



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador

**UNIDAD ACADÉMICA:**

OFICINA DE POSTGRADOS

**TEMA:**

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN DISPERSA EN  
NIÑOS DE BÁSICA ELEMENTAL”**

**Proyecto de Investigación y Desarrollo para la obtención del título de  
Magíster en Ciencias de la Educación**

**Línea de Investigación:**

Identidad, educación, culturas, comunicación y valores

**Caracterización técnica del trabajo:** Desarrollo

**Autora:** Lucía Fernanda Arcos Andrade

**Directora:** Lic., Mg. Martha del Rosario Sánchez Torres

**Ambato – Ecuador**

Diciembre 2019

# **Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en niños de Básica Elemental**

Informe de Trabajo de Titulación  
presentado ante la  
Pontificia Universidad Católica del Ecuador  
Sede Ambato

por

Lcda. Lucía Fernanda Arcos Andrade

En cumplimiento parcial de los  
requisitos para el Grado de Magister  
en Ciencias de la Educación



Oficina de Postgrados

Diciembre 2019

# Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en niños de Básica Elemental

Aprobado por:

María Fernanda San Lucas Solórzano, Mg. Abg.  
Presidente del Comité Calificador  
Coordinador de la Oficina de Postgrados

Anita Alexandra Solís Carrasco, Mg.  
Miembro Calificador

Martha del Rosario Sánchez Torres, Mg.  
Miembro Calificador  
Director del Proyecto

Hugo Rogelio Altamirano Villarreal, Dr.  
Secretario General



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador

SECRETARÍA GENERAL  
PROCURADURÍA

Lucía Almerida Márquez, Dra. Mg.  
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:  
Diciembre 2019



BIBLIOTECA

## Ficha Técnica

**Programa:** Magíster en Ciencias de la Educación

**Tema:** Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en niños de Básica Elemental

**Tipo de Trabajo:** Tesis

**Clasificación técnica del trabajo:** Desarrollo

**Autor:** Lic. Lucía Fernanda Arcos Andrade

**Director:** Lic. Mg. Martha del Rosario Sánchez Torres

### **Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo**

**Principal:** Metodología, Pedagogía, Didáctica y Currículo

### **Resumen Ejecutivo**

El presente trabajo sobre la aplicación de estrategias lúdicas aporta alternativas de solución a problemas concretos de atención y concentración durante el proceso de enseñanza aprendizaje, el objetivo general fue diseñar estrategias lúdicas para estudiantes con atención dispersa en el nivel elemental de la Unidad Educativa “San José de Poaló”. La población de estudio lo conformaron los 92 estudiantes de segundo, tercero y cuarto año del nivel elemental, paralelos únicos y las 3 docentes. Mediante una metodología longitudinal, cuasi experimental, descriptivo y correlacional en dos momentos, un antes y después a una misma población. La técnica de investigación fue la encuesta a través de un cuestionario de preguntas cerradas de opción múltiple.


Para facilitar el análisis e interpretación de resultados las preguntas del cuestionario se dividió en tres parámetros: motivación a la Lengua y Literatura, aplicación de estrategias lúdicas y atención dispersa. El contraste de resultados de pre test y post test a través de la prueba t para muestras relacionadas, determina una diferencia significativa de 1,08 entre un momento previo y posterior a la aplicación de las estrategias lúdicas diseñadas, para disminuir la atención dispersa de 1,37 a 2,45 en un rango de 0 a 3; lo que demuestra que las estrategias lúdicas mejoró la forma de aprender, entender y disminuir en lo posible que los estudiantes se distraigan con facilidad para que capten mejor la información a un mismo ritmo que el resto del grupo de trabajo.

## Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Lucía Fernanda Arcos Andrade, con C. C.:1803837416, autor del trabajo de graduación titulado "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN DISPERSA EN NIÑOS DE BÁSICA ELEMENTAL", previa a la obtención del título profesional de MAGÍSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, en la Oficina de Postgrados.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENECYT en forma digital una copia del referido trabajo de graduación para que se integre al Sistema Nacional de Información de Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Ambato, Diciembre 2019

  
LUCÍA FERNANDA ARCOS ANDRADE  
C. C. N° 1803837416



## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por la vida, mi familia, mis padres y el haber permitido que me prepare para ser una profesional competente.

Un agradecimiento muy especial a los docentes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Ambato, Maestría en Ciencias de la Educación por los conocimientos recibidos los mismo que me permiten ser más consciente de la importancia de que conlleva ser maestro, el mismo que lo desempeñaré a cabalidad y con orgullo.

A la Directora de este trabajo de investigación, Mg. Martha del Rosario Sánchez Torres por su acertada guía en la elaboración del presente trabajo de grado.

Lucía Arcos

## **Dedicatoria**

Con inmenso amor dedico este trabajo producto de mi esfuerzo y sacrificio a Dios por la vida, por la salud y por mi trabajo. A mi papá y esposo por su apoyo permanente, por su paciencia y ser el pilar fundamental para alcanzar este logro.

A mis pequeños hijos Camila e Ian por ser la fuente de inspiración que me impulsa cada día a luchar por alcanzar mis metas, ser mejor profesional, hija y sobre todo madre.

A mis hermanos y demás familiares que han estado pendiente de mí, me han motivado a continuar hasta terminar esta etapa de mi vida muy importante.

Lucía Arcos

## Resumen

La aplicación de estrategias lúdicas aporta alternativas de solución a problemas concretos de atención y concentración durante el proceso de enseñanza aprendizaje, el objetivo general del presente trabajo es diseñar estrategias lúdicas para estudiantes con atención dispersa en el nivel elemental de la Unidad Educativa "San José de Poaló". La población de estudio se conformó de 92 estudiantes de segundo, tercero y cuarto año del nivel elemental, paralelos únicos y 3 docentes. La metodología aplicada fue longitudinal, cuasi experimental, descriptiva y correlacional en dos momentos, un antes y después a una misma población. La técnica de investigación fue la encuesta a través de un cuestionario de preguntas cerradas de opción múltiple. Para facilitar el análisis e interpretación de resultados, las preguntas del cuestionario se dividieron en tres parámetros: motivación a la Lengua y Literatura, aplicación de estrategias lúdicas y atención dispersa. El contraste de resultados de pre test y post test a través de la prueba t para muestras relacionadas determina una diferencia significativa de 1,08 en un rango de 0 a 3, lo que demuestra que las estrategias lúdicas disminuyeron la atención dispersa, mejoró la forma de aprender, entender y cumplir las tareas escolares a un mismo ritmo de trabajo.

**Palabras clave:** estrategias lúdicas, atención dispersa, concentración.

## **Abstract**

The use of ludic strategies gives alternative solutions certain attention and concentration problems in the teaching-learning process. The general aim of this study is to design ludic strategies for students with attention deficit disorder in the elementary level of the San José de Poaló School. The study sample was made up of 92 students in second, third and fourth year in the elementary level, each consisting of a single class and 3 teachers. The applied methodology was longitudinal, quasi experimental, descriptive and correlational in two phases, with a before and after in the same sample. The research technique used was a questionnaire with multiple choice closed questions. To easily analyze data, the questionnaire is split into three sectors: Language and Literature motivation, application of ludic strategies and attention deficit. The contrast in the results of the pretest and posttest through a t test for related samples determines an important difference of 1.08 in a 0 to 3 range, which demonstrates that the use of ludic strategies decreased the attention deficit, improved the way of learning, understanding and doing classwork at the same working pace.

**Key words:** ludic strategies, attention deficit, concentration

## Tabla de Contenidos

Ficha Técnica .....	iv
Declaración de Originalidad y Responsabilidad .....	v
Agradecimiento .....	vi
Dedicatoria .....	vii
Resumen .....	viii
Abstract .....	ix
Lista de Tablas .....	xii
Lista de Gráficos .....	xiii
Introducción .....	1
Antecedentes teóricos y prácticos .....	3
Situación problemática .....	5
Objetivo .....	6
<b>CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA .....</b>	<b>7</b>
1.1 Pedagogía .....	7
1.2 Didáctica .....	8
1.3 Estrategias de aprendizaje .....	9
1.3.2 Estrategias de Tutoría de pares .....	11
1.3.3 Estrategia de programa de Habilidades Sociales .....	12
1.3.4 Estrategia de Programa de habilidades emocionales .....	12
1.3.5 Estrategia de conciencia fonética y fonológica .....	13
1.3.6 Estrategias cognitivas .....	14
1.3.7 Estrategias de Metacognición .....	14
1.3.8 Estrategias lúdicas .....	15
1.4 El Componente lúdico .....	15
1.4.1 Ventajas del Componente Lúdico .....	16
1.5 La estrategia lúdica interactiva como herramienta Didáctica en el aprendizaje de Lengua y Literatura .....	18
1.6 El aprendizaje .....	19
1.6.1 Factores que intervienen en el Aprendizaje .....	20
1.6.2 Estilos de Aprendizaje .....	21
1.6.3 Principales Teorías del Aprendizaje .....	21
1.7 La memoria .....	24
1.7.1 Procesos de la memoria .....	24
1.8 La atención .....	26
1.8.1 Mecanismos de la atención .....	27
1.8.2 Clasificación .....	28
1.8.4 La Estabilidad de la Atención .....	29
1.8.5 Oscilamiento de la atención .....	29
1.8.6 Características de la Atención .....	29

1.8.7 Subprocesos de la atención .....	30
1.9 La atención dispersa .....	30
1.9.1 Causas del atención dispersa.....	31
1.9.3 Atención dispersa y atención dispersa e hiperactividad .....	32
1.9.4 La Inatención.....	33
1.9.5 Detección atención dispersa.....	34
1.9.10 Diagnóstico.....	34
1.9.11 Factores que influyen para la atención dispersa .....	34
1.9.12 Consecuencias la atención dispersa .....	36
<b>CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO .....</b>	<b>38</b>
2.1 Tipo de Investigación .....	38
2.1.2 Modalidad de Investigación .....	39
2.1.3 Población y muestra .....	39
2.1.4 Técnicas e Instrumentos de Investigación .....	40
2.1.4.1 Validez y Confiabilidad del instrumento de investigación .....	41
2.2 Procesamiento y análisis de diagnóstico.....	43
2.2.1 Encuesta aplicada a los docentes de educación básica elemental de Unidad Educativa San José de Poaló.....	43
2.3 Reseña histórica de la Unidad Educativa San José de Poaló .....	47
2.4 Diseño de un modelo de estrategia lúdica para disminuir la atención dispersa .....	49
<b>CAPÍTULO III: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIACIÓN .....</b>	<b>60</b>
3.1 Pre test a los estudiantes de educación básica elemental de Unidad Educativa San José de Poaló ..	60
3.2 Post test aplicado a los estudiantes de educación básica elemental de Unidad Educativa San José de Poaló.....	64
3.3 Validación de la Propuesta .....	67
Parámetro observado: Atención dispersa.....	70
Discusión de resultados .....	72
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>74</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>74</b>
Bibliografía .....	76
<b>ANEXOS .....</b>	<b>80</b>

## Lista de Tablas

Tabla 1: Población .....	40
Tabla 2: Parámetros evaluados .....	41
Tabla 3: Resumen del procesamiento de los casos .....	42
Tabla 4: Estadístico de Fiabilidad .....	42
Tabla 5: Interpretación coeficiente de confiabilidad .....	42
Tabla 6: Motivación por la Lengua.....	43
Tabla 7: Aplicación de Estrategias lúdicas .....	44
Tabla 8: Atención dispersa .....	46
Tabla 9: Motivación de Lengua y Literatura .....	60
Tabla 10: Estrategias lúdicas.....	61
Tabla 11: Atención Dispersa.....	62
Tabla 12: Motivación de Lengua y Literatura .....	64
Tabla 13: Aplicación de estrategias lúdicas .....	65
Tabla 14: Atención Dispersa.....	66
Tabla 15: Motivación a Lengua y Literatura pre y post.....	68
Tabla 16: Prueba t motivación a Lengua y Literatura .....	68
Tabla 17: Aplicación de estrategias lúdicas pre y post.....	69
Tabla 18: Prueba t aplicación de estrategias lúdicas .....	70
Tabla 19: Atención dispersa pre y post .....	70
Tabla 20: Prueba t atención dispersa .....	71
Tabla 21: Diferencia significativa previa y posterior a la propuesta .....	71
Tabla 22: Prueba t estrategia lúdica previa y psoterior a la propuesta .....	72

## Lista de Gráficos

Gráfico 1: Motivación por la Lengua .....	43
Gráfico 2: Aplicación de Estrategias lúdicas .....	45
Gráfico 3: Atención Dispersa .....	46
Gráfico 4: Castillo de Cucurumbé.....	54
Gráfico 5: Observación .....	56
Gráfico 6: Compración y asociación .....	57
Gráfico 7: Discriminación visual.....	58
Gráfico 8: Asociación por semejanza .....	58
Gráfico 9: Discriminación visual.....	59
Gráfico 10: Asociación por semejanza .....	59
Gráfico 11: Lengua y Literatura .....	60
Gráfico 12: Estrategias Lúdicas.....	61
Gráfico 13: Atención Dispersa .....	62
Gráfico 14: Lengua y Literatura .....	64
Gráfico 15: Estrategias Lúdicas.....	65
Gráfico 16: Atención Dispersa .....	66

## **Introducción**

La atención dispersa afecta el proceso de enseñanza aprendizaje razón por la que es necesario que desde el nivel elemental se lo detecte de forma oportuna con el propósito de que la docente pueda diseñar estrategias lúdicas que respondan adecuadamente a estas situaciones que afectan la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades, la formación de valores, el trabajo escolar; todo ello reflejado en el rendimiento académico.

Las estrategias lúdicas diseñadas para disminuir la atención dispersa en los niños de básica elemental permitió captar la atención y concentración de los estudiantes; a través de la formación de grupos de trabajo se logró despertar el interés en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura; y que cada uno de los niños se motiven en realizar las actividades aplicadas como refuerzo pedagógico de las unidades Didácticas tratadas en clase y que constan en el texto escolar.

Es evidente que los estudiantes con atención dispersa tienen mucha dificultad para captar adecuadamente órdenes y consignas emitidas por la docente, razón por la cual se distraen y distraen al resto de compañeros, lo que muchas veces se convierte en indisciplina; por ello, las estrategias diseñadas son acciones planificadas y básicamente lúdicas y creativas cuyo objetivo fue disminuir la atención dispersa y mejorar la concentración, discriminación visual a través de la asociación por semejanza, fortalecer la atención, memorizar reglas ortográficas y mejorar la fluidez verbal.

La presente investigación responden por tanto, a la necesidad que demandan los docentes de básica elemental en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura; trabajo que se encuentra estructurado en tres capítulos:

Capítulo I que comprende el Estado del Arte y la Practica donde están expuestas las bases teóricas y científicas que sustentan el tema de investigación.

Capítulo II comprende el Diseño Metodológico donde se encuentra el tipo y modalidad de investigación; población, técnicas e instrumentos de investigación; validez y confiabilidad del instrumento de investigación, Procesamiento y análisis de diagnóstico de las encuestas aplicadas a docentes y estudiantes de básica elemental de educación general básica de la Unidad Educativa San José de Poaló; diseño de modelo de estrategia lúdica para disminuir la atención dispersa.

Capítulo III comprende el Análisis de los Resultados de la Investigación, consta de pre test y post test aplicado a los estudiantes de educación básica elemental de la Unidad Educativa San José de Poaló y la Validación de la Propuesta. A continuación están las Conclusiones y Recomendaciones realizadas de acuerdo a los objetivos de investigación trazados. Finalmente se encuentran las referencias bibliográficas y anexos del trabajo realizado.

## **Antecedentes teóricos y prácticos**

En la revisión bibliográfica y de estudios anteriores relacionados con el tema de investigación se han encontrado los siguientes:

A través del proceso educativo, particularmente los niños se encuentran en medio de un desarrollo de procesos complejos tanto en el ámbito cognitivo y físico, la posibilidad de establecer conexión entre los dos ámbitos es también la potenciación de procesos integrales de los estudiantes del nivel elemental cuya edad se encuentra comprendida entre los 6 a 8 años. Piaget, afirma que la etapa del desarrollo mental, donde el niño adquiere conocimientos concretos, va aproximadamente entre los 7 a 12 años, edad en la que además utiliza la lógica (Rodríguez, 2017),

La atención dispersa es uno de los problemas más frecuentes que afectan notablemente el rendimiento escolar y una buena adaptación social (Martínez, Olivo, & Herrera, 2015). Es una dificultad muy común en la niñez que se creía disminuía en la adolescencia y desaparecería en la vida adulta; sin embargo, según estudios realizados, actualmente se estima que los estudiantes que padecieron atención dispersa a niños, también lo lleva en la vida adulta en un 60-70% (Travella, 2015).

Las innovaciones en la enseñanza requieren del estudio del contexto y de la evaluación de los aspectos necesitan ser revisados y rediseñados. En términos de Litwin (2012) se procura en todo momento que los niños estén completamente motivados para la realización de las diferentes tareas que conforman las sesiones de cada una de ellas, logre la atención de los niños. Para Chuquimarca, (2013) la atención en el aula de clase es muy frágil, se pierde con cualquier cambio brusco tanto dentro como fuera del aula; así mismo asegura que “al no existir interés en la materia por parte del estudiante, se distrae con facilidad y más aún cuando vienen de hogares desorganizados no hay interés por aprender nuevos temas” (p. 76). En estos casos se tratar de mantener enfocada la atención de los estudiantes por el mayor tiempo posible a través de la puesta en marcha de actividades que estimulen el interés por aprender, temas nuevos de clase y aplicar técnicas de enseñanza que los motiven a prepararse de mejor manera.

Según Pérez (2015) se considera que las estrategias son acciones planificadas, fundamentalmente agradables, lúdicas y creativas a las que “en la actualidad se les da únicamente el espacio de juego y la diversión como forma y no como contenido” (p. 57). La estrategia se toma como un abanico de posibilidades diseñadas por el docente al momento del desarrollo y reflexión sobre la enseñanza; por ello se recomienda seguir una Pedagogía de las situaciones con la que el niño participe en forma activa, potencie su creatividad, etc. Desde esta perspectiva, las estrategias de enseñanza dan lugar a innovaciones educativas que surgen cuando al interior de la institución educativa se planifica y se pone en marcha acciones para lograr mejoras en la práctica docente.

Las estrategias lúdicas ayudan a los estudiantes cuando manifiestan dificultades de atención. El movimiento a través de ejercicios físicos específicos, mejoran notablemente la coordinación e incrementan el interés y la motivación por aprender. En este sentido, Aristizábal, Colorado y Gutiérrez (2016) afirman que la “educación actual requiere de estudiantes con capacidad crítica, analítica y reflexiva” (p. 48) y esto se logra a través de la incorporación del juego en situaciones ricas, variadas y significativas que estimulen la inteligencia e imaginación como lo plantean los estándares curriculares.

