



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

Trabajo de titulación especial como requisito para obtener el título de licenciada en Ciencias de la Educación, “Educación Parvularia e Inicial”

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

“EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS, DE LA “ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 21 DE ABRIL”, CIUDAD DE RIOBAMBA PERIODO 2018-2019”

Autora:

MAYORGA CHÁVEZ MARITZA ANDREINA

Tutor:

MGS. JIMMY VINICIO ROMÁN PROAÑO

Riobamba – Ecuador

2019

APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros de tribunal revisaran y aprueban el informe de investigación, con el título:

“EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS, DE LA “ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 21 DE ABRIL”, CIUDAD DE RIOBAMBA PERIODO 2018-2019”

Presentado por: Maritza Andreina Mayorga Chávez

Dirigido por: Mgs. Jimmy Vinicio Román Proaño

Una vez escuchada la defensa oral y revisada el informe final de proyecto de investigación con fines de graduación, en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la facultad de ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman:

Mgs. Zoila Román


PRESIDENTE DE TRIBUNAL



FIRMA

Mgs. Tannia Casanova

MIEMBRO DE TRIBUNAL



FIRMA

Mgs. Myriam Tapia

MIEMBRO DE TRIBUNAL



FIRMA

Mgs. Jimmy Román

TUTOR



FIRMA

CERTIFICACIÓN DE TUTOR

Yo, Mg.S Jimmy Vinicio Román Proaño, Tutor del proyecto de investigación y docente de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo

CERTIFICADO:

Que la investigación, con el tema **“EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS, DE LA “ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 21 DE ABRIL”, CIUDAD DE RIOBAMBA PERIODO 2018-2019”** Realizado por la señorita Maritza Andreina Mayorga Chávez, de la Carrera de Educación Parvularia e Inicial es el resultado de un proceso riguroso, bajo mi dirección de apoyo y una asesoría permanente, cumpliendo con todas las condiciones teóricas y metodológicas exigidas por los reglamentos pertinentes, para la presentación y sustentación ante los miembros del tribunal correspondientes al proyecto de investigación.



Mgs. Jimmy Vinicio Román Proaño

Tutor

CERTIFICACION

Que, **Maritza Andreina Mayorga Chávez** con CC: **060426122-2**, estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGIAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado: **“EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS, DE LA “ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 21 DE ABRIL”, CIUDAD DE RIOBAMBA PERIODO 2018-2019”**, que corresponde al dominio científico **DESARROLLO SOCIOECONÓMICO Y EDUCATIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INSTITUCIONALIDAD DEMOCRÁTICA Y CIUDADANA** y alineado a la línea de investigación **EDUCACIÓN SUPERIOR Y FORMACIÓN PROFESIONAL**, cumple con el 7%, reportado en el sistema Antiplagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 5 de julio del 2019




Mgs. Jimmy Román

Tutor

AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación que se muestra como proyecto de grado, Previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Parvulario e Inicial. Qué nos corresponde exclusivamente a: Maritza Andreina Mayorga Chávez con cedula de N° 0604261222y del director de Proyecto: MsC. Jimmy Vinicio Román Proaño el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Maritza Andreina Mayorga Chávez

C.I. 0604261222

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a mis padres por confiar en mí y darme la oportunidad de demostrarles que con esfuerzo y sacrificio estoy terminando una etapa más en mi vida, también a todos los docentes que con su carisma y apoyo nos demostraron que con dedicación y lucha podemos salir adelante. Gracias Universidad Nacional de Chimborazo por brindarnos la oportunidad y abrirnos la puerta a los jóvenes para aprender de los mejores.

Maritza Andreina Mayorga Chávez

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación lo dedico primeramente a Dios por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por darme la fortaleza de seguir adelante y guiarme en el camino y por ser el soporte y compañero en todo este proceso estudiantil.

A mis padres Amparito y José por ser un pilar indispensable en este proceso, tanto académico, económico y emocional.

A mis maestros, por no solo brindarme conocimientos sino también por escucharme y saberme aconsejarnos en toda esta etapa y por impulsarme a seguir y no desmayar ante cualquier dificultad.

Y, por último, pero no menos importantes a esas personas que conocí en este transcurso que fueron más un amigo fueron como hermanas a Mishell, Ely, Joha y Nancita que con su apoyo hicieron que este proceso sea más fácil que todos los momentos que compartimos juntas sea inolvidables.

Todo este trabajo fue gracias a ellos.

Maritza Andreina Mayorga Chávez

INDICE GENERAL

APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	II
CERTIFICACIÓN DE TUTOR	III
CERTIFICACIÓN	IV
AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN	V
AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA	VII
INDICE GENERAL	VIII
ÍNDICE DE CUADRO	X
ÍNDICE DE FIGURA	XI
RESUMEN	XII
ABSTRAC	XIII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	2
1.2 JUSTIFICACIÓN	3
1.3 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	4
1.3.1 Objetivo General	4
1.3.2 Objetivo Específicos.	4
CAPÍTULO II	5
2. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	5
2.1 EL JUEGO	6
2.1.4 El juego didáctico.	10
2.1.4.2 Beneficios que tiene el juego didáctico	11
2.1.4.3 Pasos se deberían tener en cuenta para elaborar un juego didáctico	12
2.1.4.4 Presentación el juego didáctico	12
2.1.4.5 Crear un juego didáctico	13
2.1.4.6 Características de los juegos didácticos	13
2.1.4.7 Ventajas del juego didáctico	14
2.1.4.8 Áreas que desarrolla el juego didáctico	15
2.1.4.9 Tipos de juego didáctico	15
2.2 LA ATENCIÓN.	16
2.2.3 Pautas que pueden resultar útiles a la hora de trabajar la atención son:	19

CAPÍTULO III	21
3 METODOLOGÍA	21
3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.	21
3.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	21
3.3 TIPOS DE INVESTIGACION	21
3.4 NIVEL-ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN	21
3.5 TIPO DE ESTUDIO	21
3.6 POR EL LUGAR	22
3.7 POBLACIÓN Y MUESTRA	22
3.7.1 Población	22
3.7.2 Muestra	22
3.8 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS	22
3.8.1 Técnicas	22
CAPÍTULO IV	23
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	23
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	36
Conclusiones	36
Recomendaciones	37
BIBLIOGRAFÍA	38
ANEXOS	XIV

ÍNDICE DE CUADRO

Cuadro 1: Población	22
Cuadro 2: Demuestra un buen nivel de vigilancia ante las actividades propuestas.	23
Cuadro 3: Selecciona y procesa la información de la actividad realizada.	24
Cuadro 4: Realiza varias actividades a la vez.	25
Cuadro 5: Ordena secuencias lógicas propuestas.	26
Cuadro 6: Participa con gusto en actividades individuales y grupales.	27
Cuadro 7: Identifica, describe, compara y clasifica los objetos del exterior según atributos.	28
Cuadro 8: Reproduce y construye patrones sencillos con atributos específicos.	29
Cuadro 9: Contrasta y describe las características de diferentes objetos.	30
Cuadro 10: Describe la posición de los objetos.	31
Cuadro 11: Ordena diferentes actividades.	32

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1: Demuestra un buen nivel de vigilancia ante las actividades propuestas.	23
Figura 2: Selecciona y procesa la información de la actividad realizada.	24
Figura 3: Realizar varias actividades a la vez.	25
Figura 4: Ordena secuencias lógicas propuestas.	26
Figura 5: Participa con gusto en actividades individuales y grupales.	27
Figura 6: Identifica, describe, compara y clasifica los objetos del exterior según atributos.	28
Figura 7: Reproduce y construye patrones sencillos con atributos específicos.	29
Figura 8: Contrasta y describe las características de diferentes objetos.	30
Figura 9: Describe la posición de los objetos y ubicación.	31
Figura 10: Ordena diferentes actividades	32



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL
RESUMEN

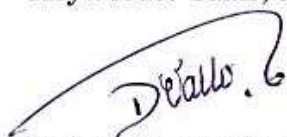
La presente investigación realizada sobre el tema **“EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS, DE LA “ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 21 DE ABRIL”, CIUDAD DE RIOBAMBA PERIODO 2018-2019”**. Con el fin de identificar cual es la importancia de trabajar la atención y cómo influye en el juego didáctico en este proceso. Para el desarrollo de la propuesta se realizó una investigación cualitativa que nos permitió identificar qué factores afectan y como intervienen en el niño y en su atención, cuales son los factores más comunes por los cuales los niños pierden interés por aprender y esa esencia por descubrir nuevas cosas tanto dentro y fuera del aula. Esta investigación se realizó de tipo bibliográfica, porque se obtuvo información de diferentes fuentes como libros, revistas, artículos, relacionados a nuestro tema de investigación. La muestra con la que se trabajo fue con 30 estudiantes de educaron básica. En este estudio que se utilizó la ficha de observación como instrumento para recolectar los datos de la presente investigación, mediante la cual todos los estudiantes fueron evaluados. En la interpretación de los resultados obtenidos nos da como resultados obtenidos que los niños se encuentran en un nivel donde ellos a veces están atendiendo en a la clase y con la utilización de los juegos didácticos vamos trabajando más ese nivel, y concluyendo que el juego didáctico es una herramienta que le permite trabajar la atención en el niño desarrollando su creatividad y concentración.

Palabras clave: Juego, didáctico, atención .concentración, creatividad.

