



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

**UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

TESIS

“ESTRATEGIA LÚDICA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL DIBUJO ARTÍSTICO, PARA MEJORAR LA ATENCIÓN Y LA CONCENTRACIÓN DEL ESTUDIANTE DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA SANTA ANA SCHOOL DEL DISTRITO DE LA VICTORIA, DE LA PROVINCIA DE CHICLAYO - 2018”.

**TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PSICOPEDAGOGÍA
COGNITIVA**

AUTOR: WILDER ALÍ GUZMÁN ANTICONA

LAMBAYEQUE – PERÚ

2018

**ESTRATEGIA LÚDICA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL DIBUJO ARTÍSTICO,
PARA MEJORAR LA ATENCIÓN Y LA CONCENTRACIÓN DEL ESTUDIANTE DEL
NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA SANTA ANA SCHOOL
DEL DISTRITO DE LA VICTORIA, DE LA PROVINCIA DE CHICLAYO - 2018”.**

PRESENTADA POR:

Wilder Alí Guzmán Anticona
AUTOR.

Evert Fernández Vásquez
ASESOR

APROBADO POR:

Dr. Felix López Paredes
PRESIDENTE DEL JURADO

M.Sc. Martha Ríos Rodriguez
SECRETARIO DEL JURADO

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
VOCAL DEL JURADO

DEDICATORIA

A mi esposa Karina, a mis hijos Nickolas y Valentina, que son el motor y motivo para seguir superándome profesionalmente.

AGRADECIMIENTO

A Dios, Por haberme permitido cumplir este gran objetivo, por darme cada día salud y por iluminarme el camino para ayudar en la formación de los estudiantes de nuestra región.

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
RESUMEN	VIII
ABSTRACT	IX
INTRODUCCIÓN	X
CAPITULO I.....	
ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	- 12 -
1.1. UBICACIÓN	- 12 -
1.2. LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....	- 13 -
1.2.1. Propuesta académica.....	- 15 -
1.3. EVOLUCIÓN HISTÓRICO TENDENCIAL DEL OBJETO DE ESTUDIO	- 19 -
1.4. CARACTERÍSTICAS DEL PROBLEMA	- 22 -
CAPITULO II.....	- 26 -
MARCO TEÓRICO	
2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA Y DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN	- 26 -
2.2. BASE TEÓRICO CONCEPTUAL.....	- 31 -
2.2.1. Teorías que respaldan el trabajo de investigación	- 31 -
2.2.1.1. Teoría del juego de Piaget.....	-31--
2.2.1.2. Aprendizaje por observación de Bandura	- 31 -
2.2.2. Base conceptual.....	- 40 -
2.2.2.1. El dibujo artístico	- 40 -
2.2.2.2. Etapas de desarrollo del dibujo.....	- 42 -
2.2.3. La atención	- 43 -
2.2.3.1. Características de la atención.....	- 44 -
2.2.3.2. Manifestaciones de la atención.....	- 46 -

2.2.3.3. Tipos de atención	47 -
2.2.3.4. Factores que influyen en la atención	49 -
2.2.3.5. Dificultades en la atención	51 -
2.2.3.6. Pautas para trabajar la atención	53 -
2.2.4. La concentración.....	55 -
2.2.4.1. Tipos de concentración.....	55 -
2.2.4.2. Factores que disminuyen la concentración.....	56 -
2.2.5. Estilos de aprendizaje	57 -
2.2.6. Las estrategias pedagógicas y el juego	60 -
2.2.7. La lúdica y la didáctica como estrategia.....	61 -
2.2.7.1. El arte en los procesos del aprendizaje.....	62 -
2.2.7.8. Modelo teórico para las estrategias lúdicas	63 -
CAPITULO III	
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	64 -
3.1. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL PRE TEST	64 -
a. ESTRATEGIA LÚDICA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL DIBUJO ARTÍSTICO, PARA MEJORAR LA ATENCIÓN Y LA CONCENTRACIÓN .-	68 -
b. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO ARTÍSTICO	70 -
c. ACTIVIDADES DEL PROGRAMA:	70
Sesión 1 Juguemos con las líneas.....	70 -
Sesión 2 Figuras geométricas y dibujo humorístico.....	72 -
Sesión 3 Dibujemos formas nuevas.....	74 -
Sesión 4 Dibujo de comics de animales.....	76 -
Sesión 5 Dibujo de comics de personas.....	78 -
Sesión 6 Dibujo de manos y pies para comics.....	80 -
Sesión 7 El cuerpo humano en dibujo para ilustraciones.....	82 -
Sesión 8 El movimiento en el dibujo humorístico.....	84 -