Jensen (2004, p.77) indica que, en conjunto el profesor proporcionará un rico equilibrio entre novedad y tradición. La primera capta la atención y la segunda logra bajar en estrés. Para la primera se emplean una pieza de música, traer a un orador invitado de la propia escuela, pedir a los niños que al día siguiente traigan algo, que haga música, permitir que se organicen pequeños grupos de niños que aclaren dudas y refuercen la explicación.

En este sentido, pensadores como Siemens y Downes plantean que los docentes proporcionara los estudiantes, entornos de aprendizaje innovadores bajo el modelo conectivista porque consideran que el aprendizaje guarda similitud entre redes neuronales y conexiones digitales producidas por la era tecnológica cuya utilización ha logrado captar la atención de los estudiantes (Rea, 2016). Los estudios de Manzano, Aguilera, Lozano, Casiano, & Aguilar (2017) afirman que el enfoque conectivista a través de las TIC tiene el potencial de prevenir y remediar problemas de lectura, sin embargo, Gómez, García y Cordón (Gómez, García, & Cordón, 2015) advierten la importancia de la correcta selección de contenidos que permitan realmente alcanzar las competencias

deseadas. Los aportes antes mencionados serán la base para la construcción de estrategias lúdicas, de acuerdo con la necesidad de los niños.

### **Situación problemática**

La educación con niños en etapa elemental, de por sí trae consigo diversidad en la forma de aprender, atender y responder a situaciones propias de su edad en las aulas y más aún en las instituciones educativas del sector rural. A más de ello, existen estudiantes que presentan desinterés por aprender, se distraen con facilidad y molestan al grupo, no captan los conocimientos, habilidades y valores al ritmo del resto del grupo, se muestran ausentes. A pesar de ser pocos, con respecto a la totalidad de los estudiantes por aula, dificultan el normal desenvolvimiento en las tareas escolares.

En el Ecuador, en la mayoría de las unidades educativas, uno de los problemas existentes es el uso de metodologías tradicionalistas especialmente en el área de Lengua y Literatura; la atención dispersa afecta directamente al proceso enseñanza-aprendizaje e influyen en las dificultades que los estudiantes tienen a la hora de seguir adecuadamente un algoritmo, lo que ocasiona distracción en clase, se desconcentran en las actividades que realizan, no prestan atención a órdenes, tiene dificultades para realizar y completar tareas y el escaso desarrollo de nuevos conocimientos que generen aprendizajes.

Además, se toma en cuenta, las exigencias actuales y el contexto histórico cultural de la formación integral de los niños. La falta de atención, genera vacíos de aprendizaje que afecta directamente la realización de los deberes escolares e influye en el rendimiento escolar. La atención en clase juega un papel determinante a la hora de comprender, asimilar los contenidos tratados, situación que limita la adquisición de aprendizajes significativo y el alcance del perfil de salida; consecuentemente, la atención será motivo de análisis para implementar mecanismos idóneos y oportunos que fortalezcan la parte cognitiva de los estudiantes.

Por otro lado, la concentración en un punto específico de un tema, o en observar un elemento particular dentro de un contexto, es la habilidad de focalización y sostenimiento

de la atención. Esta es una de las áreas de mayor fallo en los niños con atención dispersa, dado que se distraen con mucha facilidad por estímulos internos o extremos; les cuesta discriminar, es decir seleccionar o filtrar los elementos más importantes de un conjunto de datos; esto porque pierde la atención cuando lee o atiende.

## **Objetivo**

### Objetivo General

Diseñar estrategias lúdicas para estudiantes con atención dispersa en el nivel elemental de la Unidad Educativa “San José de Poaló” del Cantón Píllaro, Área de Lengua y Literatura.

### Objetivos Específicos

1. Fundamentar científicamente los factores que influyen en el déficit de atención de los estudiantes del nivel elemental
2. Identificar las estrategias lúdicas más eficaces en estudiantes con déficit de atención
3. Aplicar en un plan piloto las estrategias lúdicas que mejoren la atención en los estudiantes del nivel elemental el área de Lengua y Literatura.

## CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

### 1.1 Pedagogía

La Pedagogía es definida como un conjunto de saberes que pretende lograr un impacto en la educación, en cualquiera de las dimensiones que tenga; etimológicamente deriva del griego antiguo paidós que significa niño y agein que significa conducir o guiar. De acuerdo con el Diccionario Pedagógico de Picardo (2015) la Pedagogía no tiene en su significado conceptual contemporáneo, nada que ver con la raíz etimológica, porque se ha ido modificado a lo largo del tiempo ocasionado por los cambios favorables experimentados desde inicios del presente siglo.

En otras palabras, la Pedagogía tiene varias concepciones en dependencia del enfoque y de las características que se incorporan en su accionar educativo, hasta llegar a su posición actual como ciencia multidisciplinaria encargada de estudiar y analizar los fenómenos educativos y brindar de forma sistemática e intencional soluciones que apoyen la educación en todos los aspectos para el perfeccionamiento del ser humano.

Desde esta perspectiva, la Pedagogía se ha constituido en una actividad humana sistemática que orienta las acciones educativas y de formación, en donde se plantean los principios, métodos, prácticas, maneras de pensar y modelos de aplicación constante en los procesos de enseñanza-aprendizaje y que se nutre de disciplinas como la economía, sociología, antropología, psicología, historia, filosofía como campos sociales relacionados con el hombre como ser social que forma parte del contexto histórico pues la educación es un proceso complejo con numerosas facetas.

De acuerdo con Suárez (2015) algunas corrientes que han caracterizado a la Pedagogía a través del tiempo son las siguientes:

- **Conductista:** Persigue moldear la conducta del individuo, el docente es un transmisor de contenidos, por tanto las actividades girarán unilateralmente en su entorno, se prioriza la memoria y los aprendizajes mecánicos, no se estimula

la comprensión, reflexión y la crítica. No se consideran diferencias individuales y la evaluación se limita a exámenes cualitativos.

- **Constructivista:** Utiliza recursos didácticos acorde al contenido y docentes capacitados, la evaluación es integral y la enseñanza es constructora de aprendizajes significativos.
- **Crítica:** Propone un cambio en las prácticas educativas a través de la interacción permanente entre pares y docente, vincula el proyecto educativo con el ámbito en la comunidad.

## 1.2 Didáctica

La Didáctica es un conjunto de principios más generales de la enseñanza aplicable a todas las asignaturas en su relación con los procesos educativos y cuyo objeto de estudio constituye el proceso docente-educativo denominado también de enseñanza-aprendizaje. La Didáctica para Abreu, Gallegos, Jácome y Martínez (2017) es una respuesta a la necesidad de encontrar un equilibrio que armonice la relación de las formas de enseñar de los docentes y el aprendizaje de los estudiantes.

Por su parte Mallart (2015) define a la Didáctica como la ciencia del aprendizaje y de la enseñanza en general que tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje apoyado en métodos de enseñanza. Se toma en cuenta que la enseñanza es una actividad práctica que combina el saber y el hacer didáctico en la realización del acto didáctico.

La Didáctica requiere de habilidades que se incrementan conforme la experiencia diaria y la intuición que permite al maestro resolver problemas prácticos que surgen en el quehacer áulico a fin de mejorar su propia práctica docente. Aprovecha por tanto, la experiencia mediante la reflexión individual para construir teorías que surgen del análisis de la práctica de enseñanza.

La Didáctica no es solamente una aplicación práctica de conocimientos, principios, teorías, normas que surgen en el seno de otras disciplinas como la psicología y la sociología entre otras ciencias para conformar conceptos, juicios y razonamientos

susceptibles de generar nuevas ideas tanto inductiva como inductivamente para transformar la tarea del docente no tanto en enseñar sino en dirigir el aprendizaje del estudiante, se toma en cuenta los objetivos planificados; por lo tanto, la Didáctica es la conceptualización de cómo llevar al estudiante a alcanzar esos objetivos de la educación.

Esta definición incorpora además los términos de arte, ciencia, dirección del aprendizaje hacia la obtención de un comportamiento deseable del estudiante para lo cual se toma en cuenta técnicas de enseñanza acorde a las necesidades, intereses, posibilidades y particularidades del alumno.

### **1.3 Estrategias de aprendizaje**

La palabra estrategia etimológicamente significa el arte de dirigir las operaciones militares, aplicado al aprendizaje hace referencia los procedimientos mentales necesarios para facilitar o adquirir un determinado aprendizaje (Sánchez G. , 2016). Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje el docente planifica, valora necesidades y objetivos para la evaluación, apoyándose en diferentes estrategias utilizadas de acuerdo a las metas de aprendizaje trazadas.

Actualmente, se habla de estrategia en todos los ámbitos y en cada uno de los aspectos de la vida del ser humano, esta palabra se ha convertido en una acepción de uso generalizado que forma parte de la literatura relacionada con distintos campos del conocimiento; por lo que se la define como un conjunto de recursos, procedimientos y técnicas de manera específica o en combinación, son utilizadas para propiciar un determinado aprendizaje.

En su libro de estrategias de enseñanza-aprendizaje, Pimienta (2015) manifiesta que la estrategia “Sirve para adquirir conocimiento sobre el propio conocimiento y sobre cómo este se construye y utiliza” (p. 38); es decir que es una guía de acción que orienta la obtención de ciertos resultados pre establecidos.

En este mismo sentido, Medina y Delgado (2017) sostiene que la estrategia “Da sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar a una meta y estar fundamentada en orientaciones” (p. 5) por lo tanto, la estrategia en el campo educativo, tiene la intención de facilitar, fortalecer el quehacer educativo y la consecución de un objetivo planificado.

Desde otro punto de vista, la estrategia es un procedimiento que el docente utiliza de forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes y prestar una ayuda pedagógica; consecuentemente el docente, tiene un amplio bagaje de estrategias en función de qué, cómo y para qué utilizar o desarrollarlas apropiadamente (Salcedo, 2012).

Varios son los aspectos esenciales a tomar en cuenta para que el docente considera qué tipo de estrategia es la más indicada en determinados momentos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, Díaz y Hernández (2010) considera los siguientes aspectos:

1. Tomar en cuenta las particularidades de los estudiantes tales como desarrollo, cognitivo, conocimientos previos, factores motivacionales, entre otros.
2. Considerar el objetivo a lograr en función al contenido del currículo que se va a abordar.
3. El diseño de actividades cognitivas y pedagógicas que realiza el estudiante para alcanzar la meta propuesta.
4. Observación permanente del proceso de enseñanza, así como el progreso y aprendizaje de los estudiantes.
5. Evaluación continua de cada una de las etapas con el fin de verificar el cumplimiento de los objetivos planificados con el fin de realizar reestructuraciones de ser el caso, o de mejorar procedimientos en la marcha.

Consecuentemente, la estrategia posibilita al estudiante lograr por igual un mismo objetivo y al docente desarrollar sus propias estrategias para obtener un mayor y mejor conocimiento dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo con Graham, Berman y Bellert (2018) las estrategias para un aprendizaje inclusivo en el siglo XXI acorde a la diversidad de las necesidades de los estudiantes son los siguientes:

### **1.3.1 Estrategia de Trabajo colaborativo**

Refiere a la estrategia donde los participantes persiguen objetivos individuales altamente vinculados con un objetivo común, favorece el desarrollo de la autoestima, la comunicación, el respeto por los demás, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Sus cuatro componentes son:

- Interdependencia: apoyo para lograr la meta
- Responsabilidad individual: donde cada uno de los participantes se empoderan del rol asignado.
- Cooperación: para el desarrollo de la capacidad de presentar ideas y escuchar la de otros.
- Evaluación: con el objeto de promover la capacidad de analiza el proceso de trabajo durante su desarrollo.

### **1.3.2 Estrategias de Tutoría de pares**

Consiste en formar parejas por combinación de edades o niveles de habilidad; refuerza y expande las habilidades propias del estudiante al mismo tiempo que desarrolla la autoconfianza y sensibilidad hacia los logros de otros. Sus cuatro componentes son:

- Actitudinales para el afinamiento de los vínculos entre compañeros.
- Cooperación para generar apoyo mutuo, alcanzar objetivos, desarrollar habilidades de trabajo que le permita ayudar a sus compañeros a aprender.
- Responsabilidad: cada uno de los participantes se encargan de sus procesos, de aprenderé a hacer, de aprender cordialidad, flexibilidad e interés por aprender.
- Comunicación: permitir una comunicación fluida y de calidad.

### **1.3.3 Estrategia de programa de Habilidades Sociales**

Establecidas con el fin de establecer y mantener relaciones interpersonales positivas y necesarias para adaptarse a diferentes contextos y demandas sociales. Consiste en observar a quienes ejecutan alguna conducta socialmente adaptativa para utilizarla como modelo o referente de procesos de autorregulación, los componentes son los siguientes:

- Habilidades conversacionales: para saludar, pedir por favor, agradecer, aprender nombres de las personas y utilizarlo.
- Gestionar los conflictos: saber cuándo y cómo decir no, cómo disculparse, pedir ayuda, enfrentar la crítica, negociar, persuadir, responder a las necesidades de otros.
- Aptitudes de amistad: con el propósito de responder positivamente al sentido de humo de otros y tomar turnos en la conversación a fin de dar la oportunidad a todos de hablar y ser escuchados.
- Aptitudes colectivas: permite establecer normas de trabajo con la participación de todos los participantes de la clase, regula la frecuencia de la comunicación de todos y elogia el uso adecuado de un lenguaje no mandatorio.

### **1.3.4 Estrategia de Programa de habilidades emocionales**

Está dirigido y regulado por la motivación, se enfoca en ayudar a la comprensión de sus emociones, monitorear su comportamiento, elegir y tomar decisiones con el fin de dirigir acciones hacia el cumplimiento de metas. Los estudiantes motivados participan activamente en las oportunidades de aprendizaje que se presentan, esta estrategia se maximiza cuando se aplica de forma transversal en una variedad de contextos y contenidos. Mitchell (2016) considera que esta estrategia desarrolla los siguientes componentes:

- Autocontrol: para aprender y regular sentimientos y comportamientos con el propósito de tomar decisiones y reducir acciones impulsivas, controla la ansiedad.

- Co-regulación: hace referencia a la interacción y diálogo.
- Autogestión: consiste en el manejo de habilidades propias y particulares del proceso de aprendizaje.
- Integridad: establece relaciones basadas en valores éticos que proporcionen confianza a los demás.
- Responsabilidad: refiere al cumplimiento de las obligaciones adquiridas.
- Adaptabilidad: para responder con flexibilidad, rapidez y autoeficacia a los cambios y exigencias del entorno.
- Innovación: para permanecer abierto a las nuevas ideas, se asume riesgos en el diseño e implementación de las decisiones tomadas.

### **1.3.5 Estrategia de conciencia fonética y fonológica**

Tiene el propósito de favorecer la conciencia fonética y fonológica para brindar oportunidades y habilidades para participar activamente en actividades de clase y tareas en casa. Mantiene un buen desempeño lecto-escritor y establece relaciones sociales con mayor confianza y seguridad.

Las habilidades comunicativas y del lenguaje permiten una serie de habilidades para reconocer, reflexionar sobre manipular palabras, sonidos, gestos y símbolos cargados de significados. Esta estrategia está muy vinculada con el aprendizaje de la lectura y escritura.

Considera que las palabras están hechas por sonidos, la habilidad para romper esos sonidos y manipularlos se denomina conciencia fonológica; la habilidad de enseñar cómo esos sonidos son representados por letras del alfabeto es la conciencia fonética; mientras que la combinación de estas letras para formar palabras se denomina procesamiento fonológico (Tunmer, Chapman, Greaney, & Prochnow, 2015).

Se considera este proceso, estas habilidades son aprendidas en voz alta con guía y retroalimentación para controlar y mejorar la comprensión lectora en cualquier área curricular.

### **1.3.6 Estrategias cognitivas**

Hace referencia a las diferentes formas de apoyar a los estudiantes en la organización de la información, de integrarla con el conocimiento previo. Con este propósito, se requiere enseñar a los estudiantes diferentes métodos para realizar las tareas.

Montgomery (2013) manifiesta que la clave está en el fortalecimiento la cognición o el pensamiento para el desarrollo de los procesos de lectura, escritura, resolución de problemas matemáticos, comprensión, expresión del lenguaje, pensamientos artísticos, creativos y para el desarrollo de habilidades sociales. Para ello, se considera los siguientes componentes:

- **Importancia de la instrucción:** refiere a la necesidad de clarificar la instrucción, los procesos y tiempos en los que se va desarrollar.
- **Verbalización del pensamiento:** es el hábito de pensar en voz alta antes y durante el desarrollo de una actividad.
- **Práctica y aplicación:** para facilitar la aplicación de habilidades inmediatamente después de haberlas presentado por medio de trabajos donde el estudiante aplique la estrategia propuesta.
- **Tareas de análisis:** requiere habilidades de pensamiento superior para analizar, reflexionar, criticar, justificar, generar y proponer ideas o argumentaciones propias.
- **Instrucción generalizada:** visibiliza cómo las habilidades cognitivas son utilizadas habitualmente durante las actividades escolares.

### **1.3.7 Estrategias de Metacognición**

Consiste en la habilidad de ser capaz de pensar, razonar sobre el propio pensamiento con el objetivo de mejorar constantemente el aprendizaje y potenciar la plasticidad del cerebro (Mitchell, 2016). Este autor describe un enfoque versátil aplicable en el desarrollo de actividad en cualquier área curricular.

El desarrollo de estrategias de metacognición se da en las siguientes fases:

Fase 1: Pensar antes: es decir anticiparse, activar el pensamiento, establecer hipótesis, analizar el problema y predecir la mejor forma de resolver un determinado problema.

Fase 2: Pensar durante: es un proceso de pensamiento crítico, acompañado de evaluaciones para y como aprendizaje.

Fase 3: Volver a pensar: para recordar los procesos trabajados con el fin de consolidar lo aprendido, integrar nuevas ideas con el conocimiento previo de la memoria, resumir y sintetizar.

### **1.3.8 Estrategias lúdicas**

Es una herramienta utilizada por el docente para desarrollar competencias en los estudiantes, de carácter participativa impulsa el uso creativo y pedagógico del juego didáctico; según Méndez y Gutiérrez (2016) se apoyan en una base Didáctica de inicio, desarrollo y cierre, se toma en cuenta las competencias que se pretende lograr.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, fortalece la formación de valores y orienta la adquisición de saberes, se encierra una amplia gama de actividades donde interactúa el placer, el gozo, creatividad y el conocimiento.