ABSTRACT

The present research done on the topic "THE DIDACTIC GAME IN THE DEVELOPMENT ATTENTION IN CHILDREN 5 TO 6 YEARS, AT THE" 21 DE ABRIL SCHOOL ", IN RIOBAMBA TOWN PERIOD 2018-2019". In order to identify the importance of working with attention and how it influences the didactic game in during this process. For the development of the proposal, a qualitative research was carried out that allows us to identify which factors affect and how they involve in the child and in their attention, the most common factors by which children lose interest in learning and that essence to discover new things both inside and outside of the classroom. This research was carried out as a bibliography, due the information was obtained from different sources such as books, magazines, articles, related to our research topic. Each case represented 30 students of basic education. In this study, the observation card was used as an instrument to collect the data of the current research , through which all the students were evaluated. In the interpretation of the obtained results show us that children are in a scale where they are sometimes putting attention in the classroom and they use the didactic games, working in a better way , in conclusion that the didactic game It is a tool that allows to work on the child's attention, developing their creativity and concentration.

Keywords: Game, didactic, attention. concentration, creativity.



Reviewed by: valle, doris



Languages Center Professor

INTRODUCCIÓN

El juego didáctico cumple un rol imprescindible dentro del desarrollo del niño, con el juego el niño tiene la capacidad de expresar, crear, imaginar, participar, de concentrarse, atender por este motivo los objetivos de esta investigación, es que los docentes utilicen el juego como un instrumento de aprendizaje para el niño, para que el fortalezca su atención y le ayude en el desarrollo de buenas habilidades y destrezas dentro y fuera del aula.

La atención posee varias características que le permite al niño organizar, analizar, seleccionar y esto le ayuda en el desarrollo de su aprendizaje. No solo en el momento de juego, le permite al niño desenvolverse de una forma más segura en todo su proceso de aprendizaje.

En base a lo observado es necesario utilizar e incrementar de mejor manera el juego didáctico dentro del proceso de aprendizaje para que el niño desarrolle todas sus habilidades, el niño debe mejorar su atención y mantener una nueva concentración al momento de realizar una actividad ya sea de juego o de una tarea, es por esta razón que en los primeros años el niño desarrolla sus habilidades y destrezas al máximo, permitiéndole con el tiempo tener más confianza en sí mismo y un mejor desempeño en el área académica.

Con la implementación de los juegos didácticos acorde a la edad pertinente podremos desarrollar en el niño un aprendizaje más significativo, logrando una mejor atención al momento de trabajar en cualquier área de aprendizaje.

Por otra parte, el juego didáctico le permitirá al niño tener más confianza en sí mismo, ya que, a través de los diferentes juegos como el rompecabezas, crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, cubos y más, le permite interactuar con sus compañeros sin ninguna restricción o miedo y la obtención de un mejor aprendizaje.

Es así que la estructura de este proyecto de investigación tiene un contenido organizado, la cual representa una distribución y dentro de algunos una división la cual conlleva a una secuencia para establecer una investigación que contribuya en el trabajo de la atención en los niños de 5 a 6 años.

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

A nivel de Sudamérica en el contexto educativo, se reconoce que el juego es una herramienta que permite y ayuda en el desarrollo del aprendizaje del niño, siendo el juego un instrumento crucial que contribuye al pensamiento y al desarrollo de habilidades, gracias a los juegos los niños interiorizan pautas de comportamiento sin que ellos lo perciban. Por tal motivo la investigación sobre El juego didáctico, es fundamental para el aprendizaje del niño, en donde se ha evidenciado que los niños pierden el interés por aprender cuando sus clases son monótonas y no existe algún instrumento, estrategia o motivación para despertar la curiosidad del niño.

El ministerio de Educación, en la dirección nacional de educación inicial, considerando la importancia que tiene el juego en la Educación como una estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje, ha venido organizando e implementando ambientes de aprendizaje: estimulantes, seguros y saludables, a través de la adquisición de materiales didácticos, juegos didácticos, juegos exteriores infantiles, que garanticen experiencias de aprendizaje significativo, seguro y oportuno. Siendo los docentes los responsables en garantizar el desarrollo de aprendizaje de los niños.

En relación a lo anterior mencionado se ha observado que en la escuela de educación básica 21 de Abril, los niños del primer año paralelo “A”, son muy distraídos y les cuesta prestar atención a indicaciones para alguna actividad que luego van a realizar, siendo esta situación lamentable para que el niño no obtenga un aprendizaje significativo ya que esto es efecto de que las clases sean monótonas y muy explicativas, que los niños en vez de prestar atención a la docente se distraían fácilmente ya sea con sus útiles escolares o molestando o siendo molestado por sus compañeros de clase. Llegando a un punto donde el docente intervenía con juegos didáctico no como un uso metodológico sino más bien como un recurso de distracción para los niños o como un pasatiempo hasta que los demás niños logren terminar sus otras tareas, perdiendo el verdadero valor de la importancia del juego didáctico en la atención.

1.2 JUSTIFICACIÓN

Se destaca la importancia que tiene el juego didáctico, como un instrumento fundamental dentro del desarrollo social, emocional y educativo de los niños y niñas, siendo esta una herramienta que permite y facilita en el proceso de enseñanza-aprendizaje, provocando en el infante un mejor desenvolvimiento dentro y fuera del aula, brindándoles oportunidades de trabajar su atención, creatividad e imaginación. Por ello el análisis de esta problemática en los niños de 5 a 6 años, debido a que la falta de utilización de juegos didácticos dentro del aula es muy escasa, estimulando que la atención y participación del niño disminuya dentro del aula.

El impacto que tiene este proyecto investigativo es que el juego didáctico brinda la oportunidad de trabajar de una forma nueva y diferente con los niños permitiéndole una integración entre docente y alumno, regenerando un mejor desenvolvimiento del niño dentro del aula volviéndose las clases más amenas y divertidas para el niño.

La pertinencia de esta investigación está encaminada en que el juego didáctico, nos ofrece la oportunidad para trabajar la atención en los niños mejorando así el ambiente de trabajo y un mejor desarrollo de destrezas y habilidades en ello.

Este proyecto fue factible puesto que se contó con la predisposición y el apoyo de las autoridades de la institución de la Escuela de educación básica 21 de abril, de los docentes y los padres de familia del primer año paralelo “A” de la escuela antes mencionada.

Los beneficiarios directos de este proyecto serán los niños del primer año de educación básica paralelo “A”, indirectamente los padres de familia, los docentes, las autoridades educativas es decir la comunidad educativa. Por lo tanto, se llevará adelante este proceso.

1.3 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1 Objetivo General

- Determinar la importancia que tiene el juego didáctico para trabajar la atención en los niños de 5 a 6 años, de la “Escuela de Educación Básica 21 de abril”, de la ciudad de Riobamba periodo 2018-2019”

1.3.2 Objetivo Específicos.

- Analizar los beneficios que brindan los diferentes tipos de juegos didácticos en los niños de 5 a 6 años de edad.
- Identificar las principales características de la atención en niños de 5 a 6 años.
- Indagar actividades con juego didáctico para trabajar la atención en los niños de 5 a 6 años.

CAPÍTULO II

2. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Realizando las investigaciones en los registros de la biblioteca, de la Universidad Nacional de Chimborazo, en la facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, de la carrera de Educación Parvularia e Inicial se encontrado varios trabajos en relación al tema del proyecto de investigación.

“EL JUEGO DIDACTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACION GENERAL BÁSICA, DEL JARDIN ALFREDO PEREZ CHIRIBOGA, PARROQUIA LIZARZABURU, CAANTON RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL PERIODO 2012-2013”

Autora: Malca Chagñay María Janeth

Tutora: M.Sc. Tania Fonseca Morales

Conclusión

Este tipo de investigación permitió reconocer cuales son los tipos de juego didáctico y que tan factibles son dentro del desarrollo del niño, cuáles son sus características y la importancia de porque debemos utilizarla en el aula.

ATENCIÓN Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “COMBATIENTES DE TAPI” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA 2016-2017

Autoras: Sthefanny Barahona Maza y Valeria Damián Guamán

Tutor: Dr. Claudia Eduardo Maldonado

Conclusión

Esta investigación realizada me sirvió de apoyo ya que me permitió identificar y analizar varias cosas sobre la atención y su importancia dentro del aprendizaje y desarrollo del niño.

RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO “B”

DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FERNANDO DAQUILEMA RIOBAMBA 2017-2018

AUTORA: Deysi Lorena Pilapanta Pilachanga

TUTORA: Msc. Nancy Patricia Valladares Carvajal

Conclusión

La investigación de los recursos didácticos realizada anteriormente permitió que identifique con facilidad y los pueda incrementar en el proyecto, teniendo en cuenta su importancia dentro del desarrollo del niño.

“LOS RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, PARALELO A DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA, CIUDAD RIOBAMBA EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015”

AUTORAS: Pinta Mazamba Lucía Del Carmen y Rodríguez Pozo Camila Andrea

TUTORA: Msc. Nancy Valladares

Este tipo de investigaciones anteriormente realizadas sirve como apoyo de información para el desarrollo de este proyecto de la investigación y para lograr la sustentación del trabajo que se realizó en la escuela de Educación Básica 21 de Abril como refuerzo para la elaboración del mismo. Siendo instrumentos de apoyo para esta investigación.

2.1 EL JUEGO

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos. El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades. (Pérez, 1998, pág. 56)

El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos. El sujeto sabe que está realizando una actividad libre, que no va a ser enjuiciada con los parámetros habituales y en la que dispone de un espacio personal de un margen de error que no le son permitidas en otras actividades. El juego es un modo

de expresión. Le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes. El juego es una conducta intrínsecamente motivada, que produce placer. En el juego predominan los medios sobre los fines.

El juego es una actividad vivencial en la que el sujeto se invierte íntegramente. Es esta quizás una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc...; pues todos esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica. (Rodríguez., 2016, pág. 87)

2.1.1 Importancia del juego en los niños.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño. Jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. (Pérez, 1998, pág. 59)

El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado. Pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente. (Juan Fernando Gómez Ramírez, MD, s.f.)