Sesión 9 Dibujo de caricaturas.....	- 86 -
Sesión 10 Dibujemos paisajes.....	- 88 -
 3.2. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL POS TEST.....	- 90 -
3.3. CUADROS COMPARATIVOS DEL PRE TEST Y POS TEST.....	- 94 -
CONCLUSIONES	- 97 -
RECOMENDACIONES	- 98 -
BIBLIOGRAFIA	- 99 -
ANEXOS.....	- 101 -

RESUMEN

El presente Trabajo de Investigación sistematiza en su contenido la propuesta de un programa de estrategias lúdicas de enseñanza del dibujo artístico para mejorar la atención y concentración de los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Santa Ana School” del distrito de la Victoria-Chiclayo, considerando que al realizar el correspondiente análisis de la problemática se constató que, en efecto existe un nivel bajo de atención y concentración. Ante el problema se ha trazado como objetivo principal, precisamente, demostrar que la aplicación de un programa de estrategias lúdicas de enseñanza de dibujo artístico mejora los niveles de atención y concentración se espera lograr un aporte teórico a fin de contribuir a la solución de la problemática existente, no sólo en la Institución Educativa, sino también en las demás instituciones de la región y del país.

Para lograr el objetivo propuesto se tuvo que determinar el nivel de atención y concentración que presentaban las estudiantes, para lo cual se aplicó el test de Toulouse llegándose a encontrar en la situación problemática que los estudiantes presentaban dificultades como pérdida de la atención a las explicaciones del docente generando dificultades en el aprendizaje.

Posteriormente, ya con la información recabada, los porcentajes obtenidos antes de la aplicación del estímulo, mostraron que existía un considerable grupo de estudiantes con niveles bajos de atención y concentración, llegando incluso a realizarse acciones de reforzamiento fuera de horario de clases. Es por ello que se diseñó y aplicó un programa de práctica de dibujos de manera lúdica, el mismo que resultó favorable, según los resultados después de su aplicación.

Se trabajó con un diseño aplicado en el sentido que toma los enfoques teóricos del juego, la atención y concentración explicar y comprender los problemas concretos que se presentan, la misma que al diseñar una propuesta de mejoramiento, adquiere también una naturaleza prepositiva.

Palabra clave: Estrategias lúdica, Aprendizaje, Dibujo Artístico, Atención, concentración

ABSTRACT

The present research work systematizes in its content the proposal of a playful strategies program to teach artistic drawing to improve the attention and concentration of students of the fifth grade of primary education of the Private Educational Institution "Santa Ana School" of the district of Victoria-Chiclayo, considering that when performing the corresponding analysis of the problem it was found that, in fact, there is a low level of attention and concentration. In view of the problem, the main objective has been precisely to demonstrate that the application of a program of playful strategies for the teaching of artistic drawing improves the levels of attention and concentration and is expected to achieve a theoretical contribution in order to contribute to the solution of the problem. not only in the Educational Institution, but also in the other institutions of the region and the country.

In order to achieve the proposed objective, the level of attention and concentration that the students presented had to be determined, for which the Toulouse test was applied, finding in the problematic situation that the students presented difficulties such as loss of attention to the explanations of the teacher generating difficulties in learning.

Later, with the information gathered, the percentages obtained before applying stimulation, showed that there was a large group of students with low levels of attention and concentration, even to strengthening actions performed outside school hours. That is why a drawing practice program was designed and applied in a playful way, the same one that was favorable, according to the results after its application.