## **1.4 El Componente lúdico**

El juego ha estado presente en la vida de los seres humanos desde tiempos remotos, su origen se remonta a las primeras civilizaciones. La actividad lúdica refiere a un conjunto de acciones de expansión de lo simbólico a lo imaginativo, propicia la curiosidad y la imaginación se vincula lo emotivo con lo cognitivo a fin de procesar mejor la información adquirida y evitar el aprendizaje repetitivo y memorístico.

Muchos son los juegos universales que se han creado que demuestran la importancia y su evolución a lo largo del tiempo en todas las culturas del mundo, su aporte y enriquecimiento a las relaciones sociales y el aprendizaje han sido significativos; por ello, se lo utiliza como método de enseñanza en la adquisición de habilidades específicas y planificadas.

Consecuentemente, el juego y el aprendizaje tienen como meta desarrollar habilidades y capacidades que apoyen la superación de dificultades. Con respecto a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico es un recurso necesario a partir del enfoque comunicativo para centrarse en el desarrollo de habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en diferentes situaciones de comunicación (Ministerio de Educación, 2016).

El componente lúdico como las estrategias de aprendizaje surgen a partir de la necesidad de combinar aspectos cognitivos, afectivos y sociales para un aprendizaje eficaz, en tal sentido, posibilita la aplicación de una metodología desarrollada con creatividad que posibilita el uso de la imaginación desde la reinterpretación y adaptaciones de textos así como del proceso de comprensión y producción textual en desempeños reales.

#### **1.4.1 Ventajas del Componente Lúdico**

Muchas son las ventajas del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que intervienen factores que incrementan la concentración del estudiante con relación al contenido de la asignatura, se facilita así la obtención de conocimiento y el desarrollo de habilidades, entre las que se destacan las siguientes:

- Crea un ambiente activo, positivo y participativo en clase.
- Incremento de confianza y disminución de la ansiedad y temor a cometer errores.
- Mantiene la atención en los contenidos apoyado por la diversión y la generación del interés en la actividad que realizan.

- Permite introducir, consolidar, reforzar, revisar y evaluar contenidos. El juego posibilita una actividad central o final para fijar contenidos con el propósito de comprobar su asimilación.
- Permite mantener la motivación de los estudiantes a través de actividades variadas y amenas.
- Favorece la búsqueda de soluciones para la resolución de problemas planteados en cada actividad.
- Activa la creatividad de los estudiantes para descubrir, inventar, imaginar, adivinar y solucionar situaciones de aprendizaje. La creatividad estimula la plasticidad neuronal para incrementar el rendimiento (Jurado, 2018).
- Crea una necesidad real de comunicación en los que el estudiante tiene la oportunidad de aplicar sus conocimientos y destrezas de expresión en sus diferentes contextos.

La inclusión del componente lúdico como estrategia de aprendizaje a pesar de sus ventajas, requiere tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- El diseño de los juegos se orientan con los objetivos y contenidos curriculares. El juego es utilizado con una determinada finalidad, por lo que su función es clara dentro de la unidad Didáctica.
- Tomar en cuenta las necesidades de aprendizaje, la edad, el nivel educativo de los estudiantes, presentar un reto alcanzable con sus conocimientos, por lo tanto, se relacionará con lo que aprende, será una continuación o introducción del tema a tratarse más no un descanso alejado del objetivo que se persigue.
- Es necesario evitar un uso abusivo e injustificado del juego porque provocan desmotivación por parte de los estudiantes.
- El juego contiene reglas que serán explicadas de forma clara y mediante ejemplos comprobados para asegurarse que han atendido en cada momento.
- Si el estudiante se siente perdido o tiene dudas, posiblemente lleva al abandono de la actividad y consecuentemente el juego se vuelve ineficaz dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

## **1.5 La estrategia lúdica interactiva como herramienta Didáctica en el aprendizaje de Lengua y Literatura**

Los juegos interactivos, de acuerdo con Osorio (2018) son cada vez más utilizados por los estudiantes de primaria como herramienta formativa siempre que estos hayan sido desarrollados y enfocados hacia la enseñanza y aprendizaje específicos. Los juegos interactivos tienen múltiples beneficios en el aprendizaje. Permiten reforzar la educación y estimula habilidades como la lingüística, viso espacial o la psicomotriz. Mientras el estudiante aprende las reglas del juego, se conseguirá que se incremente su motivación por jugar y cada vez resuelva el juego de la mejor forma. También se destacan la gran mejora de los procesos de atención y comprensión (Ochoa, Caicedo, Montes, & Chávez, 2016).

Uno de los beneficios es el de reunir padres y estudiantes en una misma actividad, de esta manera, los padres podrán guiar a los niños en el aprendizaje, por lo que es importante guiar y ayudar al niño mientras juega para sacar al juego el máximo beneficio.

En un caso de atención dispersa en el aula, es necesario que el docente lo trate como es una de las condiciones más frecuentes en las edades tempranas de la infancia, que se convierte en un problema cuando el docente no cuenta con las herramientas pedagógicas necesarias que le permitan ayudar al estudiante a reducir sus efectos negativos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

De acuerdo con Hidalgo y Soutullo (2016) lo define como un trastorno tres veces más alto en niños que en las niñas. Un niño con atención dispersa experimenta un nivel crónico de falta de atención, hiperactividad impulsiva o ambas conductas, que compromete seriamente su funcionamiento diario. Generalmente es diagnosticada en la infancia e imposibilita al individuo focalizar su atención en una información o respuesta correcta y manifiesta continuas oscilaciones de la atención.

Debido a la inestabilidad que presenta es valorado como negativo, ya sea dentro del plano motor, donde la necesidad de movimiento se asocia a imposibilidad de

concentración, control o inhibición del mismo, o dentro del plano psíquico, donde la impulsividad la falta de atención y el control emocional dificultan su aprendizaje.

Los niños que presentan esta dificultad y no han sido tratados a tiempo muestran las siguientes características: desatención, impulsividad y en algunos casos hiperactividad, que repercute en el normal desenvolvimiento del niño en el ámbito educativo, familiar y social. El reconocimiento temprano de la atención dispersa y un apoyo adecuado a tiempo permitirá que los niños que presenten este desorden superen sus dificultades y así prevenir un continuo fracaso, frustración, pérdida de la autoestima y finalmente el ser rechazado de la sociedad.

## **1.6 El aprendizaje**

Aprender es un proceso a través del cual se adquiere, se modifica o se extingue una nueva conducta como resultado de experiencias o prácticas. Las personas aprenden habilidades cognoscitivas, lingüísticas, motoras y sociales adaptadas a diversas formas.

Desde el criterio de varios autores, el organismo asimila la información del entorno a través de sus estructuras internas y de la propia actividad frente al medio, se produce la acomodación, proceso de modificación de algunas estructuras y el surgimiento de otras nuevas para dar paso a la adaptación del organismo al ambiente (Casquete, 2017).

Por su parte Sánchez (2012) lo define como un proceso dinámico y de modificación interna que conduce a cambios de larga duración, medible y específico en el comportamiento del individuo que requiere ser reforzado para que perdure. El aprendizaje es un proceso utilizado para la adaptación, evolución, supervivencia y cambios de comportamiento. Se caracteriza por ser un proceso de almacenaje y recuperación constante de información.

Para Schunk (2012) por su parte, “Es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta forma, es el resultado de la práctica o de otras experiencias” (p. 3). Esta definición implica un cambio de conducta en la capacidad

para conducirse como resultado de experiencias o prácticas para adaptarse al ambiente de manera adecuada.

El aprendizaje a pesar de no ser una capacidad exclusiva del ser humano, es un cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia.

### **1.6.1 Factores que intervienen en el Aprendizaje**

El proceso del aprendizaje se produce a través de la educación, este concepto está vinculado al de escolaridad, gira alrededor de tres aspectos fundamentales: docente, estudiante y conocimientos. Cada componente de la realidad educativa, en la que se considera aspectos sociales y psicológicos, de acuerdo con Ayala, Belmar y Vidal (2017) añade otro factor fundamental: la familia.

En el esquema de la comprensión del aprendizaje en el aula de Noel Entwistle, se reflejan cualidades básicas que los docentes consiguen para lograr un buen aprendizaje por parte de los estudiantes:

- Aptitud para la enseñanza: refiere a una serie de cualidades físicas referentes al carácter y psíquicas que posibilitarán la transmisión adecuada de conocimientos y facilitarán el desarrollo óptimo de una tarea.
- Explicaciones de calidad: porque influirá en el interés de los estudiantes y en la construcción de un aprendizaje significativo.
- Organización del grupo: se crea espacios de diálogo para mantener orden en la realización de actividades adecuadas y motivadoras.
- Utilización de métodos didácticos en las exposiciones, lectoras y práctica docente para estimular el aprendizaje.
- Evaluar al estudiante se considera, además de los exámenes escritos, su actitud en clase, el desarrollo de sus capacidades y ritmos de aprendizaje; se tratará de facilitarle oportunidades de recuperación para obtener resultados positivos.

Así mismo, con relación a los estudiantes se toma en cuenta factores diferenciales como físicos, edad, sexo y factores psicológicos como la memoria y la inteligencia.

Además, en el aula, existe una serie de factores que influyen en el aprendizaje, tales como el nivel de dificultad, materiales y recursos, organización, ambiente motivador entre otros. El aprendizaje también se sustenta en variables psicológicas de carácter socio-afectivas entre las que se encuentra que el estudiante vea a la institución y al proceso de aprendizaje como algo valioso y estime al docente como un aliado.

Finalmente, se considera a la familia como un factor esencial para generar un clima afectivo de apoyo psicológico que estimula al estudiante la estabilidad de una acción educativa conjunta.

### **1.6.2 Estilos de Aprendizaje**

Al momento de aprender, el estudiante utiliza su propio método o conjunto de estrategias, a pesar de que éstas varían según lo que se pretenda aprender, normalmente desarrollan preferencias globales que constituyen un estilo de aprendizaje.

Se toma en cuenta que no todos aprenden por igual ni al mismo ritmo, no es una novedad encontrar diferencias de conocimientos en un grupo de estudiantes al cabo de un determinado tiempo a pesar de haber asistido a la misma clase.

La forma como cada estudiante elabora la información y la aprenda, variará en función del contexto, es decir de lo que aprende; de esta forma cambia significativamente entre una asignatura y otra. Al igual que los estudiantes, la forma de aprender también evoluciona y cambia permanentemente.

### **1.6.3 Principales Teorías del Aprendizaje**

A partir del siglo XX surgen una serie de escuelas psicológicas que contribuyen a la explicación conceptual del aprendizaje:

**El Conductismo:** ve el aprendizaje como una reacción condicionada, los enunciados de Pavlov, destaca la Teoría del reflejo condicionado, por la cual un estímulo actúa sobre un organismo mientras éste ejecuta una actividad llega a convertirse en estímulo condicionado o aprendizaje de dicha actividad y sustituir al estímulo natural (Sanfeliciano, 2018).

Watson (1913) también se centra en la psicología animal que aplicará a los seres humanos, manipula el entorno y determina los efectos sobre la conducta sin referencia alguna a la conciencia. Thorndike (1874-1949), partió de la tesis pavlovianas y enunció la Teoría del aprendizaje por ensayo y error experimenta con animales por medio de la comprobación del tiempo que tardaban estos en resolver situaciones planteadas y como resultado un conexión estímulo – respuesta que hacía que el animal recordase lo que debía hacer (García-Allen, 2017).

Skinner (1904) por su parte distingue entre comportamiento de reacción y comportamiento operante. Este último no se limita a reaccionar ante estímulos sino que actúa espontáneamente sobre el medio, lo que provoca consecuencias que determinan formas especiales de comportamiento, es decir un esfuerzo del aprendizaje pro el éxito de retroalimentación, esta doble interacción conduce a nuevos tipos de enseñanza (Figueroba, 2016).

**El Cognitivismo:** Promueve el aprendizaje que ocurre mediante la construcción gradual de conocimientos, exige su organización y se efectúa a partir de tareas globales. Uno de sus exponentes máximos es Piaget (1968), quien refiere que el aprendizaje se efectúa mediante dos movimientos simultáneos: asimilación y acomodación.

En lo que respecta a la asimilación refiere que el individuo al explorar el ambiente en el que se desenvuelve, se acopla a ella y empieza a formar parte de la misma. La acomodación en cambio transforma su propia estructura para adecuarse a la naturaleza de los objetos que serán aprendidos.

Por su parte Bruner (1980), se enfoca en el aprendizaje por descubrimiento y señala que es el proceso de transformar o reordenar los datos de modo que permitan ir a una nueva comprensión. En este sentido, la capacidad para resolver problemas es la meta principal; el conocimiento verbal es la clave de la transferencia, el método del descubrimiento es el principal para transmitir el conocimiento.

Ausubel (1976) se enfoca en cambio en el aprendizaje significativo, como un mecanismo humano por excelencia para la adquisición y almacenamiento de gran cantidad de información representada en cualquier campo de conocimiento.

**El Constructivismo:** Es una teoría donde el principal actor del aprendizaje es el estudiante, quien construye de forma activa su conocimiento, relaciona la información nueva con la que posee, considera un docente que promueve el aprendizaje, propicia situaciones que permiten construir andamiajes para desarrollar nuevos conocimientos. Este modelo no se limita en memorizar sino en estimular la generación de aprendizaje en el aula (Sesento, 2017).

El constructivismo plantea una educación basada en el desarrollo de habilidades, destrezas para la adquisición de un aprendizaje continuo, significativo, satisfactorio y receptivo. Se centra principalmente en el sujeto quien elabora construcciones mentales para lograr la interacción con el objeto del conocimiento.

Los autores que innovaron la educación con esta teoría, pretendieron construir el sentido del aprendizaje, para ello, es de fundamental que los estudiantes investiguen y exploren su entorno para que encuentren respuestas a sus interrogantes por sí mismo.

**El Conectivismo:** Es una Teoría del aprendizaje promovido por Stephen Downes y George Siemens (2014) se la denomina la teoría del aprendizaje para la era digital porque trata de explicar el aprendizaje complejo en un mundo social digital en rápida evolución, producida a través de conexiones de las redes. Este modelo utiliza el concepto de una red con nodos y conexiones para definir el aprendizaje.

La inclusión de la tecnología y la realización de conexiones como actividades de aprendizaje, mueven las teorías del aprendizaje hacia una era digital. Ya no se experimenta y adquiere el aprendizaje que se necesita para actuar, se lo delega a la competencia de formar conexiones.

El conectivismo es la integración de los principios explorados por el caos de la red, la complejidad y las teorías de la auto-organización. Según este modelo, los estudiantes reconocen e interpretan las pautas y se ven influenciados por la diversidad de redes, la fuerza de los lazos y su contexto. La transferencia es realizada mediante la conexión a la que se agregan nodos y redes cada vez más personales;

El conectivismo es impulsado por el entendimiento de que las decisiones se basan en fundamentos que cambian rápidamente, se adquiere información continuamente, la capacidad de establecer distinciones entre información importante e insignificante es vital; el aprendizaje ya no es una actividad individualista. En una sociedad digital, las conexiones y las conectividades dentro de las redes conducen al aprendizaje.

## **1.7 La memoria**

La memoria es una función cognitiva que permite almacenar información, recuerdos y recuperarlos al momento deseado. La ausencia de memoria imposibilita la transmisión de cualquier información que el hombre ha construido a través de la historia; por lo que es fundamental para el proceso de aprendizaje. La memoria es un proceso complejo que conjunta lo neurológico, psíquico y cognitivo (Bernabéu, 2017).

### **1.7.1 Procesos de la memoria**

La memoria es una de las funciones más importantes del cerebro y refiere la capacidad para adquirir y retener información de sí mismos, de su entorno y de las consecuencias de su comportamiento.

La memoria es calificada según el tipo de almacenamiento de los recuerdos y según el contenido que se almacena. Se clasifican en: memoria a corto plazo que a

su vez se subdivide en memoria inmediata y memoria de trabajo; y la memoria a largo plazo que no ha sido desechada por el registro sensorial, memoria sensorial muy relacionado con el proceso gnóstico y es visual, auditiva, corporal.

La memoria declarativa denominada también memoria consciente o explícita es la memoria de la información objetiva y se divide en: memoria episódica que se ocupa de guardar los datos de lo acontecido en un tiempo y espacio determinado, dentro de este tipo de memoria se encuentra la memoria biográfica que refiere todo lo que compone nuestra propia historia y la memoria semántica referida a la memoria general. Además se encuentra la memoria procedimental que es la memoria de las habilidades y hábitos (Risueño et. al. 2005).

Es la capacidad psico cognitiva para la resolución de problemas, trabaja a través de conceptos de razonamientos, existen patrones que inician y finalizan en el pensamiento en milésimas de segundos; así mismo, miles de comienzos finales hacen; se caracteriza por operar mediante conceptos de razonamientos, existen patrones que tienen un comienzo en el pensamiento y hace que el pensamiento tenga un final que sucede en milésimas de segundos, y a su vez miles de comienzos finales dan lugar a un pensamiento lógico. Según Pérez (2010) estos procesos dependen del medio de afuera y para estar en contacto con ello se precisa de los cinco sentidos.

Por lo tanto, el proceso de pensar se presenta como una totalidad coherente y organizado en lo que respecta a sus diversos aspectos, modalidades, elementos y etapas. El ser humano tiene una inclinación hacia el equilibrio, el crecimiento, la salud y el ajuste, así mismo, existe una serie de condiciones que limitan esta tendencia, el aprendizaje de un concepto negativo de sí mismo, es tal vez una característica bloqueadora más importante. El concepto negativo de sí mismo, deriva en experiencias de desaprobación o dubitación hacia el individuo en sus primeras etapas de vida (Pérez, 2010).

## 1.8 La atención

La atención es un mecanismo que posee el ser humano para discriminar en los miles de estímulos que percibe, aquellos que son relevantes y necesarios para él, es una condición básica para el funcionamiento de los procesos cognitivos puesto que involucra la condición básica para el funcionamiento de los procesos cognitivos puesto que implica la disposición neurológica del cerebro para la recepción de estímulos.

La atención permite mantener los sentidos y la mente pendiente de un estímulo a través de un determinado tiempo así como elegir y seleccionar las estrategias más idóneas para alcanzar los objetivos planteados. Para Ríos y Adrover (2013) no solo focaliza el objeto o mantiene un estado de concentración en algo, sino que además, entran en juego procesos neurobiológicos, afectivos y cognitivos.