Teniendo en cuenta la importancia del juego dentro del desarrollo de un nuevo aprendizaje en los niños y niñas siendo el juego un instrumento de apoyo tanto para los padres y docentes. El juego en los niños debe tener siempre un propósito de aprendizaje ya sea en el desarrollo de su memoria, creatividad o físico, que sin que el niño se dé cuenta lo vaya adquiriendo y sea de beneficio para él.

2.1.2 Beneficios del juego

Como docente es necesario entender que el juego es parte de la vida cotidiana de un niño, y como tal debemos darle valor que merece. El juego es una herramienta idónea en el crecimiento infantil por varias razones:

- ✓ Reúne aspectos significativos consistentes para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas y sociales: pensamiento, sentimiento y actuación. Toda la acción que realiza el niño es juego, gracias a él está en capacidad de adivinar y anticipar las conductas superiores. El juego se vuelve para los niños un mundo aparte que los desvinculan de la realidad. (Chateau, 1973, pág. 20)
- ✓ Es el medio de expresión más acertado que tiene los niños para llevar a comunicar sentimientos, pensamientos, o evidenciar situaciones por la que estén atravesando.
- ✓ Es la base más importante para consolidar las relaciones con sus padres en toda la etapa infantil. Un juego que proporcionen los niños algo interesante y estimulante los lleva a actividades mentales complejas, por lo tanto, los niños pequeños casi siempre aprenden más en juegos colectivos que con lecciones o ejercicios.
- ✓ Para Alzencang (2010), al compartir características con las distintas actividades cotidianas el juego se vuelve un instrumento necesario para reproducir las estructuras, esquemas y mecanismos mentales que se van formando o consolidando en el desarrollo de la infancia, y para de una acción preparatoria a una ejecución lo largo de la vida. Los juegos son ejercicios, prácticas idóneas para el crecimiento. Mediante ellos Adquirimos la capacidad de modificar, fortalecer o cambiar algunos de nuestros patrones genéticos.
- ✓ El juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación construcción de aprendizaje nato. El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos. Es una actividad cognitiva relativamente compleja, pues lleva a los niños a un mundo lleno de ficción donde aparece el pensamiento simbólico del niño.
- ✓ De igual forma, es integrador y global en el que el funcionamiento de todo el cuerpo se ve implicado. El juego en la vida escolar adquiere un papel muy significativo, pues las estrategias que fomentan ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje. El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estado de alerta, desarrollar sensibilidades ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar y sirve para el soporte una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas e incluso madurativas. (Moreno, 2016, pág. 12)

Cada uno de estos ítems tiene una finalidad y es de que el juego debe tener un beneficio dentro del niño, ya que el juego esta lleno de estrategias para que el niño vaya desarrollando sus habilidades, seguridad, confianza y participación siendo el juego un instrumento para romper paradigmas dentro del desarrollo de aprendizaje del niño. Dejando a un lado esas clases aburridas y monótonas que solo provocaban en el incrementar el desinterés por aprender y descubrir cosas nuevas.

2.1.3 Didáctico

La didáctica es necesaria para que la enseñanza sea más eficiente, más ajustada a la naturaleza y a las posibilidades del educando y de la sociedad. Puede decirse, además que es el conjunto de técnicas destinado a la dirigir la enseñanza mediante principios y procedimientos aplicables a todas las disciplinas, para que el aprendizaje de las mismas se lleve a cabo con mayor eficiencia. La didáctica se interesa no tanto por lo que va a ser enseñado, sino como va a ser enseñado. (Landivar, 2000, pág. pp57)

2.1.3.1 Finalidad de la Didáctica

La didáctica gira en torno a los conceptos de enseñanza aprendizaje, instrucción y formación educativa, ya señalando al referirnos a su estructura semántica y, además, a todo lo que implica llevar esos conceptos a la práctica. Por tanto, van a ser temas innovadores de esta ciencia los referidos a la enseñanza, con sus teorías, modelos, metodologías, y normas para desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje: el aprendizaje y el análisis de los factores que llevan a él y la comunicación didáctica sin la cual no puede producirse auténticos procesos de enseñanza- aprendizaje, que llevaran a la formación educativa de los alumnos procesos. (GALLEGO, 2011, pág. 70)

2.1.3.2 Ventajas de la didáctica

- ✓ Supone una fuente inagotable de información multimedia e interactiva disponible de manera inmediata en el aula que permite aprovechar didácticamente mucho material realizado por los docentes, alumnos, y personas ajenas al mundo educativo.
- ✓ Posibilidad que las clases puedan ser más vistosas y audiovisuales facilitando a los estudiantes el seguimiento de las explicaciones de o la docente.
- ✓ Los estudiantes por lo general están más atentos, motivados e interesados.

- ✓ Los estudiantes cumplen con un papel más activo, ya que resulta más fácil la presentación y participación de en las diversas actividades. (anonimo, 2009, pág. 67)

La didáctica es un instrumento que es utilizado por los docentes para identificar cuáles son los métodos más estratégicos para el desarrollo de un aprendizaje significativo y para que las clases sean muy dinámicas para que el niño.

2.1.4 El juego didáctico.

Para empezar, debería explicar que un juego didáctico es una técnica de enseñanza a través de la diversión cuyo fin es que los niños aprendan algo específico de forma lúdica. Estos tipos de juegos didácticos fomentan la capacidad mental y la práctica de conocimientos en forma activa. Para un niño, es más fácil recordar algo divertido y entretenido. Estos juegos didácticos toman más fuerza en la infancia del menor. ¿Por qué? Pues porque es en esta etapa de la vida en la que más se aprende, por lo que debemos aprovechar eso para reforzar las capacidades de los niños y a través del juego puede ser una óptima elección. Además, es una realidad que a través del juego el niño puede expresar mejor sus emociones y liberar la energía acumulada siendo aceptado socialmente.

El método del aprendizaje a través de los juegos es muy antiguo, pero ahora se está recuperando. Más importancia cobra aún si en el actual mundo conectado a las nuevas tecnologías, es fundamental para los pequeños no aprender todo a través de las pantallas. Así, que, aunque existan multitud de herramientas para que tu hijo aprenda con las tecnologías, intenta utilizar el juego tradicional y en concreto los juegos didácticos, ya que con estos los niños.

2.1.4.1 Surgimiento del juego didáctico

Se estructura un juego relajado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza-aprendizaje, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador o personas involucradas en el juego, de contenidos fomentados en el desarrollo de la creatividad y atención. Este tipo de juegos permiten el desarrollo de habilidades por parte de los individuos involucrados.

- **Del área físico-biológico:** Capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destrezas manuales, coordinación y sentidos.
- **Del área socio-emocional:** Espontaneidad socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resoluciones de conflictos, confianza en si mismo.
- **Del área cognitiva-verbal:** Imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria atención, pensamiento crítico, lenguaje, interpretación, de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimientos de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.
- **De la dimensión Académica:** Apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades. (Chingon, 2018).

2.1.4.2 Beneficios que tiene el juego didáctico

- Fomentan la observación.
- Aumentan la concentración y la atención.
- Provocan interés en materias que antes el niño desconocía o que no eran de su gusto.
- Favorecen las capacidades lógicas. Así como la fantasía, imaginación e invención.
- Presentan la necesidad de tomar sus propias decisiones, dando a los niños cierta autonomía.
- Aceleran la adaptación de los niños en los procesos sociales, como la amistad.
- Incitan la imitación de roles a través de los cuáles se relaciona con su entorno.
- Desarrollan un espíritu crítico, disciplinario, de perseverancia, tenacidad y responsabilidad.
- Adquieren un potencial creador que marcará su manera de ser y de relacionarse con la gente del mundo.

Por ello, desde Securekids te recomendamos que la enseñanza de tu hijo alterne juegos didácticos con tecnologías. Este mundo tecnológico es muy sencillo, pero en realidad, los juegos didácticos no deberían de salir de la vida de tu hijo por el bien del menor.

Ayúdale a fomentar diferentes capacidades que las nuevas tecnologías no pueden hacer. (securekind, 2006).

2.1.4.3 Pasos se deberían tener en cuenta para elaborar un juego didáctico

- ✓ Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- ✓ Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- ✓ Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- ✓ Visualizar el material más adecuado.
- ✓ Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- ✓ Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- ✓ Imaginar el juego como si fuera una película.
- ✓ Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- ✓ Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- ✓ Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

2.1.4.4 Presentación el juego didáctico

- ✓ Con materiales resistentes, adecuados y de alta calidad.
- ✓ Colores armoniosamente combinados y llamativos.
- ✓ Protegerlos con sellador.
- ✓ En la caja debe tener: objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido.

También es necesario considerar, el costo de los materiales. No tiene por qué ser cubierto por los docentes, tampoco han de ser necesariamente ellos quienes los elaboren: la confección de los materiales, fichas, cartones de juego u otros impresos. Perfectamente puede ser una tarea que, en las actividades de educación para el trabajo o computación, los alumnos de grados superiores realizan bajo la tutela de sus profesores. Puede ser una tarea colectiva de todo el colegio (Tirapegui, s/f).

2.1.4.5 Crear un juego didáctico

El docente en este caso debe: poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños.

Entonces, aquí es donde surgen algunas interrogantes, el docente en esta etapa de elaboración del juego se comienza a preguntar ¿cómo lo hago?, ¿qué le puedo dibujar?, ¿qué habilidades manuales necesito? Y es cuando él requiere soluciones prácticas como las siguientes: si no sabe dibujar, puede utilizar papel carbón y plantillas; posee la letra y trazos ilegibles, las puede realizar en la computadora o con plantillas; si afirma que no tiene creatividad puede buscar modelos y patrones en revistas; si no posee los recursos económicos suficientes, puede utilizar material de desecho; si no cuenta con suficiente tiempo puede mandar a hacer algunas piezas de madera o cartón.