We worked with a design applied in the sense that takes the theoretical approaches of the game, attention and concentration explain and understand the specific problems that arise, the same as when designing a proposal for improvement, also acquires a prepositional nature.

Keyword: Playful strategies, Learning, Artistic Drawing, Attention, concentration.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el mundo enfrenta en nuevos desafíos a las capacidades psicológicas de los estudiantes. La tecnología ha embargado a la humanidad y sus diversos aspectos, que ya el ser humano está perdiendo la brújula de su sentido de ser.

La infinidad de llamadas telefónicas, correos electrónicos, mensajes instantáneos, el avance de las redes sociales, dificultan la atención y concentración, y es, en este escenario donde la habilidad de prestar atención cobra un papel fundamental, ya que permite controlar procesos cognitivos y emociones para lograr una mejor articulación de las acciones que realizan los estudiantes en su quehacer educativo.

Las investigaciones han descubierto que tanto la atención como la concentración pueden ser desarrolladas, mejoradas y reforzadas con la práctica. La gran responsabilidad del profesorado es procurar que los estudiantes sean capaces de redirigir su atención en las actividades educativas que tengan que realizar. En este contexto, se observó el problema de la deficiente atención y concentración de los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Privada “Santa Ana School” evidenciada en dificultades para poder realizar sus tareas, ya que no logran atender los estímulos que las educadoras presentan; al no concentrarse en el estímulo, no logran desarrollar las actividades.

El objeto de estudio entonces se centró en el programa de enseñanza aprendizaje, específicamente en el uso de material gráfico propuesto en un cuadernillo de trabajo en base a niveles de complejidad que les permitió trabajar a través de cumplir retos.

Se propuso como objetivo, diseñar un programa con estrategias lúdicas de enseñanza del dibujo artístico para mejorar la atención y concentración de los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Privada “Santa Ana School” de la victoria 2018.

La hipótesis fue: Si se aplica un programa estrategias lúdicas de enseñanza del dibujo artístico, entonces mejorará significativamente la atención y concentración de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Privada “Santa Ana School” de la Victoria-Chiclayo.

Se procedió a revisar el marco teórico para desarrollar los contenidos, para lo cual fue necesaria la selección de las teorías que darían el sustento a la investigación, para que posteriormente quede determinada la hipótesis para dar solución anticipada al problema de investigación, quedando redactada de la siguiente manera: Si se aplica un programa de estrategias lúdicas de enseñanza del dibujo artístico, entonces incrementa significativamente en nivel de atención y concentración de los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “Santa Ana School”, La Victoria-2018

Se utilizó dos tipos de métodos: Los empíricos y los teóricos. Los métodos empíricos para el recojo de la información, por ese motivo se procedió a la aplicación de lista de cotejos y métodos teóricos para la interpretación, comprensión y explicación de los datos, hechos e informaciones recogidas mediante los métodos empíricos con el propósito de comprobar la hipótesis planteada.

De acuerdo al diseño seleccionado que fue de naturaleza aplicada en el sentido que toma los enfoques teóricos de la atención y concentración para explicar y comprender los problemas concretos que se presentan, la misma que al diseñar una propuesta de mejoramiento, adquiere también una naturaleza prepositiva. Luego, se diseñó el programa con estrategias lúdicas de dibujo artístico que propicien la activación de la atención y concentración.

El tiempo utilizado para la aplicación del programa fue de cuatro meses y se desarrolló de marzo a junio del 2018, aplicando material para: Observación, respiración, coordinación, esquemas, dibujo de cómics, dibujo de caricaturas y dibujos de paisajes.

Luego de aplicación del pre test se obtuvieron resultados poco alentadores en los niveles de atención y concentración, lo cual evidenció la necesidad de ejecutar el programa.