Por su parte, Luria (1975) define la atención como un proceso selectivo de información necesaria, la consolidación de los programas de acción elegibles y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos. De acuerdo con este autor, se dan dos tipos de atención:

- Atención involuntaria: producida por un estímulo intenso, nuevo para el individuo, equivale al reflejo de orientación. Sus mecanismos son los mismos para los seres humanos y los animales.
- Atención voluntaria; que implica concentración y control. Se encuentra relacionada con la voluntad y consiste en la selección de unos estímulos independientemente de otros. Responde a un plan y es propia del hombre.

La atención por lo tanto, se encuentra presente y participa activamente en la conducta humana desde la entrada del estímulo hasta la salida motora; por ello, son varios los procesos psico cognitivos que se originan, tales como la percepción, memoria y praxis. Además, existen procesos motivacionales y afectivos que no se dejan de lado debido que sin la atención, la memoria y el aprendizaje no se desarrolla.

### **1.8.1 Mecanismos de la atención**

La atención es un mecanismo cerebral que permite procesar los estímulos, pensamientos o acciones relevantes e ignorar los irrelevantes o distractores. Su necesidad es que el ser humano se desarrolla en un entorno en constante cambio y por los límites en la capacidad del cerebro para procesar información en cada momento (Bernabéu, 2017).

Así mismo, uno de los aspectos fundamentales de la atención es su capacidad selectiva; sin embargo, los mecanismos atencionales incluyen una jerarquía de procesos que van desde niveles generales e inespecíficos de atención cerebral hasta los más concretos y diferenciados, como los implicados en tareas de atención alternante o dividida.

Según Risueño et. al. (2005) “Los primeros procesos atencionales en el niño tienen que ver con las conductas reflejas relacionadas con las necesidades fisiológicas vitales, se refiere a un estado de vigilancia” (p. 60). Conforme a un proceso de maduración del sistema nervioso, desde los primeros meses, se conforma un estado de alerta que facilita las respuestas automáticas. Inicialmente, estos estados son escasos pero pasadas las quince semanas se alargan, y permite que el niño se relacione con su entorno.

A partir de los seis meses es posible hablar de atención focalizada y refiere a la concentración directa en una actividad específica vinculada a la percepción y facilita la relación con los demás.

Seguidamente, el proceso de desarrollo de la atención es la atención selectiva; en esta parte ya es posible hablar de resistencia a la distracción, es decir que ya es posible la inhibición de ciertas respuestas ante estímulos, frente a otros más relevantes

A continuación se desarrolla la atención, está la atención selectiva. Aquí ya se hablan de resistencia a la distracción; es decir, es posible la inhibición de ciertas

respuestas ante estímulos, frente a otros más relevantes; se encuentran implícitos procesos complejos de discriminación y jerarquización de estímulos de tal modo que la selección sea la correcta acorde a la situación (Díaz, 2008). Finalmente, se encuentra la atención sostenida, en la que se deja pasar por alto otros estímulos.

### 1.8.2 Clasificación

- **Deductivo:** parte de lo general al o particular. Es una forma de razonamiento de la que se desprenda una conclusión a partir de una o varias premisas.
- **Inductivo:** es el proceso inverso del pensamiento deductivo, es el que va de lo particular a lo general. La base es la figuración de que si algo es cierto en algunas ocasiones, lo será en otras similares aunque no es puedan observar.
- **Analítico:** realiza la separación del todo en partes que son identificadas o categorizadas.
- **Creativo:** utilizado en la creación o modificación de algo, se introduce novedades, es decir la producción de nuevas ideas para desarrollar o modificar algo existente.
- **Sistémico:** es una visión compleja de múltiples elementos con sus diversas interrelaciones.
- **Crítico:** examina la estructura de los razonamientos sobre cuestiones de la vida diaria y tiene una doble vertiente analítica y evaluativa. Intenta superar el aspecto mecánico del estudio de la lógica.
- **Interrogativo:** es el pensamiento con el que se hacen preguntas, se identifica lo que no interesa (Romeu, 2018).

### 1.8.3 Distribución de la atención

A pesar de que la atención tiene una capacidad limitada en función de la cantidad de información a procesar y el esfuerzo que ponga el individuo, es probable atender al mismo tiempo a más de un suceso. La distribución de la atención se expresa en cualquier actividad y consiste en mantener al mismo tiempo varios objetos o situaciones diferentes, de tal manera que, mientras más relacionados se encuentren los objetos entre sí, y cuanto mayor sea la automatización o la práctica, la distribución de la atención se realizará con mayor facilidad.

#### **1.8.4 La Estabilidad de la Atención**

La estabilidad de la atención está dada por la capacidad de mantener su presencia durante un largo período de tiempo sobre un determinado objetivo. De acuerdo con Ccoicca (2018) se resalta que para lograr una estabilidad en la atención se requiere descubrir en el objeto en el cual se orienta nuevas facetas, aspectos y relaciones. Por lo tanto, la estabilidad dependerá de las condiciones y grado de dificultad de la materia, la actitud y fuerza de interés del individuo con respecto a la materia.

#### **1.8.5 Oscilamiento de la atención**

Para Arbieta (2012) el oscilamiento es definido como periodos involuntarios de segundo a los que se encuentra sometida la atención y produce cansancio, el cambio de atención intencional está dado por la desconexión o distracción, proveniente de la naturaleza de los objetos que intervienen. Es difícil cambiar la atención de un objeto a otro mientras la actividad precedente es más interesante que la actitud posterior.

Esta habilidad para oscilar la atención es considerada como una forma de flexibilidad manifestada en diferentes formas, especialmente se posiciona la atención apropiadamente porque se encuentra distraído o porque atiende a varios estímulos simultáneamente.

Otros autores destacan la característica del mecanismo atencional al control que se ejerce sobre los procesos de selección, distribución y sostenimiento de la atención y como un mecanismo de control responsable de la organización jerárquica de los procesos que elaboran la información (Luque, 2009).

#### **1.8.6 Características de la Atención**

Pese a que hasta la actualidad no se definido la atención por la diversidad de criterios, se intenta ofrecer una descripción de sus características, entre las que se encuentran:

**La Concentración:** Definida como la focalización de información relevante por un periodo prolongado de tiempo, se manifiesta por su intensidad y resistencia para apartar la atención hacia otros objetos o estímulos secundarios, se reconoce el esfuerzo que pone el individuo sobre la tarea que se realiza.

Se la vincula con el volumen y distribución de la misma, se manifiesta durante cualquier actividad y consiste en conservar al mismo tiempo en el centro de la atención varios objetos o situaciones diferentes, de tal manera que, cuanto más vinculados se encuentra los objetos entre sí, más fácil será la sistematización que realice el individuo (Luque, 2009).

### **1.8.7 Subprocesos de la atención**

Se recomienda que la atención es un conjunto de procesos que tienen lugar en determinadas áreas del cerebro; estos subprocesos se suceden en milésimas de segundos, por lo cual diría que casi se dan simultáneamente.

- **Focalizar la atención:** Es la cualidad que demuestra la eficacia o no de la atención, permite armar un foco atencional sobre algo para detectar los detalles de cosas, acontecimientos, etc.
- **Cambiar la atención:** Consiste en la capacidad de cambiar un foco de atención a otro, sin quedar fijado en el anterior; sería la capacidad de variar o prestar atención a varias cosas a la vez, se focaliza luego en el estímulo requerido.
- **Codificación de la atención:** Es la dificultad para recibir los detalles importantes o centrales de las cosas o hechos, se dan en niños sin hiperactividad que tienen solo un trastorno atencional.

### **1.9 La atención dispersa**

La atención dispersa es una dificultad que presentan los niños en edad escolar al no ser capaces de focalizar su atención en una información o respuesta. Comete errores en el desempeño escolar e influye la falta de orientación selectiva de la

conciencia hacia determinado estímulo, influyen directamente en el aprendizaje, lo que limita el desarrollo de virtudes, habilidades, valores humanos que lo imposibilitan para ejecutar con vigor cualquier actividad.

Varios autores y estudios psicológicos coinciden en que este desorden deficitario de la atención está relacionado directamente con la hiperactividad, este déficit es una condición que hace difícil que el estudiante se sienta tranquilo, controle su conducta y ponga atención.

Va través de los años, el nombre de atención dispersa dado en 1980 ha sido cambiado por el de trastorno de atención con o sin hiperactividad, como resultado de adelantos científicos y resultados de cuidadosas pruebas de campo, ahora los investigadores poseen evidencia que apoyan el criterio de que la atención está ligada con la hiperactividad no es un desorden específico.

La atención dispersa es una alteración en la función atencional, en la mayoría de los casos acompañada por hiperactividad e impulsividad, lo que genera una desorganización conductual y cognitiva. No está asociado directamente con el coeficiente intelectual bajo a lo contrario a inteligencia de estos niños que padecen esta dificultad es normal.

### **1.9.1 Causas del atención dispersa**

Con certeza no se conoce aún las posibles causas de la atención dispersa, sin embargo de ello, existe indicios que apuntan a un origen genético; los genes implicados serían varios aunque se habla del gen DRD4\*7 en el cromosoma 11 como responsable de producir el receptor D4 del neurotransmisor dopamina.

Se añade además que, otras posibles causas son los fallos en el desarrollo de los circuitos cerebrales y otros fallos en el funcionamiento cerebral. Por otro lado, Jeselevich (2000) considera que la atención dispersa tiene su base neurológica que se manifiesta por grados inapropiados de atención, hiperactividad e impulsividad.

### **1.9.3 Atención dispersa y atención dispersa e hiperactividad**

Las investigaciones científicas desplegadas por la psiquiatría y las neurociencias ya han dado muestras claras de la existencia y la diferencia entre: Trastornos de atención con y sin hiperactividad.

El atención dispersa es un trastorno sin hiperactividad caracterizado por pasividad, lentitud somnolencia, falta de vitalidad y energía; algunos le llaman eternos soñadores, tienen problemas para regular el estado de alerta y focalizar la atención, viven abstraídos, el índice de inatención es alto, se presenta más tarde, no evidencia gran dificultad social, se observa una actitud aplacada, desconectada y hasta depresiva.

El foco de atención se entiende como la inclinación o tendencia de la actividad psíquica del hombre sobre determinado objeto o sobre su propia conducta. Se manifiesta dentro del marco de la percepción y el pensamiento, es una faceta de todos los procesos cognitivos (Camaran, 2016).

Al momento en que la atención es involuntaria se origina por posturas reflejas, se produce y se manifiesta independientemente de la intención del sujeto, no obstante en el que es inconscientemente dirigida y orientada se pone de manifiesto la atención voluntaria, que como proceso psicológico otorga al individuo la capacidad de establecer contacto con los estímulos más relevantes de la situación en el momento presente, se ignora o elimina aquellos que no poseen la misma importancia o que no son de utilidad según la situación dada.

Sin embargo, existen eventos en donde se hace necesaria la interacción con el pasado a fin de rescatar información necesaria ocurrida y/o revisar posibilidades de ocurrencia de acciones o situaciones futuras (Iturbide, 2018)

El foco atencional cuenta entre sus cualidades con la intensidad para mantener el foco atencional sobre los estímulos relevantes, esto se refiere no sólo a sostener la

atención sobre los aspectos pertinentes de la actividad, sino que además con predominancia de la ausencia de errores o distracciones (Camaran, 2016).

Un estímulo contrasta con los que le rodean, llama más la atención. Se da dos situaciones: El contraste por aparición, en la que el estímulo contrasta porque no estaba presente hasta ese momento; y el contraste por extinción, donde el contraste lo provoca el hecho de darse cuenta de que ya no está.

#### **1.9.4 La Inatención**

Este síntoma es el más característico tanto en el TDA como en el TDAH. El déficit atencional radica en la dificultad existente para enfocar y sostener la atención en un objeto por un tiempo determinado, se descarta los demás estímulos circundantes. Este déficit atencional genera gran dificultad para concentrarse. La atención se ve alterada en todos sus subprocesos:

- Cambiar (selectivamente)
- Codificar
- Ejecutar
- Enfocar
- Sostener

Estos subprocesos se ejecutan en lapsos brevísimos de tiempo y de manera sumamente inestable que limita la atención productiva y efectiva.

Desde el punto de vista cognitivo, la atención está perturbada y es ineficaz como función cognitiva; afectan todos los subprocesos o algunos de ellos. El diagnóstico neurocognitivo dará cuenta del grado o modo de dificultad.

A nivel conductual, se observa un niño que tiene puesta su atención en todo, pero que en realidad no está en nada, porque no focaliza su atención en un objetivo determinado y sostenerlo.

El distraerse constantemente, dejar actividades incompletas, no centrarse en la tarea, cometer errores por distracción, olvidarse de lo que va hacer, ser desorganizado, son conductas declaradas inadecuadas a partir de los cinco años y se manifiesta constantemente, o sea que no son temporales, y se observa en todas las actividades de la vida del estudiante.

### **1.9.5 Detección atención dispersa**

- Se manifiesta por falta concentración.
- El estudiante, a causa de la inestabilidad psicomotriz se muestra inquieto, no es constante en una tarea, hace las cosas incorrectas e incluso molestas y habla.
- Las diversas ocupaciones favorecen o comprometen de forma determinante la intensidad y la duración de la atención de la que es capaz.

### **1.9.10 Diagnóstico**

La atención dispersa aparece abruptamente luego de un periodo de desempeño escolar normal. El estudiante empieza a estar inquieto en el aula, descuida sus materias, molesta en clase y a sus compañeros. Su cuaderno comienza a verse destrozos o donde se observa actividades incompletas, durante este tiempo, es importante distinguir si hay otros factores que produce esta alteración o bien si la atención falla.

Se recomienda al docente trabajar con juegos que consistan en buscar diferencias, clases, descripciones, etc. organizar grupos de trabajo Individual y de pares, para trabajar a través del juego o de actividades gráficas.

### **1.9.11 Factores que influyen para la atención dispersa**

Según Casquete (2017) considera que la atención dispersa es un trastorno variado, puede ser explicado a partir de una única causa a través de la que se visualiza una gran cantidad de factores asociados al comportamiento de los estudiantes dentro del aula. En este ámbito se consideran algunos factores que influyentes a saber:

- **Factores Neurológicos:** se refiere a ciertos factores de origen neurológicos y biológico como son las influencias hereditarias, complicaciones antes o durante el parto, desbalance o deficiencias química ente otras; comprobado está, que estos factores por si solos, no se establecen un diagnóstico de déficit porque el funcionamiento y desarrollo de una persona responde siempre al principio de las diferencias individuales.
- **Factores Ambientales:** son las causas relacionadas con factores ambientales como son:
- **El Ambiente Social y Cultural:** refiere al ambiente familiar que los estudiantes viven en sus casas donde carecen de una estructura o estabilidad que limita la producción del aprendizaje de patrones de conductas para poder prestar atención

El ambiente escolar, donde las condiciones de instituciones educativas y su clima organizacional, la personalidad de los docentes, el desarrollo del currículo y los aspectos metodológicos y didácticos son un peso muy importante en la agudización de las manifestaciones propias del atención dispersa.

Los espacios limitados, distracciones ambientales como ruidos, poca iluminación, asientos inadecuados, demandas académicas muy altas o muy bajas, currículo poco significativo y técnicas de enseñanza aburridas o monotonías, constituyen varios aspectos que influyen en la atención dispersa en la escuela.

Otra de las causas ambientales detectadas son las desventajas económicas que influye en el medio en el que el estudiante se desenvuelve, es determinante para la forma, frecuencia e intensidad con que se manifiestan las conductas propias del trastorno de la atención dispersa (Cubero, 2006).

Por su parte, Carreño (2015) considera que las causas que originan la atención dispersa tienen mucha similitud con las anteriores pero la denomina causas.

**Causas internas:** dependen del individuo y su predisposición para atender, está íntimamente relacionada con el tipo de información, que está centrada en el interés, por lo que es necesario conocer las expectativas para captar su atención y mantenerla. Se añade causas originadas por enfermedades, falta de descanso, alimentación; todo ello influye en su capacidad de atención.

**Causas externas:** provienen del ambiente escolar donde se desenvuelve el estudiante, entre las que se consideran:

- La desorganización familiar en lo relacionado al lugar de estudio y ausencia de disciplina.
- Exceso de actividades porque genera fatiga en la capacidad de atención.
- Ruidos que distraen la atención para la ejecución de tareas escolares.
- Infraestructura del salón de clases.
- Exceso de asignaturas con la cantidad de contenido.
- Deficiente distribución del trabajo con sus respectivos descansos afecta la atención y concentración.

### **1.9.12 Consecuencias la atención dispersa**

Entre las problemáticas debido al atención dispersa que de no ser tratada a tiempo se convertirá en un problema para desarrollar los procesos de aprendizaje, se generan daños particularmente en el rendimiento escolar, en su interacción social y finalmente crea desajustes emocionales.

**Bajo nivel de rendimiento académico:** tarde o temprano, los niveles de aprendizajes disminuyen por el incumplimiento de tareas y poco interés demostrado durante las clases.

**Dificultades en el proceso socioemocional:** que considera el comportamiento de un estudiante que presenta dificultades de atención, le resulta difícil conservar y hacer amistades duraderas y mantener buenas relaciones con sus compañeros.

**Síntomas depresivos:** causados por los desaciertos cometidos durante las clases, y por las constantes observaciones por parte del docente, podría generar que el niño caiga fácilmente en un estado depresivo.

**Actitudes conflictivas:** producto de constantes llamados de atención y observaciones sobre su comportamiento que desencadenan el fastidio desde sus compañeros o etiquetamiento por este tipo de actitudes.

**Poca autoestima:** refiere a los estudiantes que padecen atención dispersa en adultos y desempeñar funciones que no responden a sus capacidades o están por debajo de los estándares básicos de sus competencias.

Gratch y Bauermester (2006) citados por Cubero (2006) consideran que la dificultad que tienen los estudiantes con atención dispersa para concentrarse tiene una directa relación con el rendimiento escolar, se toma en cuenta que para rendir y cumplir adecuadamente en la escuela estará concentrado en una actividad a pesar de que en el ambiente existan estímulos distractores; por todo lo expuesto anteriormente la atención dispersa se tratará a través de estrategias lúdicas que estimulen el interés del estudiante por aprender.

## **CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **2.1 Tipo de Investigación**

El presente trabajo es de tipo longitudinal cuasi experimental, descriptivo y correlacional. Es longitudinal cuasi experimental porque existen dos momentos, un antes y después de haber aplicado la guía de estrategias lúdicas para niños con atención dispersa; en el diseño cuasiexperimental la población no se asigna al azar, el grupo de estudiantes ya estuvo formado antes de la investigación (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

El enfoque mixto; cualitativo porque se utilizó para descubrir y refinar preguntas de investigación, se empleó observaciones directas y descripciones para reconstruir la realidad tal y como observa la población involucrada; mientras que el enfoque cuantitativo permitió la recolección de información para el análisis e interpretación de resultados. Al respecto Gómez (2006) manifiesta que el enfoque cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación, confía en la medición numérica, el conteo y el uso de la estadística descriptiva; es decir, se basa en la aplicación de una encuesta aplicada a docentes y estudiantes de básica elemental que facilitó la recolección de información.