Una vez realizado el juego, todavía no está listo: falta el ensayo final, cuando se lleva por primera vez a la clase: todos los niños deben jugar. Si ocurre que ellos no sólo jugaron, sino que disfrutaron, pusieron todo su empeño en realizar la actividad, lo hicieron alegremente y quisieran volver a jugar. Si al finalizar esa partida se hace un alto y se comparte en torno a qué, cómo y por qué se jugó, haciendo mención al contenido revisado, se prolonga el juego, y se potencia la experiencia de aprendizaje.

También es recomendable compartir de experiencias de cada uno en el ensayo final y tal vez haya que hacer alguna modificación. Confeccionar el guion didáctico o instructivo para que ese juego pueda ser empleado en otras oportunidades, por otros docentes. Así como también, queda determinar cómo se almacenará ese juego para ser empleado en otros grados o períodos académicos. Cuya tarea se puede simplificar a través del siguiente formato: (Chacon, 2008).

2.1.4.6 Características de los juegos didácticos

- ✓ 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 al proceso social 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.

2.1.4.7 Ventajas del juego didáctico

Una de las grandes fortalezas de los juegos didácticos es precisamente esa, la capacidad de educar a los niños de forma mucho más amena que con los métodos habituales. Representan un estímulo más para aprender y una motivación extra al hacerlo jugando, de forma más amena y divertida. Y no solo eso, también ayudan a despertar el interés de los niños por cuestiones o materias que hasta entonces les eran desconocidas o con las que no estaban muy familiarizados, como la ciencia y la investigación o la geografía y la medicina, por ejemplo.

Constituyen una forma más de potenciar sus habilidades sociales, de impulsar el trabajo en equipo a través del seguimiento de las reglas, la negociación a la hora de fijar unas normas, el seguimiento de los turnos de juego y el cumplimiento de las propias normas, etc. También hay juegos didácticos con los que podemos reforzar la autoconfianza de los más pequeños de la casa, ya que el simple hecho de completarlos por sí solos les permite sentirse más seguros de sí mismos. Los rompecabezas son el mejor ejemplo de ello.

Cuando hablamos de juegos de mesa, de memoria, juegos que implican actividades matemáticas o similares los niños se ven obligados a memorizar y **ser constantes** para conseguir completar el juego, un mecanismo que también les permite ejercitar esas habilidades. Por todas estas razones es muy importante que a la hora de elegir juguetes para nuestros hijos, nietos, sobrinos, etc. busquemos este tipo de juegos didácticos, que les permitan ejercitar la imaginación, sus sentidos y todos estos conceptos que acabamos de ver. (Brand, 2017).

2.1.4.8 Áreas que desarrolla el juego didáctico

- ✓ Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies.
- ✓ Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos.
- ✓ Contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal. (ZARAGOZA, 2013)

2.1.4.9 Tipos de juego didáctico

Juego de memoria: En estos juegos se utiliza muy a menudo fichas y cartas, siendo en este juego donde fomentaremos las habilidades visuales o auditivas del cerebro. Este tipo de juego se emplea en niños a partir de los 5 a 6 años de edad.

Ejemplo de Juegos de memoria:

- Repetición de palabras
- Juego de cartas
- Juguetes con sonidos
- Memoria de canciones

Juego de rompecabezas: Este tipo de juegos se utiliza para ayudar a estimular las habilidades cognitivas, con estos juegos los niños pueden crear mapas conceptuales, son estimulantes para crear funciones lógicas, existen variedades en tanto con el número de las piezas tamaño y descripción del diseño del rompecabezas.

Dominó: Se utiliza para estimular la percepción y la relación que tiene con causa efecto.

Juego de adivinanzas: Este tipo de juegos pos permiten desarrollar la lógica y la reflexión en los niños, teniendo en cuenta cada tipo de dificultad para cada edad. También se utiliza para elevar la velocidad de aprendizaje de cada uno de los niños.

Tipos de adivinanzas:

- Adivinanza con números
- Adivinanza con letras
- Adivinanzas con respuesta
- Adivinanza con animales

- Adivinanza con objetos

Juego con masas: Este tipo de juego nos permite estimular al niño las funciones visoespaciales, así como también se las utiliza para el reconocimiento de las texturas, también podemos decir que se incentiva el conocimiento de los distintos medios como pueden ser animales, objetos y personas. Dentro de este juego podemos decir que se derivan en:

- Juego con arcilla
- Juego con plastilina
- Juego con harina
- Juego con masilla

Sopa de letras: En este tipo de juego el objetivo principal es que el niño se familiarice con las letras, que el aprenda a formar palabras. Y con esto aumente el contenido de su vocabulario y léxico.

Juego de laberinto: Este tipo de juego nos permite trabajar la fortaleza del niño en el funcionamiento de secuencias y habilidades motoras.

Juego con bloques: Con este tipo de juegos podemos trabajar lo que es las funciones motoras finas, nociones espaciales y la distinción de diferentes texturas. (onlineejemplos, 2017)

2.2 LA ATENCIÓN.

La atención es un mecanismo de capacidad limitada cuya función primordial es controlar y orientar al organismo de acuerdo con un objetivo determinado. Tiene una capacidad limitada pues no se puede atender a todos los estímulos que se nos presenten a la vez. Tiene la función de orientar y controlar en cuanto dirige los sentidos controlando el proceso que debe ser potencializado e inhibiendo lo que pueda interferir.

La atención es un proceso cognitivo que nos permite seleccionar la información a lo que queremos atender y nos ayuda a procesar los datos que queremos de entre todas las estimulaciones que recibimos. Prestar atención es indispensable para aprender y por tanto para estudiar. Al centrarnos en algo que está a nuestro alrededor dejamos a un lado

el resto de las cosas. Esta selección tiene carácter persona, de una situación con diferentes estímulos, unas personas que quedan unos y otros con otros aspectos de la situación. (González I. C.).

2.2.1 Características de la atención

La atención posee propiedades que ayuda analizar su funcionamiento, las cuales encontramos:

Actividad: La atención no es un proceso pasivo (especialmente en niños que han superado la edad correspondiente a la infancia), sino una acción expectante, alertadora, que ejerce el sistema nervioso, gracias a la cual el organismo aumenta sus niveles de vigilancia.

Selección: La selección de la información es necesaria no solo porque existe limitaciones periféricas a la entrada de información es que provienen del exterior (no somos capaces de captar todo lo que sucede a nuestro alrededor), sino también porque existen limitaciones centrales que restringen la cantidad de información que se puede analizar o procesar de una sola vez. Nuestro organismo posee un límite máximo en su capacidad para procesar información.

Amplitud: Ya se ha mencionado, al comentar la característica de la selectividad de la atención, que la capacidad del sistema todo lo que le ofrece el medio ambiente. En los estudios realizados, parece que los adultos pueden atender entre seis o cose objetos a la vez.

Organización: Los estímulos que se van incorporando se van organizando en “términos de fondo y figura”, es decir figura que sobresale en un fondo difuso. Esas imágenes o estímulos marginales quedan disponibles por si se necesitan alguna ocasión. Por ejemplo, al ir a una casa ajena se suele fijar la atención preferentemente en los atributos. Si, posteriormente, el sujeto desea recordar la decoración de la habitación en la que estuvo (en el fondo) será capaz de hacerlo.

Directividad: El sujeto, como se dijo antes, puede dirigir su proceso de atención, es decir, puede poner más interés en lo que desea. (González L. C., 2004, pág. 207).

Factores que inciden sobre la atención

Determinantes externos.

2.2.2 Existen una serie de aspectos que ayudan al sujeto a mantener o no la atención, entre los cuales cabe señalar:

- Posición del estímulo respecto del observador
- La intensidad absoluta o relativa de unos estímulos particulares en función de los demás: esto es, si llama especialmente la atención de un determinado objeto persona, etc.
- Tamaño. Parece que aquello que es grande impresiona más. También el contraste, es decir lo muy pequeño.
- Color
- Grado de luminosidad del estímulo, si predomina la oscuridad, difícilmente podrá fijarse la atención en él.
- Sus movimientos y transformaciones. Cuando un objeto se mueve hace que la persona dirija su atención hacia él.
- El que la temperatura sea agradable.
- La ausencia de los ruidos favorece la concentración.
- El formato del libro que se tiene que estudiar influye en la atención de tal forma que se atiende más a que resulta atractivo bien por los colores, por los dibujos, por la redacción que utiliza.
- Llevarse bien con un maestro generara una mayor atención hacia su asignatura.
- El ritmo, la expresividad y la entonación que se utilicen en el aula, así como la falta de ejemplos en la explicación influyen en la atención. Un ritmo monótono, una deficiente expresividad y una falta de entonación y de ejemplo que amplíen la explicación, generaran una pérdida de la atención en clases.
- Si hay un buen ambiente en el colegio y unas buenas relaciones entre los pañeros de clases, se entenderá mucho más en clase.
- La significación del objeto: si algo es poco significativo, ambiguo o incoherente, atraerá poco la atención, Cuesta menos atender a lo que se comprende y es significativo. (Metodología del aprendizaje, 2006, pág. 207)

2.2.3 Pautas que pueden resultar útiles a la hora de trabajar la atención son:

Claridad. Debemos de realizar una correcta explicación de las tareas o actividades que vamos a realizar. El niño debe tener muy claro la actividad que tiene que realizar.

Lenguaje concreto. Preciso y con pocas palabras cuando lo expliquemos al niño. Mucho lenguaje puede ser “ruido” o provocar su distracción.

Trabajo estructurado y dividido en pequeños objetivos. Que se van a ir consiguiendo poco a poco con el pasar de los días y la constancia del niño.

Constancia: Debemos de ser constantes en nuestro trabajo y emplear una metodología adecuada y sistematizada para que exista la motivación de siempre terminal lo que se empieza.

Aprovechar sus intereses. Conocer sus intereses y preferencias para favorecer la concentración y la atención partiendo ellos que es lo más importante.