Para su mayor comprensión el trabajo de investigación se lo ha dividido de la siguiente manera:

En el capítulo I: Análisis del objeto de estudio, en la que se hace una descripción de la ubicación donde se realizó la investigación, la forma en que surgió el problema, la caracterización de la problemática y la metodología empleada.

El capítulo II: Marco teórico, se expone los elementos teóricos que permiten sustentar el trabajo con rigor científico. Aquí se hizo la revisión de la literatura tanto física como virtual que se ha leído para sustentar el trabajo de investigación, en relación a las variables de estudio.

En el capítulo III: Considera los resultados, se anota la descripción de datos obtenidos a través del pre test y post test y, la discusión de los mismos, que se contempla en función a los objetivos específicos, en coherencia con las bases teórico-científicas y la hipótesis de investigación, el cual ha sido validado científicamente.

También, se indica lo positiva de esta investigación y se recomienda a los profesores y directores de las diversas instituciones educativas a tenerlo en cuenta, por la eficacia de los resultados.

Se detalla también las referencias bibliográficas que guardan relación con el trabajo, y por consiguiente los anexos respectivos, que complementan algunos aspectos relacionados al tema.

EL AUTOR

CAPITULO I

ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. UBICACIÓN

La provincia de Chiclayo es una provincia peruana situada en el parte sur del departamento de Lambayeque. Limita por el norte con las provincias de Lambayeque y Ferreñafe; por el este con el departamento de Cajamarca; por el sur con el Departamento de La Libertad; y, por el oeste con el océano Pacífico.

La provincia de Chiclayo fue creada el 18 de abril de 1835, durante la gestión del alcalde José Leonardo Ortiz, quien lideraba los intereses de los pobladores del lugar durante los inicios de la era republicana. Comprometiendo su apoyo al coronel Felipe Santiago Salaverry en sus levantamientos contra Agustín Gamarra. En homenaje al carácter luchador de los chiclayanos le concedió el título de “Heroica Ciudad de Chiclayo”, a un pequeño pueblo que avizoraba ser la gran ciudad del departamento.

Chiclayo según los historiadores Lorenzo Huertas, Enrique Brüning, Antonio Raimondi, Walter Sáenz, Carlos Bachmann y Marco Caverio, fue un pueblo étnico cuyos pobladores originales fueron de Collique y el Cinto; ellos afirman que Chiclayo fue fundada por el cacique Juan Chiclayo pero Luis Arroyo sostiene que la fundación de Chiclayo fue fundada por los padres franciscanos de la Iglesia Santa María de los Valles de Chiclayo.

Chiclayo tiene una gran riqueza ancestral, en su alrededores se encuentran impactantes complejos arqueológicos pertenecientes principalmente a la cultura mochica originaria de estas tierras; se piensa que el territorio chiclayano fue una gran centro administrativo pre-hispánico debido a que se encuentra en un valle muy fértil.

La Ciudad de Chiclayo logró su independencia un 31 de diciembre de 1820, el acta de libertad fue suscrita en parte por Antonio Chimpén y Joaquín Navarro regidores nativos, y por Felipe Torres, Valentín Castro regidores españoles y por último por el Alcalde de la Ciudad de Chiclayo Santiago de Burga.

Tiempo después el 15 de abril de 1835 Chiclayo fue elevada a la categoría de ciudad, y posteriormente como se menciona anteriormente el 18 de abril del mismo año se crearía la Provincia de Chiclayo capital de la Región Lambayeque. Dentro del territorio de la Provincia de Chiclayo se han encontrado vestigios arqueológicos muy importantes como el Señor de Sipán en Huaca Rajada, el Señor de Sicán en Batán Grande, entre otros.

El suelo de la provincia es mayoritariamente llano, con suave pendiente que se va elevando de Oeste a Este. Aquí se distinguen ligeras ondulaciones y elevaciones formadas por continuas acciones aluviales, de los vientos o el hombre. Los terrenos de cultivo han sido objeto de una intensa labor de nivelación para facilitar el riego.

