todos empezarán a correr en cualquier dirección.</li> <li>• El jugador designado para congelar al resto irá detrás de los jugadores, quienes deberán evitar ser tocados por él.</li> <li>• En cuanto el jugador designado para congelar al resto toque a algún jugador, este quedará “congelado”: deberá detenerse y permanecer en la posición en la que estaba cuando fue tocado.</li> <li>• Un jugador puede descongelar a otro que ha sido congelado tocándolo.</li> <li>• El juego termina cuando todos los jugadores han sido congelados. El último jugador en ser congelado pasa a ser el encargado de congelar al resto.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°9</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Mejorar la memorización y rapidez
<b>Materiales</b>	Pelota
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos un calentamiento de las diferentes articulaciones del cuerpo.</li> <li>• Cada uno de los participantes tiene que escoger una ciudad meses del año o un numero para empezar a jugar,</li> <li>• Una vez ha escogido cada uno, el que empieza coge la pelota y lanza la pelota al aire mientras dice: "Declaro la guerra y dice el país o el número.</li> <li>• Todos tienen que alejarse de la pelota, excepto aquel país que han nombrado, que tiene que coger la pelota y decir: ¡Alto! En ese momento, quienes estén corriendo tienen que permanecer inmóviles.</li> <li>• El que tiene la pelota podrá dar tres pasos para acercarse a uno de sus compañeros. Una vez que ha dado los tres pasos tendrá que tratar de darle con la pelota sin que el otro la coja. Si lo mata, le toca al otro declarar la guerra. Si la coge al vuelo, el que ha intentado matarle tiene que volver a declarar la guerra.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°10</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Desarrollar su atención y memoria
<b>Materiales</b>	Hojas de trabajo
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Empezamos en el juego “quien soy”</li> <li>• Entregamos las hojas de trabajo donde los niños de forma individual deberán concentrarse en su trabajo buscando las diferencias</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°11</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Fomentar el trabajo en equipo
<b>Materiales</b>	No se necesita material
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos un calentamiento de las diferentes articulaciones del cuerpo. Con el juego “Soy un muñeco muy divertido”</li> <li>• En grupo de 6 personas, se formarán en columna donde el ultimo pasara por debajo de las piernas de sus compañeros recorren así hasta punto de llegada, el equipo que llega al ultimo se eliminara y continuaremos hasta tener un equipo ganador.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°12</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Lograr captar la concentración
<b>Materiales</b>	Hojas de trabajo
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entregara hojas de trabajo a los niños donde tienen que realizar el recorrido del laberinto para que puedan solucionar el recorrido del juego.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°13</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Trabajar la atención, la rapidez fomentar la cooperación.
<b>Materiales</b>	No es necesario ningún material
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos un calentamiento de las diferentes articulaciones del cuerpo.</li> <li>• En grupos de tres en donde dos personas se toman de la mano frente a frente para formar la casa y dentro de ello se coloca la otra persona que será el inquilino,</li> <li>• El profesor iniciará el juego a través de tres palabras “casa” “inquilino” y “terremoto”.</li> <li>• Si dice casa las casas se mueven en busca de otro inquilino que permanecerá en su sitio</li> <li>• SI dice inquilino los niños que están en medio de los otros tendrá que buscar una nueva casa.</li> <li>• Si dice terremoto todos los niños se mueven para construir nuevas casas</li> </ul>
<b>Imagen</b>	 <p>The image shows a group of approximately 24 children in a schoolyard. They are arranged in several small groups, each forming a 'house' by holding hands. In the center of each house, one child is being held up by the others, representing the 'tenant' (inquilino). The children are wearing light-colored tracksuits. The background shows a school building and some playground equipment.</p>