Motivación: Presentar las actividades de forma lúdica y divertida como un juego, haciendo estas actividades deseables. En ocasiones podemos jugar con ellos para que se motiven aún más, sin perder el objetivo que queremos conseguir con nuestra actividad.

Entorno de trabajo libre de estímulos. Posibilitar el trabajo en un lugar adecuado donde el niño puede concentrarse. (Habitación libre de cuantos más estímulos mejor, para que no se distraiga mucho) ¡Variedad, pero con ciertos límites!!! Utilizar actividades variadas en cada momento para no permitir la fatiga y el aburrimiento. (Martínez, 2008).

2.2.4 Grado De Control

a- Atención involuntaria.- La atención involuntaria está relacionada con la aparición de nuevos estímulos, significativos y fuertes, este tipo de estímulos desaparece casi inmediatamente con el inicio o surgimiento de la repetición y monotonía.

La atención involuntaria tiene una característica principal y nos demuestra a ser pasiva y emocional, pues la persona quien tiene este tipo de atención no se orienta a una actividad hacia el objetivo o situación que debería responder. Otra de sus características principales o más importantes es la respuesta de orientar. (Luria, 1988) citado por (Torres, s.f.)

b- Atención Voluntaria.- La atención voluntaria se caracteriza por su niñez y la exigencia escolar en toda su etapa de aprendizajes.

En una primera instancia será el lenguaje de los padres que controlan la atención del niño aun involuntaria. Una vez el niño lograra adquirir la habilidad de señalar objetos, nombrarlos y también pueda interiorizar su lenguaje, así el podrá orientar y trasladar su atención de manera voluntaria. La atención voluntaria se deriva o parte de la atencion involuntaria del niño. (Celada y Cairo, 1990; Rubenstein, 1982). Citado por (Torres, s.f.) .

CAPÍTULO III

3 METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo, porque es propia de las ciencias sociales o de las ciencias humanas, por lo que está enmarcada en la ciencia de la educación el tipo de investigación que se realizó, configurándose en un estudio humanístico, revelando en el análisis un impacto en el proceso que interpretación.

3.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

No experimental

Se utilizó el diseño no experimental porque permitió hacer un análisis de la realidad presente, es decir realizar la observación de la situación tal y como es, sin que existe manipulación de la variable.

3.3 TIPOS DE INVESTIGACION

Bibliográfico

Se fundamentó en una investigación bibliográfica porque la misma facilito un análisis teórico y conceptual, debido a la ayuda de libros, revista, sobre el fenómeno que estoy investigando.

3.4 NIVEL-ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Descriptivo

Se utilizó este tipo de método porque determino “como es” y “como esta” la situación de las dos variables en la problemática, tuvo un diagnostico exploratorio es muy compleja ya que describe el comportamiento del fenómeno.

3.5 TIPO DE ESTUDIO

Transversal: Este tipo de estudio permite realizar una investigación de observación, ya que permitió analizar datos de las variables, recopilado en un periodo de tiempo determinado sobre una muestra predefinida y que no cambia con la investigación las variables.

3.6 POR EL LUGAR

De Campo:

La investigación pretendió ejecutar el estudio en el lugar donde se presentó la situación de forma natural, la escuela de Educación Básica “21 de Abril”, para conseguir datos reales.

3.7 POBLACIÓN Y MUESTRA

Los sujetos de Investigación que intervienen en el presente estudio son 30 estudiantes de la Escuela de Educación Básica “21 de Abril”.

3.7.1 Población

CUATRO 1: Población

Extracto	Número	Hombres	Mujeres	Porcentaje
Niños	30	12	18	100%
Total	100%			

Fuente: Escuela de Educación Básica “21 de Abril”.

Elaborado por: Maritza Mayorga.

3.7.2 Muestra

Se trabajó con toda la población, de forma que no es necesario determinar ningún cálculo muestra.

3.8 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica e instrumento que se utilizó en la presente investigación es:

3.8.1 Técnicas

La observación. - Esta técnica de investigación cualitativa permitió visualizar, constatar el desarrollo del proyecto de investigación” El juego didáctico para trabajar la atención” porque fue de apoyo para la recolección de información.

3.8.2 Instrumento

Ficha de observación. -La ficha de observación se aplicó con la finalidad de conocer el problema en mención, la cual contaba con varios indicadores que permitió evaluar y recolectar datos, que fueron concretamente realizado a los niños y niñas de Primero de Educación Básica paralelo “A”, de Unidad Educativa “21 de Abril”. Periodo 2018-2019.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, presentaré los resultados obtenidos en la ficha de observación realizadas a los niños de primer año Paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “21 de abril”.

Indicador N°1: Demuestra un buen nivel de vigilancia ante las actividades propuestas.

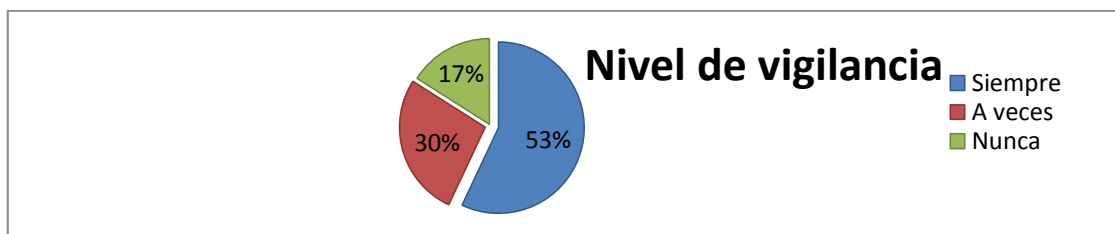
CUATRO 2: Demuestra un buen nivel de vigilancia ante las actividades propuestas.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	30%
A veces	16	53%
Nunca	5	17%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación niños de primer año “A” “Escuela 21 de Abril”.

Elaborado por: Maritza Mayorga

FIGURA 1: Demuestra un buen nivel de vigilancia ante las actividades propuestas.



Fuente: Tabla N°2

Elaborado por: Maritza Mayorga

Análisis: La ficha de observación que fue aplicada, muestra que un 53% equivalente a 9 niños demuestran un nivel muy positivo de vigilancia antes las actividades propuestas en clase, mientras que el 30% equivalente a 16 niños demuestran a veces un buen nivel de vigilancia en las actividades y el 17 % equivalente a 5 niños, demuestran que nunca esta vigilante ante las actividades propuestas.

Interpretación: La parte de los niños y niñas demuestran un buen nivel de vigilancia en las actividades propuestas dentro y fuera de aula; mientras que el resto de los niños se encuentra en un porcentaje de casi siempre y a veces, razón por la cual nos indica que todavía se debe trabajar en actividades que nos permitan que el niño mejore su nivel de vigilancia en diversas actividades.

Indicador N°2: Selecciona y procesa la información de la actividad realizada.

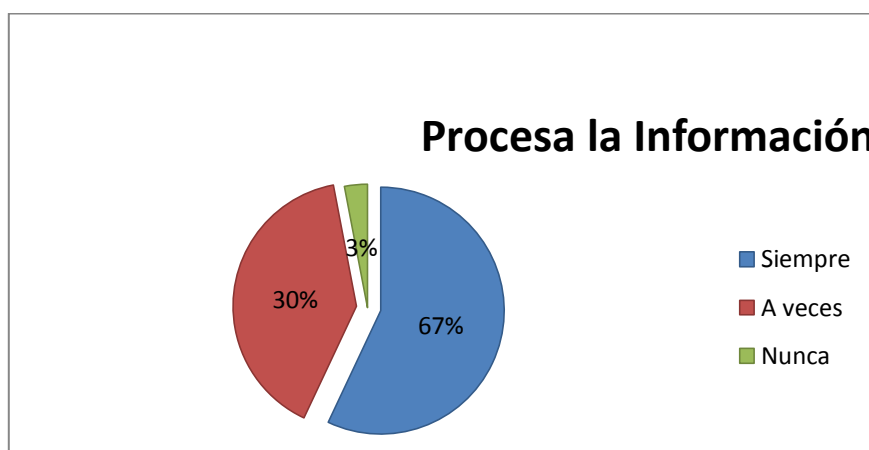
CUATRO 3: Selecciona y procesa la información de la actividad realizada.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	30%
A veces	20	67%
Nunca	1	3%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación niños de primer año “A” “Escuela 21 de Abril”.

Elaborado por: Maritza Mayorga

FIGURA 2: Selecciona y procesa la información de la actividad realizada.



Fuente: Tabla N°3

Elaborado por: Maritza Mayorga

Análisis: La ficha de observación que fue aplicada, muestra que un 30% equivalente a 9 selecciona y procesa la información antes de realizar las actividades, mientras que el 67% equivalente a 20 niños lo hacen casi siempre y el 3% equivalente a 1 niño, nunca lo hace.

Interpretación: La mayor parte de los niños y niñas selecciona y procesan la información antes de realizar las actividades, mientras que los demás niños lo hacen casi siempre y solo un niño nunca lo hace, de seleccionar y procesar la información antes de una actividad.

Indicador N°3: Realiza varias actividades a la vez.

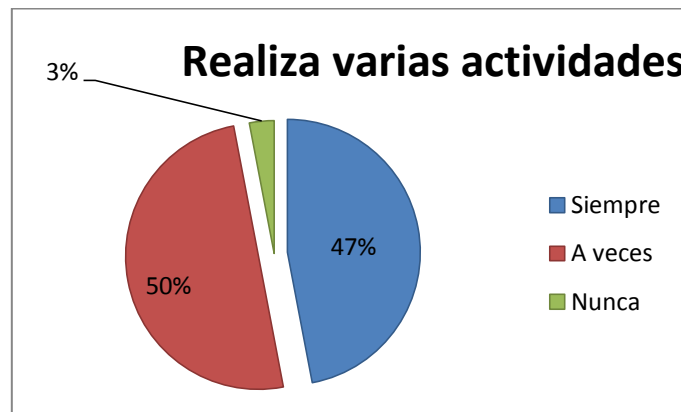
CUATRO 4: Realiza varias actividades a la vez.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	14	47%
A veces	15	50 %
Nunca	1	3%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación niños de primer año “A” “Escuela 21 de Abril”.