Estos datos luego de tabularlos y graficarlos en Excel, facilitaron el análisis e interpretación de resultados de forma cuali-cuantitativa.

El tipo de investigación utilizada en la presente investigación es descriptiva porque permitió determinar qué estrategias lúdicas emplea las docentes para disminuir la atención dispersa en el nivel elemental de la Unidad Educativa San José de Poaló. A criterio de Arias (2012) la investigación descriptiva caracteriza un hecho con el propósito de establecer su comportamiento porque observa y cuantifica la modificación de una o más características de una determinada población de estudio de forma independiente.

Es correlacional porque pretende determinar el grado de relación existente entre la variable independiente y dependiente, a pesar de no establecer de forma directa

relaciones causales, posibilita la determinación de las posibles causas que genera la escasa aplicación de estrategias lúdicas en la atención dispersa en estudiantes de básica elemental.

### **2.1.2 Modalidad de Investigación**

La modalidad de investigación fue bibliográfica – documental porque facilitó el desarrollo del Marco Teórico a través del análisis de información en libros, revistas especializadas e indexadas, tesis de grado relacionadas al tema estudiado e internet.

Para Yuni y Urbano (2014) el uso de la información disponible acerca de los antecedentes de un determinado tema de investigación, constituye una estrategia metodológica empleada en investigación científica que facilita la revisión de informes para la reconstrucción conceptual de un determinado objeto de estudio.

Es de campo porque se realizó en el lugar de los hechos, es decir en el nivel de básica elemental: segundo, tercero y cuarto grado, paralelos únicos de la Unidad Educativa San José de Poaló. Herrera, Medina y Naranjo (2010) manifiestan que la investigación de campo es el estudio sistemático donde se producen los hechos, donde el investigador toma contacto directamente con la realidad con el propósito de obtener información a través de encuestas aplicadas a docentes y estudiantes legalmente matriculados en el año lectivo 2018-2019.

### **2.1.3 Población y muestra**

La población para Hernández, Fernández y Baptista (2014) es la totalidad de personas involucradas en la investigación, con características similares y comunes dentro de un espacio y tiempo determinado.

Tabla 1: Población

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Segundo año (único paralelo)	32	35%
Tercer año (único paralelo)	29	31%
Cuarto año (único paralelo)	31	34%
SUB TOTAL:	92	100%

Docentes	3	100%
----------	---	------

TOTAL	95	100%
-------	----	------

**Fuente:** Secretaría U. E. San José de Poaló año lectivo 2018-2019

La población o universo está formada por los estudiantes de segundo, tercero y cuarto grado de básica elemental, paralelos únicos que suman 92 alumnos y sus correspondientes docentes que totalizan 95 personas. Por ser una población finita y menor a 100, no se calculó el tamaño de la muestra y se trabajó con la totalidad de la población.

#### 2.1.4 Técnicas e Instrumentos de Investigación

La técnica para Herrera et. al (2010) es un conjunto de procedimientos que utiliza el investigador para la recolección de información. Existen 3 formas: Observación, Entrevista y Encuesta.

Para efectos de recolección de información en el presente trabajo de investigación se utilizó la encuesta, donde los informantes, en este caso los 3 docentes y 92 niños de segundo, tercero y cuarto año, paralelo únicos, de la Unidad Educativa San José de Poaló, responden por escrito a preguntas cerradas.

El instrumento empleado fue el cuestionario. Para los docentes se diseñó un cuestionario con 10 preguntas cerradas de opción múltiple en la escala de Likert;

así también, para los estudiantes se planificaron 17 preguntas con el objeto de enlazar los objetivos de investigación con la realidad estudiada.

Con el objeto de facilitar la presentación de los resultados y su análisis e interpretación, las preguntas fueron clasificadas en tres parámetros: motivación a lengua y literatura, aplicación de estrategias lúdicas y atención dispersa con el objetivo de facilitar la presentación gráfica de resultados y favorecer el análisis e interpretación de resultados

La tabla 2, esquematiza los parámetros evaluados:

*Tabla 2: Parámetros evaluados*

<b>Parámetros evaluados</b>	<b>Cuestionario Docentes</b>	<b>Cuestionario Niños 2do, 3er y 4to, AEGB</b>
Aplicación Estrategias lúdicas	2, 3, 5, 6 y 10	7 y 9
Motivación por Lengua y Literatura	1,4	1,2,3,4,5 y 6
Atención Dispersa	7, 8 y 10	8, 10, 11, 12 13, 14, 15, 16, 17

Fuente: elaboración propia

#### **2.1.4.1 Validez y Confiabilidad del instrumento de investigación**

Para la validez de los instrumentos diseñados con las características ya mencionadas, se sometió a juicio de expertos, para lo cual se eligieron a tres profesionales que expresaron su opinión sobre la relación de las preguntas del instrumento con los objetivos, variables e indicadores de la investigación, se toma en cuenta estas opiniones se realizó las correcciones necesarias para poder aplicarlos.

En cuanto a la confiabilidad, Hernández et. al (2014) expresa “la confiabilidad de un instrumentos de medición, refiere el grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados” (p. 277).

Con el objeto de tener resultados confiables se aplicó una prueba piloto al 30% de la población, a fin de valorar la funcionalidad de las preguntas y comprensión de parte del investigador; con los resultados que obtenidos se procedió al cálculo del Alpha de Cronbach en el software SPSS v21; se obtiene los siguientes resultados

*Tabla 3: Resumen del procesamiento de los casos*

		N	%
C as os	Válidos	32	100,0
	Excluido s <sup>a</sup>	0	,0
	Total	32	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

*Tabla 4: Estadístico de Fiabilidad*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,853	17

Fuente: elaboración propia

*Tabla 5: Interpretación coeficiente de confiabilidad*

Rangos	Magnitud
Menos de 0,20	Confiabilidad muy baja
0,21 a 0,40	Confiabilidad baja
0,41 a 0,60	Confiabilidad moderada
0,61 a 0,80	Confiabilidad alta
0,81 a 1,00	Confiabilidad muy alta

Fuente: tomado a partir de Santos (2017)

Consecuentemente, al tener un coeficiente de 0,853 se ubica en el rango de 0,81 a 1,00 y de acuerdo a la magnitud de confiabilidad señala, muy alta.

## 2.2 Procesamiento y análisis de diagnóstico

### 2.2.1 Encuesta aplicada a los docentes de educación básica elemental de Unidad Educativa San José de Poaló

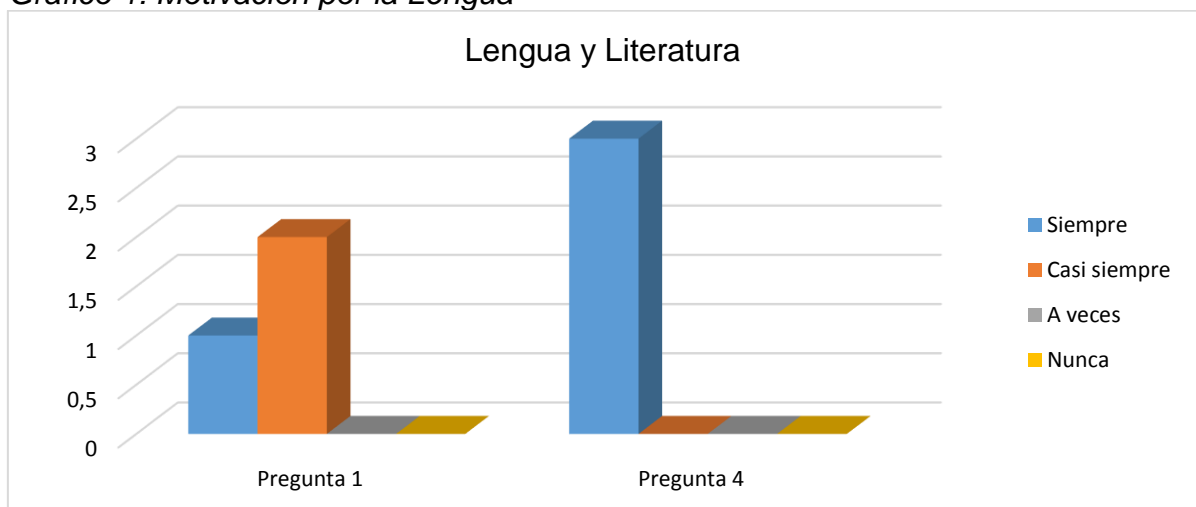
Parámetro Observado: Motivación por Lengua y Literatura

**Tabla 6:** Motivación por la Lengua

Alternativa	P. 1	P. 4
Siempre	1	3
Casi siempre	2	0
A veces	0	0
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 1:** Motivación por la Lengua



Fuente: elaboración propia

### Análisis e Interpretación de Resultados

En cuanto a la motivación por el aprendizaje, la pregunta 1 indaga si a los estudiantes les gusta las clases de Lengua y Literatura, al respecto el 33% de docentes encuestadas señalan que siempre les gusta, mientras que el 67% consideran que casi siempre.

La pregunta 4 interroga si la docente valora la actitud del estudiante durante las actividades escolares, el 100% de docentes manifiestan que siempre lo hacen.

Los resultados revelan el poco gusto por el aprendizaje de la asignatura, pese a que los maestros dan valor al trabajo individual, actuación en clase para observar que todos sigan el proceso de la clase con atención a fin de disminuir los errores y mejorar aciertos que estimulen el gusto hacia la materia.

Pese a que se trabajó con los estudiantes del nivel elemental, que implica segundo, tercero y cuarto año de educación básica, las docentes afirman que en las clases de Lengua y Literatura se dificulta el razonamiento gramatical, análisis, reflexión de textos cortos así sean sencillas o la búsqueda del significado de nuevas términos por la escasa costumbre de utilización del diccionario durante el proceso de enseñanza y peor aún en las tareas enviadas a casa, lo que afecta el aprendizaje de la escritura.

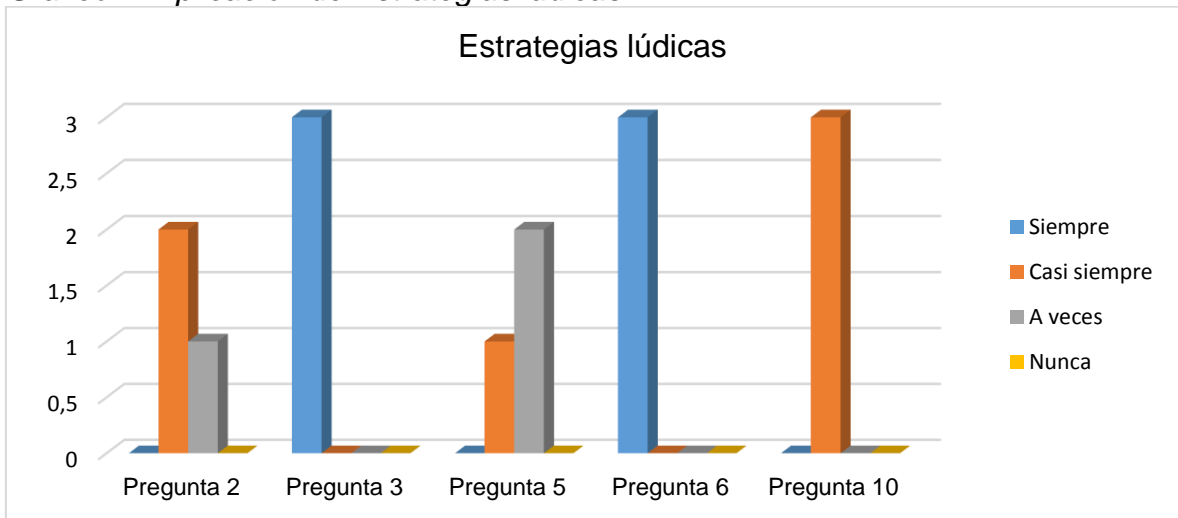
#### **Parámetro Observado: Aplicación de Estrategias Lúdicas**

*Tabla 7: Aplicación de Estrategias lúdicas*

<b>Alternativa</b>	<b>P. 2</b>	<b>P. 3</b>	<b>P. 5</b>	<b>P. 6</b>	<b>P. 10</b>
Siempre	0	3	0	3	0
Casi siempre	2	0	1	0	3
A veces	1	0	2	0	0
Nunca	0	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

Fuente: elaboración propia

Gráfico 2: Aplicación de Estrategias lúdicas



Fuente: elaboración propia

### Análisis e Interpretación de Resultados

Para el análisis de la aplicación por parte del docente de las estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura, se pudo determinar que un 67% de docentes casi siempre utiliza el juego a pesar de que el 100% considera que a través del juego el estudiante logra mayor concentración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El 67% de las docentes manifiestan que a veces incluyen actividades lúdicas en el plan de clase, el 100% de las docentes señalan que siempre es posible a través del juego lúdico lograr mayor atención y concentración de los estudiantes con atención dispersa.

El 100% considera que casi siempre las clases de Lengua y Literatura son creativas y de interés para sus estudiantes.

Los resultados revelan que las docentes a veces aplican estrategias lúdicas en las clases de Lengua y Literatura, pese a que son conocedoras de los beneficios de la inclusión del juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. a veces lo utilizan, debido principalmente a la presión que ejerce el sistema educativo para el cumplimiento de destrezas desarrolladas en el texto escolar; otro inconveniente que se presenta en la labor educativa es el cumplimiento de cargas administrativas

determinadas en el portafolio docente para la entrega de informes, documentos, asistencia a eventos culturales dentro y fuera de la institución.

Todas estas actividades que la docente cumple, hacen que el tiempo clase sea corto, de tal manera que se omite procesos lúdicos durante la hora clase de lengua y literatura, y se pasa por alto el refuerzo de los mismos.

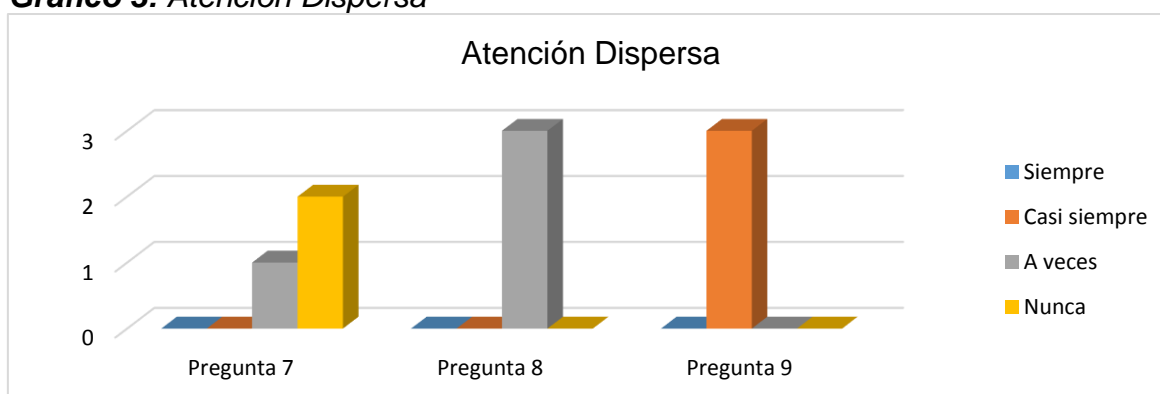
### Parámetro Observado: Atención Dispersa

**Tabla 8:** Atención dispersa

Alternativa	P. 7	P. 8	P. 9
Siempre	0	0	0
Casi siempre	0	0	3
A veces	1	3	0
Nunca	2	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 3:** Atención Dispersa



Fuente: elaboración propia

### Análisis e Interpretación de Resultados

El 67% de las docentes nunca fomenta el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes; el 100% a veces ha prestado mayor atención al proceso de enseñanza de los estudiantes con atención dispersa; así mismo señalan el 100% manifiesta

que a veces ha implementado algún tipo de estrategias para disminuir el atención dispersa en clases de Lengua y Literatura.

Es evidente, según los resultados obtenidos, la escasa aplicación de estrategias lúdicas para disminuir el atención dispersa en las clases de Lengua y Literatura. No obstante el trabajo administrativo, la docente no planifica tareas de trabajo colaborativo a través del cual logre mayor producción en el área de Lengua y Literatura en cuanto al fomento de la disciplina, mayor respeto por los demás y por el trabajo individual y la adquisición de conocimientos a través de la escucha a sus pares con una interferencia positiva.

### **2.3 Reseña histórica de la Unidad Educativa San José de Poaló**

El Colegio “Juan Benigno Vela” hoy Red Educativa “San José de Poaló” se encuentra ubicado en el centro de la Parroquia San José de Poaló del Cantón Píllaro Provincia de Tungurahua, fue creado el 13 de septiembre de 1980 con 50 Estudiantes 9 Maestros y Administrativos.

Los ocho primeros meses el colegio permaneció sin nombre, hasta que el día 13 de Mayo de 1981 mediante oficio N°1152OP-DPET se pone el nombre de Juan Benigno Vela y según Acuerdo Ministerial N°. 638 del 13 de abril de 1981. Las actividades educativas lo realizaban en la Casa Parroquial y en el convento. El 15 de enero de 1982 se celebra la escritura del terreno del Sr. Salomón Lascano y el 10 de diciembre la escritura del terreno del Sr. Alfredo Carvajal que los directivos adquieren para luego tramitar la construcción de la planta física y el 20 de Enero de 1984 se realiza la inauguración de la planta física del Colegio con la presencia de varias autoridades importantes.

Mediante Acuerdo Ministerial N° 395 del 20 de Agosto de 1990, determina la creación de los Centros Educativos Matrices con el fin de mejorar la calidad de la educación, se cambia por el Colegio “Juan Benigno Vela” a ser el Plantel Central del Centro Educativo “San José de Poaló” formado por varias escuelas que más tarde paso a ser Red Educativa “San José de Poaló” del Cantón Píllaro.