La llanura se interrumpe tanto en las partes próximas a la costa, como en las medias por los cerros aislados como Cruz del Perdón, Cerropón, Cruz de la Esperanza, Boro y en las más alejadas, ubicadas en los distritos de Chongoyape, Oyotún, hacia la parte final de los contrafuertes andinos.

1.2. LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Santa Ana School es una Institución Educativa Privada que promueve el uso adecuado de la tecnología con el desarrollo de competencias, capacidades y valores.

Esta institución apertura su servicio educativo este año 2018 en los niveles de inicial, primaria y secundaria, bajo la dirección del Magister Losé Luis Medina Carbajal quien con su espíritu creativo e innovador inicia este grandioso proyecto educativo en

servicio de la niñez y juventud Lambayecana, el local está ubicado en la Av. Prolongación Los Incas 268 – distrito de la Victoria, provincia de Chiclayo, departamento de Lambayeque.

El colegio Santa Ana School nació luego de un riguroso análisis de las propuestas y servicios educativos que se ofrecen en las diferentes instituciones del sector privado de la ciudad de Chiclayo, en este rubro se encontró la creciente demanda de la población por una educación integral, por un servicio educativo de calidad garantizada y por instituciones comprometidas con la innovación permanente

Es una institución privada que prioriza como principios educativos: respeto, laboriosidad, responsabilidad, solidaridad y trascendencia, todo ello enmarcado en una educación integral de la persona, en el interés por el desarrollo de valores personales y sociales, en la calidad educativa y en la atención personal de alumnos y familias. Están comprometidos con el desarrollo innovador educacional en los niveles inicial, primaria y secundaria, junto con un excelente programa académico y formativo en función a estándares internacionales de calidad, que promueve en sus estudiantes el crecimiento en sus dimensiones cognitiva, física, volitiva y espiritual en forma paralela al desarrollo de habilidades socioemocionales, necesarias para enfrentar los retos que la sociedad actual demanda.

En el plan formativo se ofrece un programa que promueve desde la formación de hábitos, el desarrollo de la virtud, la vivencia de valores orientando al estudiante hacia su trascendencia personal.

Para facilitar el desarrollo de los proyectos correspondientes a la propuesta académica cuentan con una moderna infraestructura, con un diseño exclusivo para el trabajo educativo y la atención a padres de familia; con equipos de última generación y tecnología informática de avanzada. Así mismo, tienen convenios con instituciones

locales, nacionales e internacionales que permiten el logro de objetivos de ampliación mediante certificaciones o pasantías para sus estudiantes y docentes.

El Plan de Estudios que ofrece en SANTA ANA School brinda programas curriculares y extracurriculares, los mismos que, trabajados en forma progresiva con sus estudiantes, facilitan en ellos el logro de un aprendizaje significativo en el marco del fortalecimiento de capacidades y competencias

1.2.1. Propuesta académica

Su desarrollo curricular tiene como objetivo primordial el trabajar actividades que permitan un aprendizaje significativo en el marco del fortalecimiento de capacidades y competencias, con una metodología en la que se priorice la expresión oral, la redacción, el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas, el desarrollo del juicio crítico, la investigación, el trabajo cooperativo y el liderazgo, teniendo como contexto situaciones cotidianas de su entorno local, regional, nacional e internacional.

Su Plan de Estudios que ofrecemos brinda programas curriculares y extracurriculares en diferentes líneas, los mismos que, trabajados en forma progresiva con sus estudiantes, facilita en ellos el logro de competencias para convertirse en personas con: un elevado nivel académico, con certificaciones en el dominio de idiomas extranjeros y el manejo de tecnologías de punta, así como con sólidos principios y valores humanos que le permitan desenvolverse en un mundo globalizado e insertarse en cualquier institución a nivel local, nacional o internacional.