Elaborado por: Maritza Mayorga

FIGURA 3: Realizar varias actividades a la vez.



Fuente: Tabla N°4

Elaborado por: Maritza Mayorga

Análisis: La ficha de observación que fue aplicada, muestra que un 47% equivalente a 14 niños pueden realizar varias actividades a la vez como, mientras que el 50% equivalente a 15 niños demuestran muchas de las veces si lo pueden hacer y el 3% equivalente a 1 niños, demuestran que se dificulta realizar varias actividades como escuchar y escribir.

Interpretación: La mayoría de niños y niñas demuestran que si pueden hacer varias actividades a la vez sin dificultad como escribir y hablar o escuchar y escribir.

Indicador N°4: Ordena secuencias lógicas propuestas.

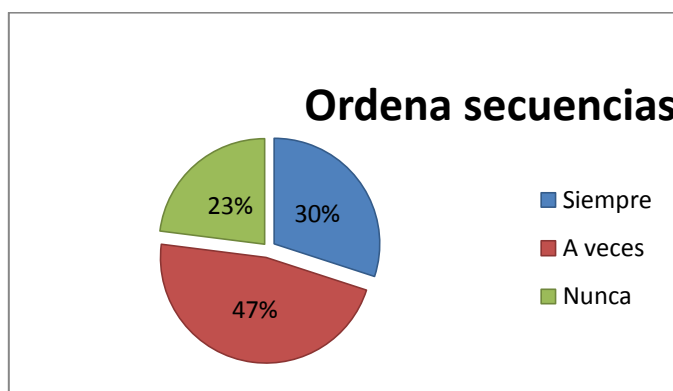
CUATRO 5: Ordena secuencias lógicas propuestas.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	30%
A veces	14	47%
Nunca	7	23%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación niños de primer año “A” “Escuela 21 de Abril”.

Elaborado por: Maritza Mayorga

FIGURA 4: Ordena secuencias lógicas propuestas.



Fuente: Tabla N°5

Elaborado por: Maritza Mayorga

Análisis: La ficha de observación que fue aplicada, muestra que un 30% equivalente a 9 niños ordenan en forma lógica las secuencias propuestas, mientras que el 47% equivalente a 14 niños lo hacen casi siempre y el 23% equivalente a 7 niños nunca lo hacen.

Interpretación: La mayoría de niños y niñas no ordenan secuencias de una manera lógica, dándonos como resultado un porcentaje muy mínimo de los niños y niñas que si lo hacen.

Indicador N°5: Participa con gusto en actividades individuales y grupales.

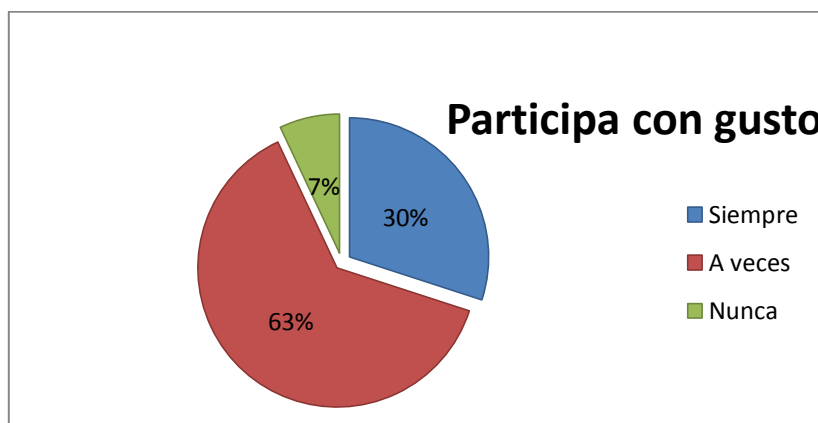
CUATRO 6: Participa con gusto en actividades individuales y grupales.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	30%
A veces	19	63%
Nunca	2	7%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación niños de primer año “A” “Escuela 21 de Abril”.

Elaborado por: Maritza Mayorga

FIGURA 5: Participa con gusto en actividades individuales y grupales.



Fuente: Tabla N°6

Elaborado por: Maritza Mayorga

Análisis: La ficha de observación que fue aplicada, muestra que un 30% equivalente a 9 niños que siempre les gusta participar en actividades individuales y grupales, mientras que el 63% equivalente a 19 niños casi siempre les gusta participar en ese tipo de actividades ya sean grupales o individuales y el 7% equivalente a 2 niños, no les gusta ese tipo de actividades.

Interpretación: La mayoría de niños y niñas les gusta mucho ese tipo de actividades las cuales ellos pueden participar ya sea en forma grupal o individual, solo un bajo porcentaje no se sienten bien con este tipo de actividades.

Indicador N°6: Identifica, describe, compara y clasifica los objetos del exterior según atributos.

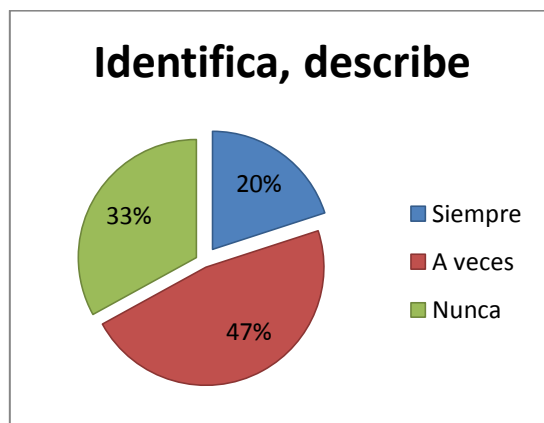
CUATRO 7: Identifica, describe, compara y clasifica los objetos del exterior según atributos.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	20%
A veces	14	47%
Nunca	10	33%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación niños de primer año “A” “Escuela 21 de Abril”.

Elaborado por: Maritza Mayorga

FIGURA 6: Identifica, describe, compara y clasifica los objetos del exterior según atributos.



Fuente: Tabla N°7

Elaborado por: Maritza Mayorga

Análisis: La ficha de observación que fue aplicada, muestra que un 20% equivalente a 6 niños identifica y logra identificar varios atributos de los objetos como color, forma, tamaño, mientras que el 47% equivalente a 14 niños demuestran un grado intermedio que en ocasiones existe una pequeña confusión de atributos y el 33% equivalente a 10 niños, aun se le dificulta reconocer los atributos de los objetos.

Interpretación: La mayoría de niños y niñas demuestran reconocer los atributos de los objetos ellos logran describir, comparar y hasta identificar los atributos, sin olvidar que también existe un cierto porcentaje que aún lo logra identificar.

Indicador N°7: Reproduce y construye patrones sencillos con atributos específicos.

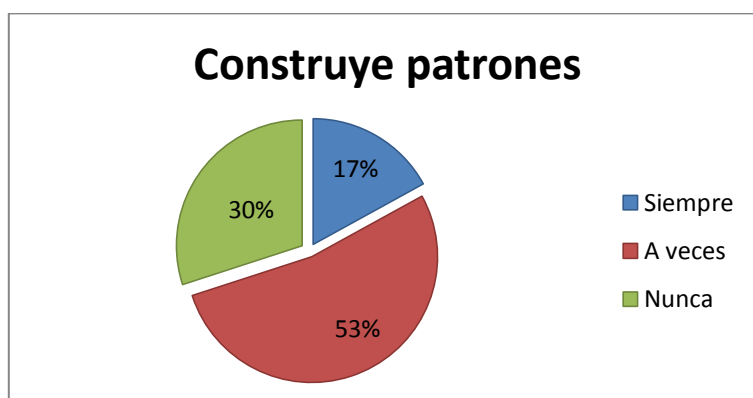
CUATRO 8: Reproduce y construye patrones sencillos con atributos específicos.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	17%
A veces	16	53%
Nunca	9	30%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación niños de primer año “A” “Escuela 21 de Abril”.

Elaborado por: Maritza Mayorga

FIGURA 7: Reproduce y construye patrones sencillos con atributos específicos.



Fuente: Tabla N°8

Elaborado por: Maritza Mayorga

Análisis: La ficha de observación que fue aplicada, muestra que un 17% equivalente a 5 niños demuestran que se les facilita seguir patrones, mientras que el 53% equivalente a 16 niños demuestran aun una pequeña dificultad en seguir o resolver patrones con atributos específicos los y el 30% equivalente a 9 niños, demuestran que aún no logran resolver los patrones con atributos específico.

Interpretación: La mayoría de niños y niñas al trabajar en actividades donde se debe resolver patrones con atributos específicos aún se les dificulta y no logran construir.

Indicador N°8: Contrasta y describe las características de diferentes objetos.

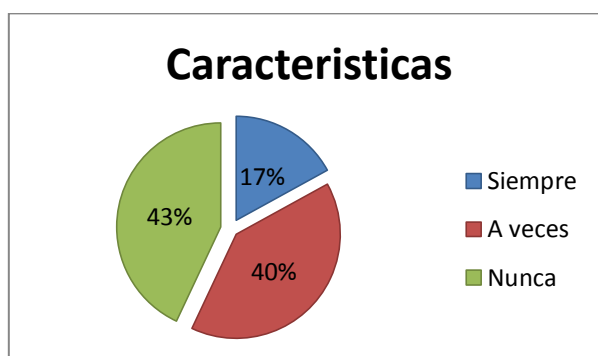
CUATRO 9: Contrasta y describe las características de diferentes objetos.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	17%
A veces	12	40%
Nunca	13	43%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación niños de primer año “A” “Escuela 21 de Abril”.