Mediante Resolución N°897- CZE3-2013 se resuelve: Autorizar, la fusión de los Planteles Educativos: Las escuelas de Educación Básica "San José de Poaló", "Mariana Egües", "24 de Mayo", " Pisayambo" de la parroquia San José de Poaló , cantón Santiago de Píllaro, que se encuentra ubicado en el distrito educativo 18D05 del cantón Píllaro, correspondiente al circuito 18D05C03, de la Provincia de Tungurahua, a partir del año lectivo 2013- 2014, con régimen sierra, la misma que a partir de la presente se denomina "Unidad Educativa San José de Poaló "

Mediante Resolución N° MINEDUC-CZ3-2017-00085-R de fecha 27 de junio del 2017, se resuelve la Ampliación de la Oferta Educativa del Primer Curso año lectivo 2014-2015, segundo curso año lectivo 2015.2016 y tercer curso año lectivo 2016-2017 del Bachillerato general Unificado en Ciencias de la Unidad Educativa San José de Poaló, con código AMIE 18H00611, ubicada en la Parroquia San José de Poaló, Cantón Píllaro, Provincia del Tungurahua, régimen sierra, jornada matutina, sostenimiento Fiscal, cuenta en la actualidad con 460 estudiantes, con la Autoridad MSc. José Campaña rector y 19 docentes.

## **2.4 Diseño de un modelo de estrategia lúdica para disminuir la atención dispersa**

### **Actividad 1**

**Tema:** El bingo abecé

**Objetivo:** Desarrollar la discriminación visual y fonológica.

#### **Materiales**

- Ilustraciones
- Tarjetas con letras del abecedario
- Tarjetas con las vocales
- Tapas de gaseosas

#### **Reglas del juego**

- Juegan todos los participantes
- Cada niño reciben dos sobres
- Un sobre contiene ilustraciones
- El otro contiene las letras del abecedario
- Gana el que primero llena el bingo

#### **Desarrollo**

La maestra dice el sonido de la letra o vocal, el niño escucha con atención, identificar el sonido y colocar sobre la letra, la tapa de gaseosa si es que tuviese en su sobre. Mientras la maestra continua con la pronunciación de sonidos con las diferentes letras, gana quien tapa primero todas las letras de su sobre; alza su mano y dice la palabra bingo.

## **Actividad práctica**

La docente entrega una lectura a los estudiantes, quienes buscarán palabras con contengan las letras del abecedario que forman parte de su tarjeta bingo para enlistarlas y formar con ella una oración relacionada con la lectura y expondrán a sus compañeros.

### **Actividad # 2**

**Tema:** El gusanito imaginario cuenta cuentos

**Objetivo:** Fortalecer la atención y la creatividad

#### **Materiales para la elaboración del gusanito**

- Cartón y cartulina de colores.
- Pegamento
- Regla
- Lápiz
- Marcadores
- Tijera
- Compás

#### **Reglas del juego**

- Se juega en tres compañeros
- Cada equipo escogerá los colores de su gusto.
- El equipo ganador será quien arma el gusanito de forma secuencial sin equivocarse la serie de colores al momento de crear su cuento

#### **Desarrollo**

Dibujar círculos en cartón y en las cartulinas de diferentes colores, armar un gusanito y tomar como patrón los colores rojo, verde, azul. Armar desde la cola y

terminar con la cabeza del gusanito. Luego, el grupo empieza a crear su cuento, sigue las reglas del juego: color rojo de amor, verde de ilusiones, azul de tristeza hasta llegar a la carita del gusanito los estudiantes participan de manera alternada.

### **Actividad práctica**

Al finalizar la actividad, cada grupo entregará el cuento creado por escrito y expondrán a sus compañeros.

### **Actividad #3**

**Tema:** El dado preguntón

#### **Objetivo**

Memorizar reglas ortográficas de las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas.

#### **Materiales**

Dado con las clasificación de las palabras de acuerdo a su acentuación.

#### **Reglas del juego.**

- Formar grupos de trabajo 4 estudiantes.
- La maestra actúa como moderador o su vez jugará con un representante de cada grupo.

#### **Desarrollo**

- El representante del grupo lanzará el dado al aire.

- Los miembros del grupo responden con un ejemplo el concepto que le pide el dado.
- Si se equivoca repetirán la lanzada.
- Caso contrario, continúa el siguiente grupo.

### **Actividad práctica**

Cada grupo entregará por escrito, la regla ortográfica que le salió en el dado con 10 ejemplos y exponer a la clase.

### **Actividad #4**

**Tema:** El caracol retador

**Objetivo:** Fortalecer la concentración y atención

#### **Materiales**

Canicas

Cartón

Cartelera de actividades

- Parada 1: Mencione un cuento que más le gustó.
- Parada 2: Mencionar dos personajes principales del cuento
- Parada 3: indicar cómo inicia el cuento
- Parada 4: Señalar brevemente el argumento del cuento
- Parada 5: Mencionar el desenlace del cuento
- Parada 6: Expresar su opinión personal sobre la actitud del personaje principal
- Parada 7: Cambiar el final del cuento a su gusto
- Parada 8: Concluir con un mensaje positivo
- Parada 9: Señalar una característica negativa del cuento
- Parada 10: Formular un mensaje de reflexión

## **Reglas de Juego**

- Todos los niños pensarán un número entre el 1 al 29
- Formar dos grupos de trabajo; uno con los número impares y otro con los números pares.
- Iniciarán el juego el grupo de los números impares, en caso de que el grupo se salga del camino del caracol, continúa el otro grupo.
- Se concluye el juego al alcanzar a la cabeza del caracol cumple todos retos.

## **Desarrollo**

El juego consiste en tinar la canica por el camino del caracol, en caso de salirse del camino regresar al inicio. En cada parada cumplen el reto establecido que consta en la cartelera de actividades; finaliza el juego a uno de los dos grupos llega a la meta.

## **Actividad práctica**

Escribir un cuento corto, incluye la situación inicial, conflicto y desarrollo; exponer a la clase.

## **Actividad #5**

**Tema:** El Castillo de Cucurumbé

**Objetivo:** Mejorar la fluidez verbal, atención, concentración y memoria.

## **Materiales**

- Pictogramas

## **Desarrollo**

Formar 4 grupos de trabajo de 7 estudiantes cada uno. La docente presentará en orden los pictogramas y contará la historia, una vez finalizada, reparte equitativamente los pictogramas a cada grupo.

Los estudiantes ordenarán los pictogramas y conforme la historia, se repetirá la historia en el mismo orden.

### Actividad práctica

Crear una historia corta con sus propias palabras, hace referencia a los pictogramas que les toco y a las partes del cuento y luego exponer.

Gráfico 4: Castillo de Cucurumbé



Fuente: tomado a partir del texto del estudiante de Lengua y Literatura 3er grado (2017, p. 143)

## **Actividad # 6**

**Tema:** La pájara pinta

**Objetivo:** Fortalecer la atención y la concentración

### **Materiales**

- Banca azul
- Pelota roja
- Flor

### **Desarrollo**

Formar 4 grupos de 7 estudiantes. Cada grupo elegirá un color para su identificación, así mismo elegirá un jefe de grupo, un secretario y un expositor.

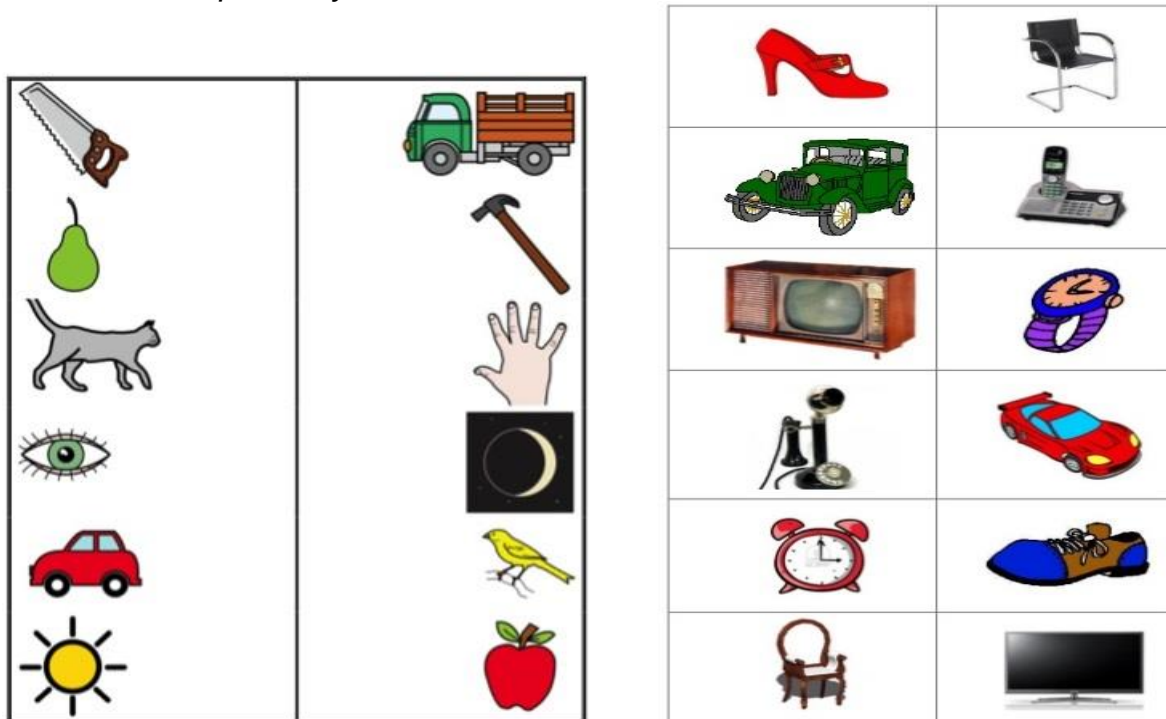
Empieza la ronda, cada grupo forma un círculo y canta la pájara pinta, Con mucha atención, cada vez que digan pájara pinta, cambian por el nombre de un compañero que la docente señala. La expresión “verde limón”, cambiarán por el objeto que la docente indique. En lugar de la expresión “mi amor” cambiar por papá: en lugar de “amante” poner madre.

### **Actividad práctica**

Mediante gestos y mímica, los niños descubrirán los valores que genera la práctica de rondas infantiles.



Gráfico 6: Compración y asociación



Fuente: Tomado a partir del Texto del estudiante de Lengua y Literatura 2do grado (2017, p. 24 )

### Actividad # 8

**Tema:** Escucho sonidos con atención

**Objetivo:** Fortalecer la discriminación visual a través de la asociación por semejanza

#### Materiales

- Láminas

#### Desarrollo

Formar grupos de 4 estudiantes, la docente entregará a cada grupo láminas para que observen detenidamente y muy atentos para seleccionar el dibujo cuya sílabas iniciales, corresponda al del gráfico que se encuentra en el recuadro.

## Actividad práctica

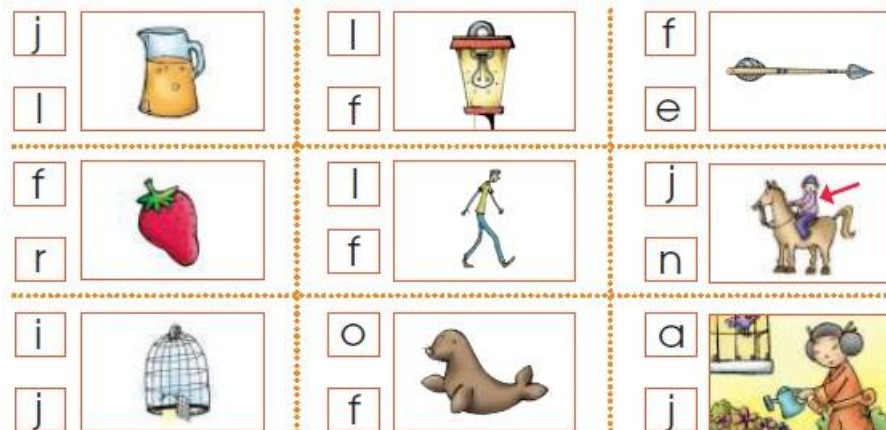
Enlistar 5 palabras con las sílabas iniciales de cada gráfico que no consten en la lámina

Gráfico 7: Discriminación visual



Fuente: Fuente: Texto del estudiante de Lengua y Literatura 2do grado (2017, p. 40)

Gráfico 8: Asociación por semejanza



Fuente: Tomado a partir del Texto del estudiante de Lengua y Literatura 2do grado (2017, p. 134)

Gráfico 9: Discriminación visual



**Fuente:** Tomado a partir del Texto del estudiante de Lengua y Literatura 2do grado (2017, p. 131)

Gráfico 10: Asociación por semejanza



**Fuente:** Tomado a partir del Texto del estudiante de Lengua y Literatura 2do grado (2017, p. 132)

## CAPÍTULO III: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIACIÓN

### 3.1 Pre test a los estudiantes de educación básica elemental de Unidad Educativa San José de Poaló

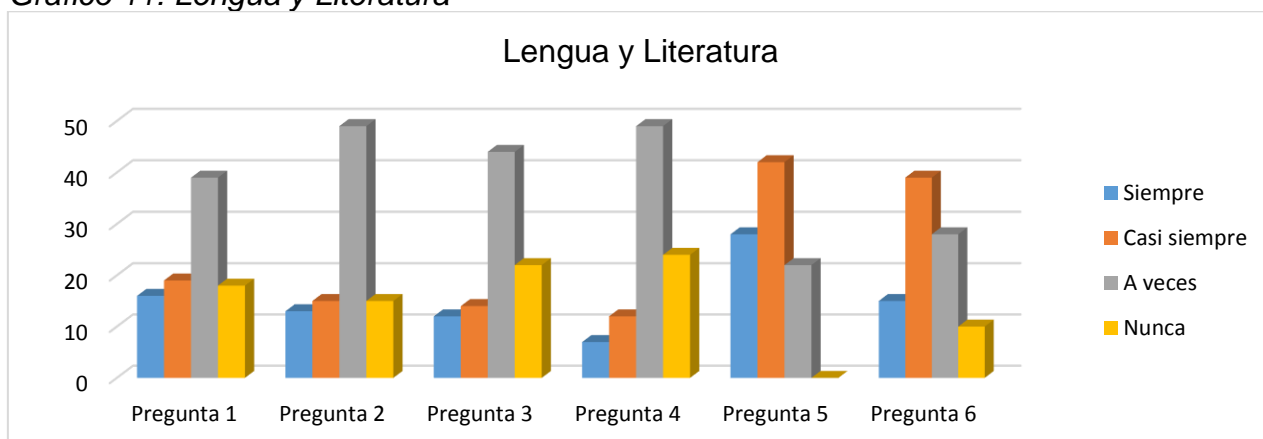
#### Parámetro Observado: Motivación de Lengua y Literatura

Tabla 9: Motivación de Lengua y Literatura

Alternativa	P. 1	P. 2	P. 3	P. 4	P. 5	P. 6
Siempre	16	13	12	7	28	15
Casi siempre	19	15	14	12	42	39
A veces	39	49	44	49	22	28
Nunca	18	15	22	24	0	10
<b>TOTAL</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>

Fuente: elaboración propia

Gráfico 11: Lengua y Literatura



Fuente: elaboración propia

Los estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa San José de Poaló aseveran que apenas en un 42% a veces les gusta leer frente a un 17% que siempre lo hacen. El 53% manifiestan que a veces comprenden lo leído frente al 14% que siempre comprenden. El 48% a veces recuerda con facilidad lo leído mientras que apenas un 13% siempre lo hace. El 53% a veces utiliza palabras nuevas en su vocabulario mientras que un 8% siempre utiliza. El 46% casi siempre tiene facilidad para escribir bien una palabra mientras que un 24% a veces lo hace; por ello, al

42% casi siempre le gusta las clases de Lengua y Literatura frente al 16% que siempre les gusta.

En este bloque de motivación a Lengua y Literatura se evidencia el escaso gusto de los estudiantes hacia esta asignatura. Es evidente las dificultades para la comprensión lectora, la falta de concentración para recordar lo leído, la escasa incorporación de vocabulario nuevo dentro de su comunicación diaria porque no utiliza el diccionario para conocer el significado de palabras nuevas y afianzarlas con el uso de reglas ortográficas en la escritura, todo ello a través de estrategias lúdicas que estimulen su concentración y generan la atención en el proceso de enseñanza aprendizaje,

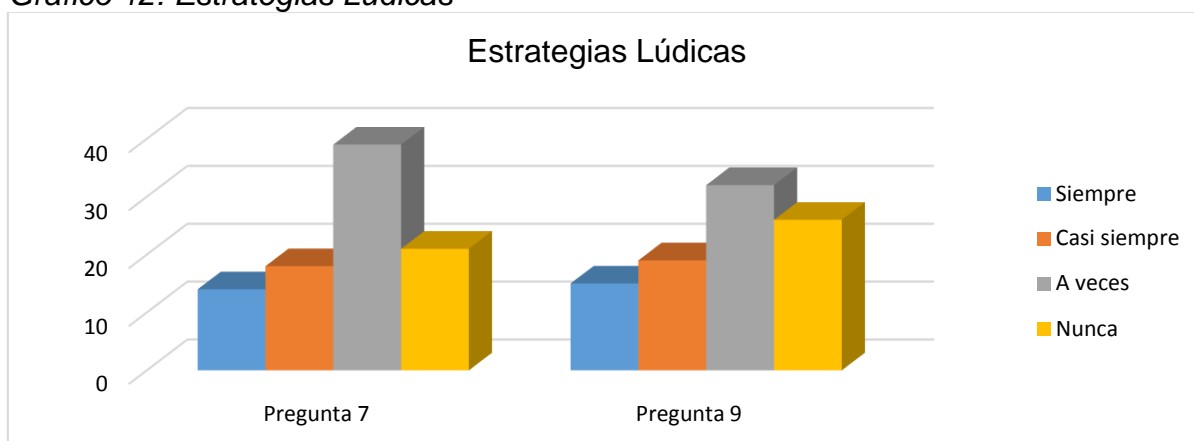
### Parámetro Observado: Aplicación de Estrategias Lúdicas

Tabla 10: Estrategias lúdicas

Alternativa	P. 7	P. 9
Siempre	14	15
Casi siempre	18	19
A veces	39	32
Nunca	21	26
<b>TOTAL</b>	<b>92</b>	<b>92</b>

Fuente: elaboración propia

Gráfico 12: Estrategias Lúdicas



Fuente: elaboración propia

Para el 42% de los estudiantes, a veces considera interesante las clases de Lengua y Literatura frente al 15% que siempre lo hace; el 35% de los alumnos

manifiestan que a veces la docente aplica estrategias lúdicas para motivar el aprendizaje frente al 16% que siempre lo hace.

Los resultados obtenidos por parte de los estudiantes determinan la escasa aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, razón por la cual se sienten desmotivados, poco participativos con deseos de importunar a sus compañeros, se genera así indisciplina y consecuentemente bajo rendimiento. Además, los temas tratados no son asimilados adecuadamente por la ausencia de métodos didácticos innovadoras que estimulen la atención y concentración en clase para que logren terminar las tareas asignadas por la docente.