<b>Plan de clase N°14</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	No romper las cadenas, fomentar el trabajo en equipo.
<b>Materiales</b>	No es necesario ningún material
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos un calentamiento de las diferentes articulaciones del cuerpo</li> <li>• Los alumnos se sitúan por toda la zona delimitada de juego y frente a ellos un par de jugadores cogidos de la mano. La pareja de jugadores intentará tocar a los demás jugadores sin soltarse las manos y enganchando a la cadena a los alumnos tocados. Cuando es tocado el último jugador termina la ronda, quedándose atrapar a los dos primeros tocados de la ronda anterior.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°15</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Desarrollar la atención concentración y rapidez
<b>Materiales</b>	Ningún material
<b>Desarrollo</b>	<p>Para realizar el juego con palmas hacemos grupos de 3 o mas personas y lo desarrollamos de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para jugar tenemos que aprendernos primero esta canción: <p style="text-align: center;">“Choco-choco-lala. Choco-choco-tete. Choco-la. Choco-te. Choco-la-te”.</p> </li> <li>• Ahora, memorizamos los pasos de este juego de manos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada vez que digamos “Choco”, juntamos las palmas frontales.</li> <li>- Cuando digamos “La o Lala”, juntamos la parte del dorso.</li> <li>- Y con “te o tete”, juntamos los puños.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°16</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Detención de información
<b>Materiales</b>	Cuento
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos un juego “Los sonidos de los animales”</li> <li>• Leemos un cuento  Mike tiene una bicicleta nueva. La bicicleta puede ir muy rápido. Su bicicleta nueva es azul. Es una bicicleta grande. A Mike le gusta montar en bicicleta con sus amigos. A él le gusta pasear en bicicleta por el parque. Mike guarda su bicicleta adentro por las noches. Mike cuida su bicicleta nueva.</li> <li>• Luego realizamos preguntas para saber quién estuvo atento a la lectura</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°17</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Mejorar la rapidez, y la atención del sonido
<b>Materiales</b>	Silbato
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En círculo y un niño en el centro será el gato A toques cortos y rápidos de silbato sólo se mueven los ratones con pasos cortitos, cuando cambie la señal, toques largos y separados, se detienen los ratones y los que se mueven son los gatos con pasos largos intentando tocar a un ratón. Los ratones atrapados se convierten en gatos no habiendo cambio de rol.</li> <li>• El juego finaliza cuando todos son gatos.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°18</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Trabajar la atención y concentración.
<b>Materiales</b>	Parlante
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos un calentamiento de las diferentes articulaciones del cuerpo, con la canción del calentamiento</li> <li>• Todos los niños empiezan a bailar (música infantil)</li> <li>• Cuando se apaga la música, todos tienen que permanecer quietos como estatuas.</li> <li>• El que se mueva está eliminado.</li> <li>• Gana el que quede al final del todo.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°19</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Descubrir el dibujo
<b>Materiales</b>	Hojas de trabajo
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entrega hojas de trabajo donde tendrán que ir uniando los puntos según el número que este colocado e irán descubriendo la imagen que se encuentra.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°20</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Mejorar concentración y trabajo en equipo
<b>Materiales</b>	Pelotas de espuma
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos un pequeño calentamiento para realizar la actividad:</li> <li>• Formamos dos equipos se sitúa uno frente al otro con una distancia adecuada entre ambos campos ubicamos una línea neutra para que no puedan pasar. A continuación, le damos una pelota a cada participante a la señal del profesor todos intentan tocar en los pies de su compañero</li> <li>• Pierden un punto si pasan la línea neutra o si el adversario se mueve cuando va a tocar la pelota</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°21</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Fomentar la convivencia en grupo,
<b>Materiales</b>	Una pelota o pañuelo
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se sentarán en círculo todos los niños, menos uno que es quien se la queda. Todos cerrarán los ojos al mismo tiempo que cantan la siguiente canción:  <p style="text-align: center;"><b>El pañuelo por detrás tris tras,  Ni la ves ni la verás tris tras,  Mirar para arriba que caen ardillas,  Mirar para abajo que caen escarabajos,  A callar a callar, que el niño va a pasar</b></p> </li> <li>• Y el que se la quedaba dejará el pañuelo detrás de un compañero y cuando diga ya, todos mirarán y quien la tenga correrá al otro y si no lo atrapa se la queda.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°22</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Mejorar la concentración y memorización
<b>Materiales</b>	No se necesita material.
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos un calentamiento de las diferentes articulaciones del cuerpo. Con el juego “simón dice”</li> <li>• En grupos de 4 integrantes, 3 realizan un cuadro, el otro mira cómo están sus compañeros durante un tiempo y se da la vuelta. El resto de sus compañeros cambian algo del cuadro y el tendrá que adivinar que cambio se han realizado en el cuadro</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°23</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Iniciar las estrategias de razonamiento y concentración
<b>Materiales</b>	Hojas de trabajo
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se colocan en parejas, entregamos una hoja de trabajo para que traten de llenar lo más rápido posible los espacios en blanco.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°24</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Desarrollar la percepción a través del juego
<b>Materiales</b>	Sin material
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos un pequeño calentamiento para realizar la actividad:</li> <li>• Se forman equipos de seis, colocándose en fila y tomados a la cintura. Los participantes deben desplazarse o pararse según el color que indique el profesor. Por ejemplo: verde, desplazarse; rojo, pararse, naranja sentarse.</li> <li>• Es fundamental prestar mucha atención a las órdenes del profesor.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

<b>Plan de clase N°25</b>	
<b>Escuela:</b>	“Unidad Educativa San Pablo”
<b>Responsable</b>	Nataly Muñoz
<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Participantes</b>	24 estudiantes
<b>Objetivo</b>	Determinar el nivel de concentración mediante el test de atención y concentración A-2
<b>Materiales</b>	Hojas de trabajo
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregamos a cada estudiante su hoja de trabajo y le damos la indicación para que realicen su prueba en un determinado tiempo.</li> </ul>
<b>Imagen</b>	

Anexo 3. Certificado de la institución

**UNIDAD EDUCATIVA "SAN PABLO"**

AMIE:06H01082

San pablo- Parroquia San Andrés-Cantón Guano



En calidad de Rector de la Unidad Educativa "San Pablo"

**CERTIFICO**

Que la señorita **NATALY SILVANA MUÑOZ AGUALEMA** portadora de cedula de identidad N° **0302724851**, estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, desarrollo el trabajo de Titulación con el tema "Las practicas lúdicas en la concentración de los niños" en la Unidad Educativa "San Pablo" desde el 13 de Diciembre de 2022 hasta el 3 de Marzo de 2023.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

San Pablo, 22 de marzo de 2023

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Vinicio", is written over a horizontal line.

Lic. Vinicio Valdivieso

0602066920

RECTOR



#### Anexo 4. Intervención