Elaborado por: Maritza Mayorga

FIGURA 8: Contrasta y describe las características de diferentes objetos.



Fuente: Tabla N°9

Elaborado por: Maritza Mayorga

Análisis: La ficha de observación que fue aplicada, muestra que un 17% equivalente a 5 niños demuestran un logro al describir todas las características de los objetos, mientras que el 40% equivalente a 12 niños no siempre describen tan detallado los objetos y los contrastan y el 43% equivalente a 13 niños, no toman mucho interés en este tipo de actividades.

Interpretación: La mayoría de niños y niñas describen las características de varios objetos sin dificultad ya que esto le permite reconocer y aprender que tipo de objeto es, aunque una pequeña parte de niños no toman interés en detallar o describir este tipo de actividades.

Indicador N°9: Describe la posición de los objetos y ubicación (Izquierda/ derecha, Arriba/abajo, cerca/ lejos) en las actividades lúdicas.

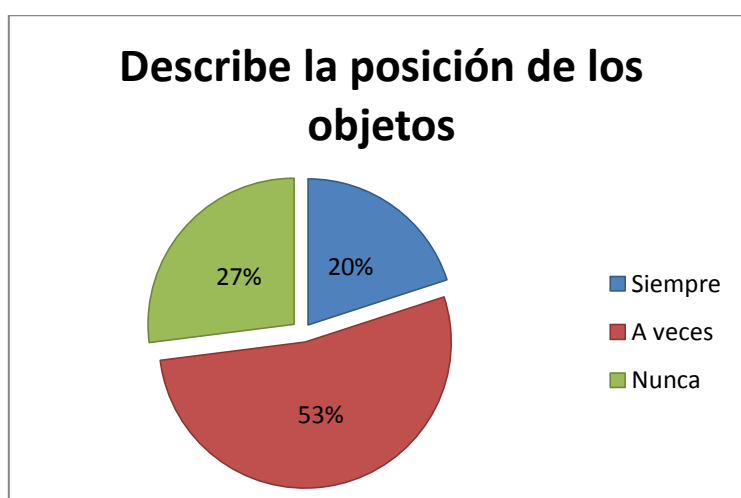
CUATRO 10: Describe la posición de los objetos.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	20%
A veces	16	53%
Nunca	8	27%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación niños de primer año “A” “Escuela 21 de Abril”.

Elaborado por: Maritza Mayorga

FIGURA 9: Describe la posición de los objetos y ubicación.



Fuente: Tabla N°10

Elaborado por: Maritza Mayorga

Análisis: La ficha de observación que fue aplicada, muestra que un 20% equivalente a 6 niños logran describir la posición de los objetos sin dificultad, mientras que el 53% equivalente a 16 niños solo a veces lo hacen y el 27% equivalente a 8 niños, no describe la posición de objetos y tampoco su ubicación en varias de las actividades lúdicas.

Interpretación: La mayoría de niños y niñas si logra describir su ubicación y la localización de los objetos sin dificultad mientras que aun ciertos niños no lo logran porque aún no reconocen la ubicación de los objetos.

Indicador N°10: Ordena diferentes actividades de acuerdo a secuencias temporales.

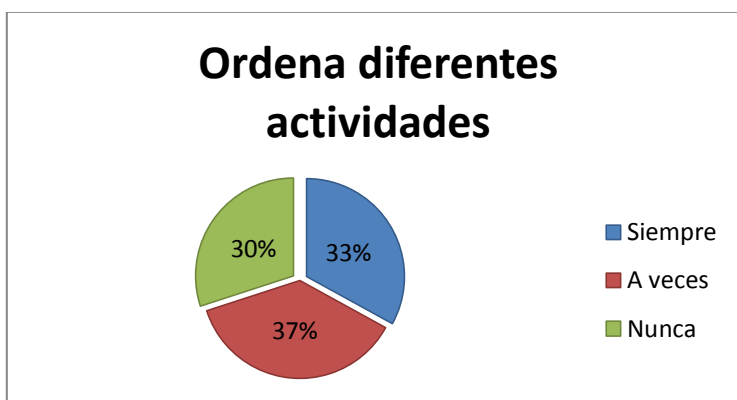
CUATRO 11: Ordena diferentes actividades.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	33%
A veces	11	37%
Nunca	9	30%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación niños de primer año “A” “Escuela 21 de Abril”.

Elaborado por: Maritza Mayorga

FIGURA 10: Ordena diferentes actividades



Fuente: Tabla N°11

Elaborado por: Maritza Mayorga

Análisis: A los niños y niñas a quienes fue aplicada la ficha de observación, muestra que un 33% equivalente a 10 niños logran ordenar siempre las diferentes actividades de acuerdo a diferentes secuencias, mientras que el 37% equivalente a 11 niños demuestran a veces lo logran que aún se les dificulta en algunas actividades y el 30% equivalente a 9 niños, aun no lo logran.

Interpretación: La mayoría de niños y niñas en las diferentes actividades ya logran ordenar secuencias temporales mientras que algunos niños aún no lo logran.

Actividades

Actividad N° 1

Tema:

Adivinanzas

Objetivo:

Desarrollar el análisis crítico del niño mediante las pistas que posee una adivinanza para enriquecer sus conocimientos y volverlos más significativos.

Metodología:

Se realizó grupos pequeños un número no mayor a cinco niños, cada uno de los grupos tendrá tarjetas de las diferentes respuestas de las adivinanzas, el grupo que sepa la respuesta deberá alzar su manita y la tarjeta de la respuesta.

Recursos:

1. Realizar los grupos
2. tarjetas.
3. Las adivinanzas.

Tiempo:

De 30 minutos a una hora

Evaluación:

Indicador	Siempre	A veces	Nunca
Selecciona y procesa la información de la actividad realizada			

Actividad N° 2

Tema:

Juego con Masilla

Objetivo:

Mejorar su concentración mediante la implementación de la masilla para estimular su atención y concentración dentro de las actividades.

Metodología:

El docente contara un cuento, al finalizar el cuento el niño deberá escoger un persona y lo realizara en la masilla, luego de eso el niño dirá porque escogió ese personaje y que represento en el cuento.

Recursos:

1. Masilla en una cantidad adecuada para cada niño.
2. Una tablilla para en apoyo y utilización de la masilla
3. Cuento

Tiempo:

De una hora a dos horas

Evaluación:

Indicador	Siempre	A veces	Nunca
Identifica, describe, compara y clasifica los objetos del exterior según atributos.			

Actividad N° 3

Tema:

Juegos con bloques

Objetivo:

Desarrollar la curiosidad mediante el descubrimiento de nuevas formas, colores y ubicaciones para crear nuevas experiencias de aprendizaje en el niño.

Metodología:

El docente dará una indicación como todos los niños debe realizar un edificio, este edificio deberá tener puertas y ventanas, debe ser grande, y los niños mediante los bloques deberán realizar esta actividad en ella tendrán que poner toda su creatividad para lograrlo.

Recursos:

1. Bloques de colores

Tiempo:

30 minutos

Evaluación:

Indicador	Siempre	A veces	Nunca
Ordena secuencias lógicas propuestas.			

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Los beneficios que se encontró al implementar los diferentes tipos de juegos didácticos dentro del aula de clase son varios ya que el niño aumenta en grado de interacción y confianza con su maestra y compañeros, fortalece su observación, aumenta su concentración, atención, creatividad, provoca un mayor interés por aprender, favoreciendo así todo esto en su desarrollo de aprendizaje.
- Mediante la atención el niño logra mejorar su nivel de vigilancia, selección, coordinación, organización, interés y concentración, antes de tomar una decisión, o al realizar una actividad.
- Los tipos de juego didáctico no solo permite trabajar con el niño en la clase si no también mejor su concentración, descubrir cosas nuevas y divertidas, por eso al utilizar rompecabezas, adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, laberintos, cubos, todo esto le permite al niño integrarse y trabajar con su atención, logrando que el descubra nuevos aprendizajes.

Recomendaciones

- Los juegos didácticos que van a ser utilizados con los niños siempre deben ser apropiados para su edad, los cuales les permitan desarrollar e incrementar cada vez más su aprendizaje, que los llene de gozo y confianza para participar y aun algo más importante que sean utilizados para desarrollar un mejor aprendizaje no como un instrumento de distracción.
- Es muy importante que el docente utilice diversas actividades para que el niño pueda desarrollar y adquirir las diversas características de la atención tomando en cuenta que en un solo tipo de actividad tal vez no lo puedan lograr todos los niños.
- Que los docentes busquen, creen y descubran nuevas actividades que sean de invocación para la utilización dentro del aula de clase, no solo utilizando las mismas actividades todo el tiempo ya que el niño puede llegar a aburrirse y perderá el interés por aprender, y no servirá de nada utilizar los juegos didácticos, por ello debemos ir variando de actividades para que siempre sea algo nuevo y divertido para el niño.