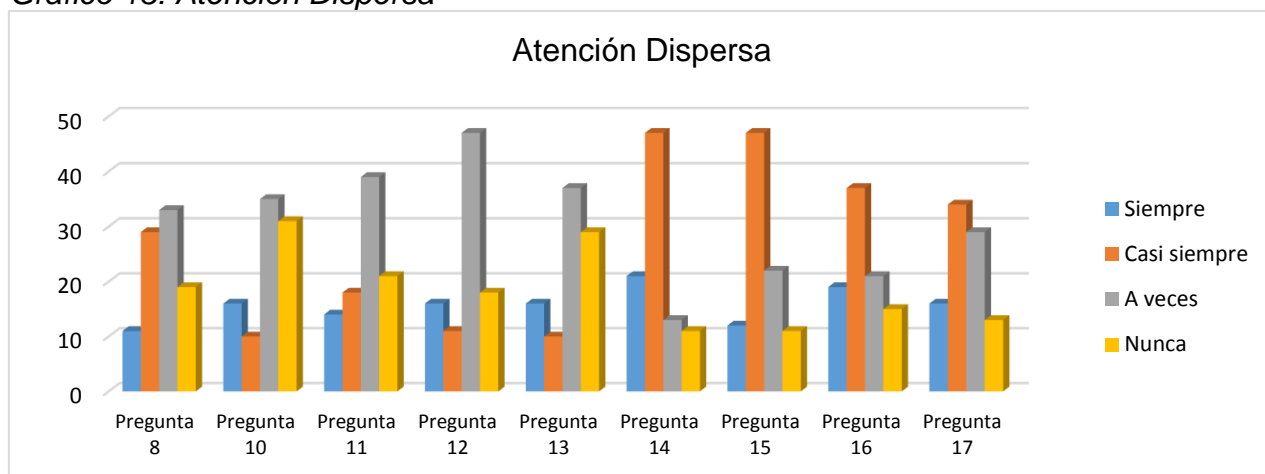
### Parámetro Observado: Atención Dispersa

Tabla 11: Atención Dispersa

Alternativa	P. 8	P. 10	P. 11	P. 12	P. 13	P. 14	P. 15	P. 16	P. 17
Siempre	11	16	14	16	16	21	12	19	16
Casi siempre	29	10	18	11	10	47	47	37	34
A veces	33	35	39	47	37	13	22	21	29
Nunca	19	31	21	18	29	11	11	15	13
<b>TOTAL</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>

Fuente: elaboración propia

Gráfico 13: Atención Dispersa



Fuente: elaboración propia

En cuanto a atención dispersa, se pudo determinar que el 36% a veces sigue reglas y consignas frente al 12% que siempre lo hace; apenas el 38% a veces termina las tareas escolares frente al 17% que siempre lo termina; el 42% a veces es organizado con sus materiales escolares mientras que el 15% siempre lo es; al 51% a veces le agrada participar en clase mientras que el 17% siempre lo hace; el 40% a veces respeta turnos en la conversación mientras que el 11% casi siempre lo hace.

Para el 51% de los estudiantes es necesario que casi siempre la docente repita las clases mientras que para un 12% nunca lo necesita; el 51% reconoce que casi siempre pierde la atención en clase mientras que el 12% nunca lo hace; al 40% casi siempre le cuesta trabajo mantenerse en su puesto mientras que para el 16% nunca lo ha hecho; el 37% reconoce que casi siempre se levanta de su puesto de trabajo mientras que un 14% nunca lo hace.

Los resultados de las preguntas 9 a la 17 evidencian la existencia de atención dispersa en los estudiantes del nivel de básica elemental, debido al poco seguimiento de reglas y consignas, es decir no acata ordenes, es decir tiene dificultad para adaptarse a las normas por lo que requiere supervisión constante.

Así mismo, se pudo determinar que las tareas escolares inician pero no las termina por la falta de atención en clase, por lo tanto no comprenden el tema tratado y tampoco sabe qué hacer, se genera vacíos en el aprendizaje que perjudicará el rendimiento académico.

La falta de organización es evidente, al no seguir reglas y normas, sus pertenencias escolares las pierden con frecuencia y por lo tanto, es un motivo de incumplimiento de tareas escolares y de actividades a realizar dentro del aula, razón por la cual, la mayoría de estudiantes a veces participan en clase.

El incumplimiento de reglas y normas en clase es evidenciado también en la comunicación puesto que no paran de hablar, no respetan turnos para la conversación, le cuesta trabajo mantenerse en su puesto y constantemente

interrumpen a los demás ocasiona molestias durante la jornada laboral, razón por la que la docente repite el tema de clase por la falta de atención.

### 3.2 Post test aplicado a los estudiantes de educación básica elemental de Unidad Educativa San José de Poaló

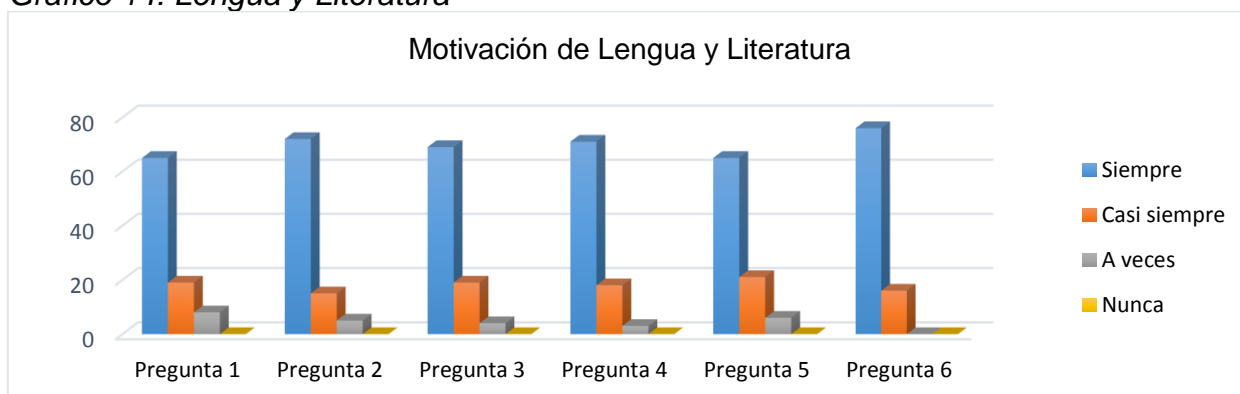
#### Parámetro Observado: Motivación de Lengua y Literatura

Tabla 12: Motivación de Lengua y Literatura

Alternativa	P. 1	P. 2	P. 3	P. 4	P. 5	P. 6
Siempre	65	72	69	71	65	76
Casi siempre	19	15	19	18	21	16
A veces	8	5	4	3	6	0
Nunca	0	0	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>

Fuente: elaboración propia

Gráfico 14: Lengua y Literatura



Fuente: elaboración propia

Después de haber aplicada la estrategia lúdica a los estudiantes de básica elemental se pudo determinar que al 71% siempre les gusta las clases de Lengua y Literatura frente al 9% que a veces les gusta; el 78% manifiesta que siempre comprende lo leído frente al 6% que a veces lo hace; el 75% siempre recuerda con facilidad lo leído frente al 4% que a veces lo recuerda; el 77% siempre utiliza palabras nuevas en su vocabulario frente al 3% que a veces lo hace; el 71% siempre tiene facilidad para escribir bien palabra frente al 6% que a veces lo hace; al 83% les gusta las clases de Lengua y Literatura frente al 17% que casi siempre les gusta.

La aplicación de las estrategias lúdicas permitió mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica elemental, de tal manera que trabajaron con interés y creatividad todas las actividades diseñadas; especialmente se trabajó con la memorización de reglas ortográficas y fluidez verbal como punto de mayor dificultad en el aprendizaje de Lengua y Literatura en educación básica, de esta forma se logró a base de juegos que recuerden con facilidad lecturas y creen otras con sus propias palabras utiliza el vocabulario nuevo aprendido para afianzarlo en su comunicación habitual. De la misma forma, la actividad del dado preguntó trató de consolidar las reglas ortográficas en las que mayor dificultad tienen la mayoría de estudiantes especialmente al inicio escolar.

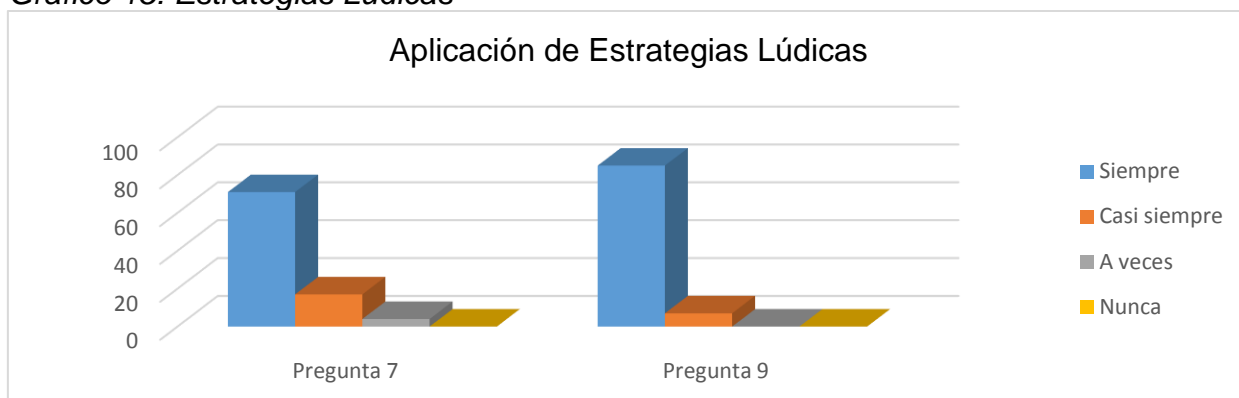
### Parámetro Observado: Aplicación de Estrategias Lúdicas

Tabla 13: Aplicación de estrategias lúdicas

ALTERNATIVA	Pregunta 7	Pregunta 9
Siempre	71	85
Casi siempre	17	7
A veces	4	0
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>92</b>	<b>92</b>

Fuente: elaboración propia

Gráfico 15: Estrategias Lúdicas



Fuente: elaboración propia

El 77% de los estudiantes siempre consideran interesantes las clases frente al 4% que a veces lo consideran; el 92% señala que siempre la docente aplica estrategias lúdicas para motivar el aprendizaje frente al 8% que casi siempre lo hace.

La aplicación de estrategias lúdicas para disminuir la atención dispersa permitió a los estudiantes trabajar con creatividad, interés y concentración las actividades desarrolladas; se logró mantener un mejor control de la realización de las tareas al trabajar en grupo lo que mejoró la atención que permitió concluir con los ejercicios propuestos.

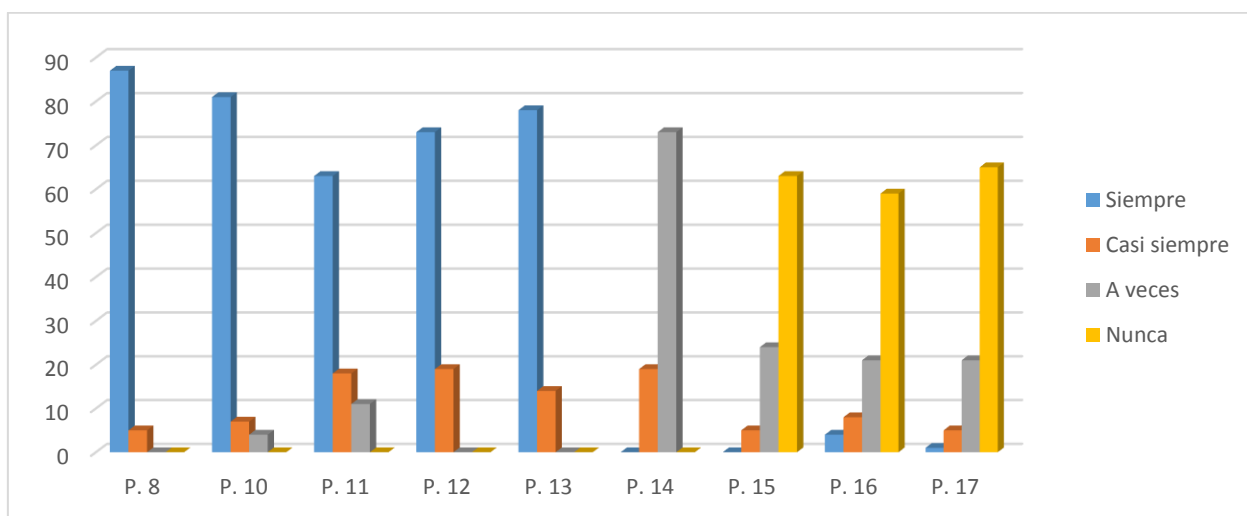
### Parámetro Observado: Atención Dispersa

Tabla 14: Atención Dispersa

Alternativa	P. 8	P. 10	P. 11	P. 12	P. 13	P. 14	P. 15	P. 16	P. 17
Siempre	87	81	63	73	78	0	0	4	1
Casi siempre	5	7	18	19	14	19	5	8	5
A veces	0	4	11	0	0	73	24	21	21
Nunca	0	0	0	0	0	0	63	59	65
<b>TOTAL</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>

Fuente: elaboración propia

Gráfico 16: Atención Dispersa



Fuente: elaboración propia

El 95% de los estudiantes siempre siguen reglas y consignas dadas por la docente frente al 5% que a veces lo hace; el 88% siempre termina las tareas frente al 4% que a veces lo hace; el 68% siempre es organizado con sus materiales escolares frente al 12% que a veces lo son; el 79% siempre es organizado en clase frente al 21% que casi siempre es; el 85% siempre respeta turnos en la

conversación frente al 15% que a veces lo hace; el 79% manifiesta que a veces la docente repite las clases para comprenderlas frente al 21% que señalan que casi siempre; 69% de los estudiantes nunca pierde con facilidad la atención en clase de Lengua y Literatura frente al 5% que casi siempre lo hace; al 64% nunca le cuesta trabajo mantenerse en su puesto de trabajo frente al 4% que siempre le cuesta trabajo; el 71% nunca se levanta con frecuencia de su puesto de trabajo mientras que el 1% siempre lo hace.

Es evidente la mejora de la atención dispersa de los niños de educación básica elemental, a través de las estrategias lúdicas empleadas, se logró mayor control de la atención para que mejore la concentración, la discriminación visual para que logren asociar por semejanza objetos, de esta forma se estimula el proceso cognitivo para fijar la atención en el proceso de enseñanza aprendizaje, esta situación incidió positivamente en la adopción de comportamientos acorde al lugar donde se encuentran; los estudiantes respetan su turno para hablar, solicitan, alzan la mano para hablar y participar en clase; se mantienen en su puesto de trabajo por más tiempo, todo lo cual mejoró la atención dispersa y mejoró el rendimiento académico.

### **3.3 Validación de la Propuesta**

Con el objeto de evaluar la propuesta diseñada y aplicada en el nivel elemental de educación general básica de la Unidad Educativa San José de Poaló, De acuerdo con Rosales (2014) la evaluación valora críticamente los logros de una acción educativa y los factores que influyen en ella; para tal efecto recoge información sobre el proceso educativo antes, durante y después de su desarrollo con el propósito de mejorarlo y contribuir al mejoramiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Luego de la aplicación de una prueba piloto del Modelo de Estrategia Lúdica para disminuir la atención dispersa, que consta de ocho actividades, cada una con el objetivo o meta a alcanzar, materiales necesarios para su aplicación, desarrollo y

actividad práctica, se procedió a aplicar un postest a fin de determinar una diferencia significativa entre un momento antes y después de aplicada la propuesta.

La encuesta administrada como diagnóstico y postest consta de 17 preguntas cerradas de opción múltiple, donde siempre es 3, casi siempre es igual a 2, a veces equivale a 1 y nunca equivale a 0. Para facilitar el análisis e interpretación de la encuesta, se la dividió en tres parámetros: Motivación a Lengua y Literatura; aplicación estrategias lúdicas y atención dispersa. Para determinar la diferencia en cada una de los parámetros observados, se aplicó la prueba t, se obtiene los siguientes resultados:

### Parámetro observado: Motivación a lengua y Literatura

Tabla 15: Motivación a Lengua y Literatura pre y post

Motivación Lengua y Literatura	$\bar{x}$	s	n
Pre test	1,42	0,84	92
Post test	2,71	0,51	92

Fuente: elaboración propia

Tabla 16: Prueba t motivación a Lengua y Literatura

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre Lengua y Literatura	16,248	91	,000	1,42391	1,2498	1,5980
Post Lengua y Literatura	51,006	91	,000	2,71043	2,6049	2,8160

Prueba t = p<0,05

Fuente: elaboración propia

La tabla 15 muestra resultados del análisis descriptivo del parámetro observado motivación a la Lengua y Literatura previo y posterior a la aplicación de la propuesta en prueba piloto cuyos valores alcanzan una media de  $1,42 \pm 0,84$  en motivación previa y en la posterior de  $2,71$  con una  $\pm 0,51$  en una población de 92 estudiantes del nivel elemental.

La tabla16 muestra la comparación de los valores medios de motivación a Lengua y Literatura previa y posterior a la aplicación del modelo de estrategias lúdicas para disminuir la atención dispersa realizada a través de la prueba t que muestra una diferencia significativa ( $p < 0,05$ ) misma que revela que la motivación posterior a Lengua y Literatura difiere significativamente a la motivación previa.

### **Parámetro observado: Aplicación de estrategias lúdicas**

*Tabla 17: Aplicación de estrategias lúdicas pre y post*

<b>Aplicación estrategia lúdica</b>	$\bar{x}$	<b>s</b>	<b>n</b>
Pre test	1,26	0,98	92
Post test	2,83	0,37	92

Fuente: elaboración propia

La tabla 17 muestra resultados del análisis descriptivo del parámetro aplicación de estrategias lúdicas previo y posterior a la aplicación de la propuesta en prueba piloto, los valores alcanzan una media de  $1,26 \pm 0,98$  en aplicación de estrategia lúdicas previa y en la posterior alcanza puntuaciones de  $2,83$  con una  $\pm 0,37$  en una población de 92 estudiantes del nivel elemental.

Tabla 18: Prueba t aplicación de estrategias lúdicas

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre Estrategias Lúdicas	12,28	91	,000	1,26087	1,0569	1,4648
Post Estrategias Lúdicas	72,51	91	,000	2,82609	2,7487	2,9035

Prueba t =  $p < 0,05$

Fuente: elaboración propia

La tabla 18 muestra la comparación de las medias del parámetro observado aplicación de estrategias lúdicas previa y posterior a la aplicación del modelo de estrategias lúdicas para disminuir la atención dispersa realizada a través de la prueba t que muestra una diferencia significativa ( $p < 0,05$ ) que revela que la aplicación de estrategias lúdicas posterior difiere significativamente a la aplicación de estrategias lúdicas previa.

### Parámetro observado: Atención dispersa

Tabla 19: Atención dispersa pre y post

Atención dispersa	$\bar{x}$	s	n
Pre test	1,4310	0,8992	92
Post test	1,8304	0,38522	92

Fuente: elaboración propia

La tabla 19 determina resultados del análisis descriptivo del parámetro atención dispersa previo y posterior a la aplicación de la propuesta en prueba piloto, los valores alcanzan una media de  $1,43 \pm 0,89$  en atención dispersa previa y en la posterior alcanza puntuaciones de 1,83 con una  $\pm 0,38$  en una población de 92 estudiantes del nivel elemental.

Tabla 20: Prueba t atención dispersa

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilate ral)	Diferenc ia de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre atención dispersa	15,25	91	,000	1,43098	1,2446	1,6173
Post atención dispersa	50,12	91	,000	1,94196	1,8650	2,0189

Prueba t =  $p < 0,05$

Fuente: elaboración propia

La tabla 20 comparación la relación de medias del parámetro observado atención dispersa previa y posterior a la aplicación del modelo de estrategias lúdicas para disminuir la atención dispersa realizada a través de la prueba t que muestra una diferencia ( $p < 0,05$ ) que revela que la atención dispersa posterior difiere a la atención dispersa previa.

### Diferencia significativa de la Estrategia lúdica previa y posterior a la aplicación de la propuesta.

Tabla 21: Diferencia significativa previa y posterior a la propuesta

Encuesta	$\bar{x}$	s	n
Pre test	1,37	0,90	92
Post test	2,45	0,39	92

Fuente: elaboración propia

La tabla 21 determina resultados del análisis descriptivo de la aplicación de estrategias lúdicas para disminuir la atención dispersa previo y posterior a la aplicación de la propuesta en prueba piloto, los valores alcanzan una media de 1,37  $\pm$  0,89 previa y en la posterior alcanza puntuaciones de 2,45 con una  $\pm$  0,39 en una población de 92 estudiantes del nivel elemental.

Tabla 22: Prueba t estrategia lúdica previa y psoterior a la propuesta

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilat eral)	Diferenci a de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest	14,67	91	,000	1,37272	1,1870	1,5585
Postest	59,51	91	,000	2,45413	2,3722	2,5360

Prueba t =  $p < 0,05$

Fuente: elaboración propia

La tabla 22 realiza la comparación de la relación de medias previa y posterior a la aplicación del modelo de estrategias lúdicas para disminuir la atención dispersa realizada a través de la prueba t que muestra una diferencia ( $p < 0,05$ ) que revela que la atención dispersa posterior difiere significativa a la atención dispersa previa; lo cual demuestra que si se mejoró la atención dispersa.

### Discusión de resultados

Los resultados alcanzados, tras la implementación de las estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en niños de básica elemental, arrojan una diferencia significativa entre un momento antes y después de 1,08 en una escala de 0 a 3. Estos resultados alcanzados, ratifican los beneficios de la lúdica en los procesos de enseñanza aprendizaje para mantener la atención de los estudiantes.

En cuanto al primer parámetro observado, Motivación a Lengua y Literatura, se obtuvo valores en pre test de 1,42 frente al 2,71 en post test; proporciona una diferencia de 1,29 lo que demuestra mayor motivación hacia la realización de actividades que fortalezcan el aprendizaje de las destrezas comunicativas una vez aplicada la propuesta.

El segundo parámetro observado: aplicación de estrategias lúdicas, se logró una puntuación de 1,26 en pre test y de 2,83 en post test, alcanza una diferencia de 1,57 puntos. Estos resultados que revelan el beneficio de la lúdica para motivar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los niños de educación básica elemental.

El tercer parámetro observado es: atención dispersa. Los valores en pre test es de 1,43 y 1,83 en post test, se obtiene una diferencia es de 0,40. Esta diferencia a pesar de ser mínima, en el aula de clase y durante el proceso de enseñanza aprendizaje representa un logro alcanzado para las docentes de básica elemental porque los niños trabajaron con entusiasmo, se motivaron hasta culminar la actividad planificada; adquirieron destrezas y habilidades que le permitirán desarrollar con mayor facilidad las destrezas comunicativas de escuchar, hablar, leer y escribir como objetivos principales del área de Lengua y Literatura.

Estos resultados concuerdan con los de Del Toro, Álvarez y Espitia (2016) quienes manifiestan que el diseño e implementación de actividades dinámicas permitieron a los estudiantes ser los protagonistas de su propio aprendizaje; pues el niño recordó, recibió instrucción y llevó a cabo actividades que incrementaron la capacidad de atención y concentración.

En este mismo sentido, Gaviria (2017) refiere que la intervención lúdica permite un mejor acompañamiento y guía para un trabajo proactivo en las diferentes estrategias implementadas para el avance académico y logros adquiridos.

Consecuentemente, la aplicación de estrategias lúdicas mejora la atención la atención dispersa en el proceso de enseñanza aprendizaje y constituye una herramienta útil, creativa, dinámica, entretenida para alcanzar aprendizajes específicos, depende de los intereses y necesidades de los estudiantes.

## CONCLUSIONES

- Los factores que influyen en la atención dispersa según Casquete (2017) son los aspectos neurológicos y ambientales, que a su vez son por causas relacionadas al ambiente social y cultural; Carreño (2015) por su parte señala a causas internas que dependen de cada individuo, y externas que provienen del ambiente escolar donde se desenvuelve el estudiante, se considera además la desorganización familiar, el excesos de actividades que originan fatiga en la capacidad de atención, ruidos que distraen la atención, infraestructura escolar, exceso de contenidos y deficiente distribución del trabajo.
- Las estrategias más eficaces en estudiantes con atención dispersa son las actividades lúdicas con reglas y consignas en actividades grupales diseñadas por la docente para lograr mayor concentración y atención de los estudiantes.
- El plan piloto de estrategias lúdicas diseñado y aplicado logró disminuir la atención dispersa, determinado a través de la prueba t de student entre un momento antes y después de haberse aplicado la propuesta. Los valores de diagnóstico determinan una media de 1,37 y el resultados posterior desde 1,45; lo que determina la existencia de una diferencia significativa entre un momento antes y después de haberse aplicado las estrategias lúdicas.

## RECOMENDACIONES

- Observar la actitud de los estudiantes durante los procesos de enseñanza aprendizaje a fin de determinar oportunamente los factores que influyen en la atención dispersa con el propósito de planificar acciones tendientes mejorar destrezas y habilidades que le permitan adquirir los conocimientos necesarios acorde a su nivel escolar.
- Diseñar estrategias lúdicas grupales mediante las cuales se posibilite una mayor control de la atención y concentración del niño durante el proceso de enseñanza-aprendizaje con el propósito de que adquiera hábitos de estudio y formas de comportamiento adecuados.

- Aplicar las estrategias lúdicas diseñadas para disminuir la atención dispersa desde los primeros niveles de educación general básica con el objetivo de disminuir los factores que influyen en la atención dispersa y que son canalizadas pedagógicamente a través de actividades diseñadas acorde a las necesidades de los estudiantes.

## Bibliografía

- Abreu, O., Gallegos, M., Jácome, J., & Martínez, R. (2017). La Didáctica. Epistemología y definición. *Redalyc*, 11.
- Arbieto, K. (2012). La atención.- definición. *PsicoPedagogía*.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación*. Caracas: Episteme.
- Aristizábal, J., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia Didáctica para desarrollar el pensameinto numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia* 12, 117-125.
- Ayala, T., Belmar, L., & Vidal, O. (2017). La comprensión del aprendizaje en el aula de Noel Entwistle. *Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*, 135-153.
- Bernabéu, E. (2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. *REIDOCREA*, 16-23.
- Camaran, J. (2016). *Test de anillos de Landolt*. Valencia, Venezuela: Coordinación de Psicología de la Fundación Carabobeña para el Desarrollo del Deprte.
- Carreño, I. (2015). *Metodologías del aprendizaje*. Madrid: Grupo Cultural.
- Casquete, J. (2017). *Análisis de la atención dispersa en el aprendizaje de los niños y niñas del 2do año de Educación General Básica del Centro Educativo Daniel Comboni del Cantón Esmeraldas*. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1433/1/CASQUETE%20TAMAYO%20JEXENIA.pdf>
- Ccoicca, A. (2018). Estabilidad de la atención en niños de 9 a 11 años. *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*.
- Cubero, C. (2006). Los trastornos de la atención con o sin heperactividad: una mirada teóricad. *Actualidades Investigativas en Educación*, 46.
- Del Toro, C., Álvarez, T., & Espitia, J. (2016). *Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudaintes de 3° de la sede principal de la institución educativa Marceliano Polo*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/759/EspitiaMedinaJuliaEdith.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Díaz, F., & Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México : McGraw Hill.
- Díaz, J. (2008). Problemas de atención y concentración. *Apuntes de Psicología*, 44.
- Downes, S., & Siemens, G. (2014). El Conectivismo. Teoría del aprendizaje para la era digital. *Searchgate*.
- Educación, M. d. (2017). *Texto del Estudiante de Lengua y Literatura, 3er grado*. Quito: Ministerio de Educación.
- Figueroba, A. (2016). Condicionamiento operatne: conceptos y técnicas principales. *Psicoogía y Mente*.
- García-Allen, J. (2017). El condicionamiento clásico y sus experimentos más importantes. *Psicología*.
- Gaviria, F. (2017). *Estrategias pedagógicas para mejorar los procesos de atención y concentración*. Obtenido de <https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6125/9-Estrategias%20pedagogicas%20para%20mejorar%20proceso%20de%20atenci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Gómez, M. (2006). *Introducción a la Metodología de la Investigación Científica*. Córdoba: Brujas.
- Gómez, R., García, A., & Cordon, J. (2015). aprender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura. . *Teoría de la Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 118-137.
- Graham, L., Berman, J., & Bellert, A. (2018). *Prácticas inclusivas para las aulas del siglo XXI. Estrategias de enseñanza y herramientas de seguimiento en el aula*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill.
- Herrera, L., Medina, A., & Naranjo, G. (2010). *tutoría de la Investigación Científica*. Ambato : Gráficas Empresdane.
- Hidalgo, M., & Soutullo, C. (2016). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Sepeap*, 13.
- Iturbide, L. (2018). *Psicología del deporte: atención y concentración de la atención en el deporte*. Universidad del País Vasco: Euskal Herriko Unibertsitatea.
- Joselevich, E. (2000). *Síndrome de déficit de atención con o sin hiperactividad en niños*. Barcelona: Paidós.
- Jurado, S. (2018). La plasticidad cerebral nos permite cambiar y aprender hasta el final. *SINC*.
- Litwin, E. (2012). *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós.
- Luque, A. (2009). La tención, Recursos. *Innovación y experiencias educativas*, 11.
- Maldonado, N. (2016). El pensamiento. *Apuntes de Psicología*.
- Mallart, J. (2015). Didáctica; concepto, objeto y finalidades. *ResearchGate*.
- Martínez, K., Olivo, M., & Herrera, A. (2015). Tratamiento y prevención de la atención dispersa a través de herramientas digitales. *nodos*, 52.
- Medina, N., & Delgado, J. (2017). Las estrategias docentes y su implicación en el aprendizaje significativo del concepto de derivada en estudianten de ingeniería. *Rastros Rostros. vol. 19. nú, 34*, 20.
- Méndez, A., & Gutiérrez, D. (2016). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Una mirada desde diferentes niveles educativos. *Red Durango de Investigadores Educativos A. C. ISBN: 978-607-9063-63-4*, 144.
- Méndez, A., & Ortega, E. (2014). Estrategias de enseñanza aprendizaje y su importancia en el entorno educativo. *ReDIE*, 47.
- Ministerio de Educación. (2016). *La importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura*. Quito: Ministerio de Educacion del Ecuador.
- Mitchell, D. (2016). Lo que realmente funciona en la educación especial e inclusiva: el uso de la evidencia de estrategias de enseñanza. *Routledge*.
- Montgomery, D. (2013). *Niños dotados y talentosos con necesidades educativas especiales: doble excepcionalidad*. París, Francia: OCDE, Routledge.
- Ochoa, S., Caicedo, A., Montes, J., & Chávez, J. (2016). Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica. Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente. *UNESCO*, 77.

- Osorio, C. (2018). Educación científica y tecnológica desde el enfoque ciencia, tecnología y sociedad. Aproximaciones y experiencias para la educación secundaria. *Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura*.
- Osorio, F. (2012). *La atención dispersa y su influencia en la adquisición de los prerrequisitos para el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños de 4 a 5 años de edad en el Centro Experimental Municipal de Educación Inicial Colibrí*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/285>
- Pérez, J. (2010). *La Verdad del Futuro. }tomo I*. Guatemala: Imprenta y Litografía .
- Pérez, M. (2015). Estrategia lúdica-creativa: el conocimiento y la educación por el placer. *Revista de Educación*. ISSN: 0379-7082, 55-72.
- Picardo, O. (2015). *Diccionario Pedagógico*. San Salvador: Centro de Investigación Educativa.
- Pimienta, J. (2015). *Estratgias de enseñanza-aprendizaje*. Madrid: Pearson.
- Rea, E. (2016). ¿Qué es el conectivismo?: Teoría del Aprendizaje para la era digital. *Edureas*.
- Ríos, M., & Adrover, D. (2013). La atención. *ReserarchGate*.
- Risueño, A., & La Mota, I. (2005). *Trastornos específicos del aprendizaje*. México: Bonum.
- Rodríguez, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herrameintas promisorias pra la enseñanza y aprendizaje de las matema ´ticas. *OPIA-SPHIA*. ISSN: 1794-8932, 46-52.
- Romeu, V. (2018). *El fenómeno comunicativo*. México: Katia Ibarra.
- Rosales, M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual. *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación*, 13.
- Salcedo, F. (2012). Papel del profesor en la enseñanza de estrategias de aprendizaje. *Dialnet*, 12.
- Sánchez, C. (2012). *Incidencia de la atención dispersa en el aprendizaje*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/253/1/T-UCE-0010-45.pdf>
- Sánchez, G. (2016). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *Revista Didáctica Español como Lengua Extranjera*, 69.
- Sanfeliciano, A. (2018). Pavlov y el condicionamiento clásico. *Apuntes de Psicología*.
- Santos, G. (2017). *Validez y confiabilidad del cuestionario de caldiad de vida SF-36 en mujeres con LUPUS, Puebla*. Obtenido de <https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/GuadalupeSantosSanchez.pdf>
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje*. México: Pearson.
- Sesento, L. (2017). El constructivismo y su aplicación en el aula. Algunas consideraciones teórico-pedagógicas. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
- Suárez, Z. (2015). La Pedagogía y la educación. Dos conceptos distintos. *Colypro*, 12.
- Travella, J. (2015). Síndrome de Atención Dispersa, Hiperactividad e Impulsividad en pacientes adultos. *ADHD*, 9.

Tunmer, W., Chapman, J., Greaney, K., & Prochnow, J. (2015). De la psicología educativa a la intervención en investigación y práctica. *Revista Internacional de discapacidad, desarrollo y Educación*, 11-29.

Yuni, J., & Urbano, C. (2014). *Técnicas para Investigar 2. Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Córdoba, Argentina: Brujas.

# ANEXOS

Encuesta dirigida a docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa “San José de Poaló” área de Lengua y Literatura

**Objetivo:** Determinar las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes de la Unidad Educativa “San José de Poaló” del Cantón Píllaro, Área de Lengua y Literatura en los estudiantes con atención dispersa en el nivel elemental.

**Instrucciones:**

- Lea cuidadosamente cada pregunta
- Marque con una x la respuesta que considere la más apropiada

**Cuestionario:**

1. ¿Les gusta a los estudiantes las clases de Lengua y Literatura?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
2. ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
3. ¿Considera ud. que a través del juego lograr mayor concentración en el proceso de enseñanza-aprendizaje?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
4. ¿Valora la actitud del estudiante durante las actividades escolares?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
5. ¿Incluye actividades lúdicas en el plan de clase de Lengua y Literatura?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
6. ¿Es posible a través del juego lúdico lograr mayor atención y concentración de los estudiantes con atención dispersa?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
7. ¿Fomenta el aprendizaje colaborativo entre sus estudiantes?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
8. ¿Ha prestado mayor atención al proceso de enseñanza de los estudiantes con atención dispersa?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
9. ¿Ha implementado algún tipo de estrategias para disminuir el atención dispersa en las clases de Lengua y Literatura?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
10. ¿Considera ud que las clases de Lengua y Literatura son creativas y de interés para sus estudiantes?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )

Encuesta dirigida a Estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa “San José de Poaló” área de Lengua y Literatura

**Objetivo:** Determinar las estrategias lúdicas que utiliza la docente para disminuir la atención dispersa.

**Instrucciones:**

- Lea cuidadosamente cada pregunta
- Marque con una x la respuesta que considere la más apropiada

**Cuestionario:**

1. ¿Le gusta leer?  
Siempre ( )    Casi siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )
2. ¿Comprende lo leído?  
Siempre ( )    Casi siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )
3. ¿Recuerda con facilidad lo leído?  
Siempre ( )    Casi siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )
4. ¿Utiliza palabras nuevas en su vocabulario?  
Siempre ( )    Casi siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )
5. ¿Tiene facilidad para escribir bien una palabra?  
Siempre ( )    Casi siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )
6. ¿Le gusta las clases de Lengua y Literatura?  
Siempre ( )    Casi siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )
7. ¿Considera interesantes las clases?  
Siempre ( )    Casi siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )
8. ¿Sigue reglas y consignas dadas por la docente?  
Siempre ( )    Casi siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )
9. ¿Aplica la docente estrategias lúdicas para motivar el aprendizaje?  
Siempre ( )    Casi siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

10. Siempre que comienza las tareas escolares ¿la termina?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
11. ¿Es organizado con sus materiales escolares?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
12. ¿Le agrada participar en clase?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
13. ¿Respetar turnos en la conversación?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
14. ¿Es necesario que la docente repita varias veces las clases para comprenderlas?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
15. ¿Pierde con facilidad la atención en las clases de Lengua y Literatura?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
16. ¿Le cuesta trabajo mantenerse en su puesto?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
17. ¿Se levanta con frecuencia de su puesto de trabajo?  
Siempre ( ) Casi siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )

Gracias por su colaboración