BIBLIOGRAFÍA

- (18 de 06 de 2018). Obtenido de Definición: <https://definicion.de/dactilopintura/>
- (18 de 06 de 2018). Obtenido de UTC: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/287/1/T-UTC-0289.pdf>
- (18 de 06 de 2018). Obtenido de Educación Inicial: <https://www.educacioninicial.com/c/001/195-para-que-sirve-dactilopintura/>
- (18 de 06 de 2018). Obtenido de UTB: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/2882/1/P-UTB-FCJSE-PARV-000043-.pdf>
- anonimo. (Jueves de 12 de 2009). *Docencia y Didactica*. Obtenido de Eco.bachillerato: <http://docenciaydidactica.ecobachillerato.com/2009/12/ventajas-y-desventajas-de-la-pdi.html>
- Baqués, M. (s.f.). conozco a mis compañeros. En M. Baqués, *600 juegos para Educación Infantil* (pág. 42).
- Belén, R. M. (2015). *La dactilopintura en el desarrollo de la cfreatividad de los niños*. España.
- Brand, N. (20 de 06 de 2017). *Cosas de Pequeños* . Obtenido de Los juegos didacticos para niños: <https://cosasdepeques.com/recomendados/que-son-los-juegos-didacticos-para-ninos-y-que-ventajas-tienen>
- Chacon, P. (julio de 2008). Obtenido de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20EI%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Chateau, J. (1973). *Psicologia de los juegos* . Buenos aires : Kapelusz.
- Chingon, P. (2018). El juego didáctico. *Nueva Aula Virtual*, 5.
- Desconocido. (2007). El libro de mis primeros pasos. En Desconocido, *LOS NIÑOS GENIALES* (págs. 5-6). Buenos Aires: Circulolatino.
- Desconocido. (s.f.). <https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/11/Protocolo-de-ADAPTACION-CIBV.pdf>. Obtenido de <https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/11/Protocolo-de-ADAPTACION-CIBV.pdf>.
- Educación, M. d. (2016). LA ADAPTACION. En M. Angeles, *LINEAMIENTOS TÉCNICOS PARA EL PERÍODO DE ADAPTACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA*.
- Elizabeth, V. L. (2012). *la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad de los niños*. latacunga .

- Enciclopedia. (2017). *Ejemplo didactico* . Obtenido de <https://www.ejemplos.co/ejemplos-de-juegos-didacticos/>
- Ferreiro, R. (2008). La creatividad . En R. Ferreiro, *La creatividad* (págs. 55,56). México.
- GALLEGO, M. R. (2011). *DIDÁCTICA Y CURRÍCULUM*. Madrid: DYKINSON, S.L. .
- Gonzáles, I. C. (s.f.). *metodologia de aprendizaje* . MADRID: Equipo cultural.
- Gonzáles, L. C. (2004). *Metodologia de aprendizaje*. Madrid: CULTURL,S.A.
- google.com. (s.f.). Obtenido de google.com: <https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/11/Protocolo-de-ADAPTACION-CIBV.pdf>
- Juan Fernando Gómez Ramírez, M. (2010). El juego infantil. En M. Juan Fernando Gómez Ramírez, *El juego infantil y su importancia en el desarrollo* (págs. 5,6,7,8,9).
- Juan Fernando Gómez Ramírez, MD. (s.f.). *scp.com*. Obtenido de https://scp.com.co/precop-old/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf
- Landivar, R. (2000). *biblio3.url*. Obtenido de Didactica general : http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/1.pdf
- luria. (1975). *la atencion motivando el aprendizaje*.
- MARALE, M. R. (2009). EVALUACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL. En M. R. MARALE, *EVALUACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL* (págs. 45-46). MÉXICO.
- Martínez, G. C.-R. (11 de 2008). *pdf*. Obtenido de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2008/11/orientacion-andujar-pautas-y-actividades-para-trabajar-la-atencion.pdf>
- MEDRANO, T. J. (2014). *pdf*. Obtenido de [file:///C:/Users/USER/Downloads/TESIS%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/TESIS%20(1).pdf)
- Metodología del aprendizaje*. (2006). Madrid- España : Cultural C.A.
- Moreno, D. (2016). BENEFICIOS DEL JUEGO PARA EL NIÑO. *Para el Aula ideas*, 12.
- nacion, c. (2012). *la creatividad* .
- Navarro, J. d. (s.f.). Juegos que promueven el desarrollo personal y social. En J. d. Navarro, *Juegos y Canciones para el aula preescolar* (pág. 41). Barcelona: TRILLAS.
- onlineejemplos, E. (2017). *Ejemplos.com*. Obtenido de Juego Didactico: <https://www.ejemplos.co/ejemplos-de-juegos-didacticos/>
- PEQUES, E. (s.f.). *portal de educacion infantil y primaria*. Obtenido de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juegos-actividades-estimular-la-atencion.html>
- Pérez, M. c. (1998). *Educación jugando*. lima: "SAN MARCOS".

- Pilco, S. P. (2013). *La dactilipintura en el desarrollo de la creatividad*. Ambato .
- Rodríguez., E. J. (08 de 2016). *LA IMPORTANCIA DEL JUEGO*. Obtenido de http://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion1.pdf
- Rosario Ahumada, A. M. (s.f.). JUEGOS DE ENTREGA. En R. Ahumada, *JUGANDO APRENDEMOS* (pág. 65). Riobamba: trillas.
- Rüssel, A. (1985). Hablemos del niño. En A. Rüssel, *El juego de los niños* (pág. 17). Barcelona: Editorial Herder.
- SANCHEZ, C. F. (2009). GUIA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO INFANTIL. En C. F. SANCHEZ, *GUIA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO INFANTIL* (pág. 30). MEXICO .
- securekind*. (03 de 02 de 2006). Obtenido de <https://securekids.es/los-juegos-didacticos-un-metodo-de-aprendizaje/>
- Torres, K. A. (s.f.). Obtenido de <https://www.psicopedagogia.com/atencion>
- Valero, J. M. (2000). *Educación personalizada*. México: Progreso.
- ZARAGOZA. (07 de 2013). *ZARAGOZA*. Obtenido de <http://www.psicocaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/EL-JUEGO.pdf>

ANEXOS

Anexo N°1: FICHA DE OBSERVACIÓN

Unidad Educativa: Escuela de Educación Básica “21 de Abril”

Nivel: Primero **Paralelo:** “A” **Fecha:** 13 de enero del 2019 **Hora:** 07:00 – 13:00

Responsable: Maritza Mayorga **Indicadores:** SIEMPRE, A veces, Nunca.

Objetivo: Determinar la importancia que tiene el juego didáctico para trabajar la atención en los niños de 5 a 6 años, de la “Escuela de Educación Básica 21 de abril”, de la ciudad de Riobamba periodo 2018-2019”.

N°	Indicadores	Siempre	A veces	Nunca
1.	Demuestra un buen nivel de vigilancia ante las actividades propuestas.			
2.	Selecciona y procesa la información de la actividad realizada.			
3.	Realiza varias actividades a la vez.			
4.	Ordena secuencias lógicas propuestas.			
5.	Participa con gusto en actividades individuales y grupales.			
6.	Identifica, describe, compara y clasifica los objetos del exterior según atributos.			
7.	Reproduce y construye patrones sencillos con atributos específicos.			
8.	Contrasta y describe las características de diferentes objetos.			
9.	Describe la posición de los objetos y ubicación (Izquierda/ derecha, Arriba/abajo, cerca/ lejos) en las actividades lúdicas.			
10.	Ordena diferentes actividades de acuerdo a secuencias temporales.			

Elaborado por : Maritza Mayorga

Anexo N°2: Croquis

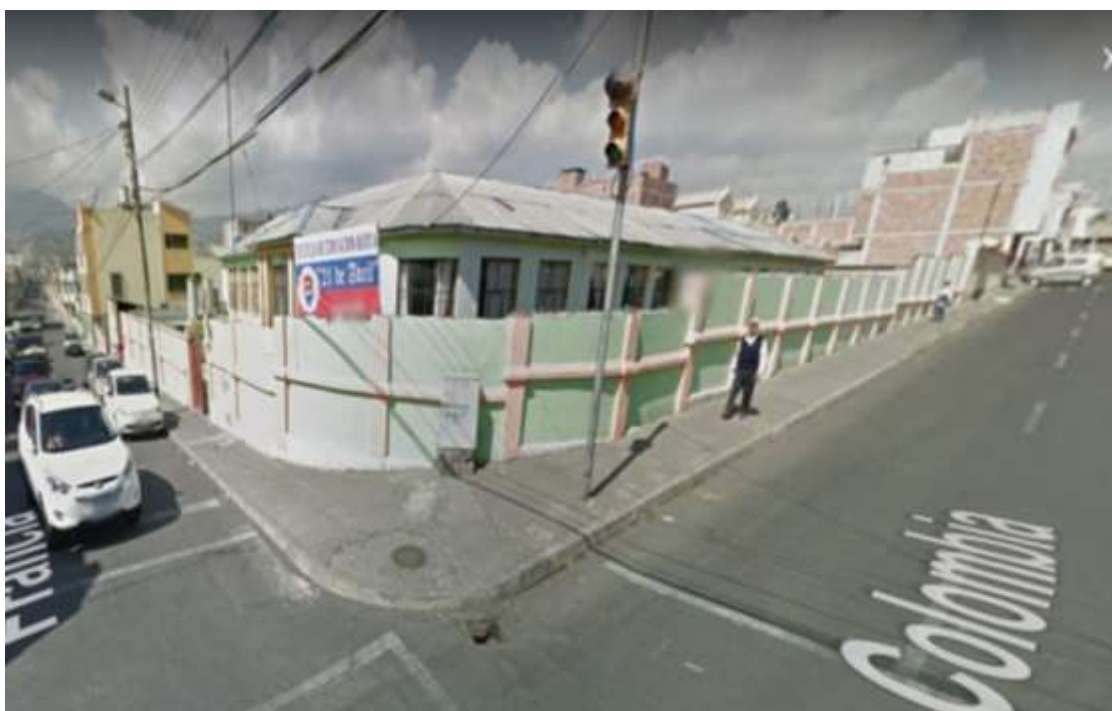


Fuentes: Escuela de Educación Básica “21 de Abril”

Elaborado por: Maritza Mayorga

Anexo N°3: Fotos

Foto1 Institución



Fuentes: Escuela de Educación Básica “21 de Abril”

Elaborado por: Maritza Mayorga

Foto 2 Estudiantes



Fuentes: Escuela de Educación Básica “21 de Abril”

Elaborado por: Maritza Mayorga



Fuentes: Escuela de Educación Básica “21 de Abril”

Elaborado por: Maritza Mayorga