Objetivos Específicos:

- Brindar un servicio educativo que respete la singularidad del estudiante y se oriente a desarrollar sus potenciales.
- Desarrollar las capacidades y competencias, en todas las dimensiones del ser humano.
- Brindar asesoría personal a las familias para complementar la educación de sus menores hijos en diferentes aspectos.
- Asegurar la linealidad de trabajo entre los tres niveles académicos.
- Ofrecer un programa educativo complementario y rico en cultura general, idiomas internacionales, riquezas culturales peruanas, desarrollo de cursos propedéuticos para la vida universitaria y cursos universitarios de los primeros ciclos, metodología de la investigación, cultura musical, oratoria, entre otros aspectos.
- Brindar un servicio educativo que complemente el trabajo académico haciendo uso de las TICs en sus diferentes programas; de esta manera se pretende estar en concordancia con la era de los nativos digitales y con un mundo totalmente globalizado.
- Brindar un programa educativo que contemple, a partir de ciertos grados, la elección de cursos adicionales a la propuesta curricular ordinaria y que constituyen el valor agregado para estar alineados con una educación acorde con un mundo globalizado.
- Contar con un programa óptimo para el desarrollo de tareas domiciliarias que garantice un adecuado desarrollo de valores en concordancia con el respeto a los espacios para la armonía familiar.

Misión

Somos una Institución Educativa Privada enmarcada en un modelo socio cognitivo humanista, comprometida con la calidad educativa; brindando una formación integral a sus estudiantes, complementando y asesorando la labor

educativa de la familia. Trabajamos en un clima saludable para el desarrollo de competencias, educando personas libres, con espíritu crítico, sólida formación intelectual y tecnológica, identidad nacional y valores que les permita trascender como persona a través de un desempeño coherente con sus principios y con visión de proyección social en un mundo globalizado e intercultural

Visión

Ser reconocidos como una institución educativa líder y referente regional por su propuesta curricular propia e innovadora en la formación integral, en la atención personalizada, en el desarrollo de proyectos educativos que se enmarcan en estándares de calidad internacional, en el trabajo en equipo con profesionales plenamente comprometidos con el crecimiento de todos los miembros de nuestra comunidad educativa; siempre a la luz de los valores institucionales: respeto, responsabilidad, laboriosidad y solidaridad que los encamine hacia su trascendencia.

La Institución propicia la participación de los padres de familia, profesores, personal no docente y estudiantes en la comunidad escolar según su rol y grado de responsabilidad, y de acuerdo a lo dispuesto en la legislación vigente del Estado y por normas institucionales. El espíritu y la práctica educativa de la Institución se basan en la concepción cristiana del hombre y de la vida, guiada por la fidelidad a las enseñanzas del Magisterio de la Iglesia Católica.

Se procura en todo momento la educación integral de cada estudiante donde estén involucrados los aspectos intelectuales, técnicos, deportivos estéticos, sociales, culturales y espirituales, vía actividades que permitan el desarrollo del sentido de responsabilidad y el correcto uso de la libertad personal.

Área Social (dimensiones social y de integración personal)

- Promover la práctica de los valores de Laboriosidad, respeto, solidaridad, responsabilidad y trascendencia.
- Promover la participación de los estudiantes en la acción educativa, contribuyendo al logro de una personalidad madura y responsable, capaz de valorar la práctica efectiva de la amistad, la sociabilidad y la alegría de vivir y compartir con los que le rodean.
- Prepararlos para una vida familiar consciente y responsable que contribuya al enriquecimiento de su formación personal-social y en un ambiente de libertad y amor.
- Impulsar la comprensión de la dimensión social y la necesidad de participar conscientemente en la búsqueda de alternativas de solución para los problemas que afectan a la sociedad en su conjunto.

Área Académica (dimensiones intelectual y creativa)

- Considerar al educando como el principal protagonista de su propia educación, reconociendo a los padres como los primeros e insustituibles educadores de sus hijos.
- Promover la práctica de actitudes positivas para el trabajo intelectual orientado al desarrollo cultural de nuestro país.
- Desarrollar la inquietud permanente por asumir una actitud científica e investigadora en torno a su realidad de contexto.
- Impulsar la práctica de las técnicas de estudio y de sistematización, con el propósito de fortalecer sus aprendizajes.
- Preparar al estudiante para la comprensión del sentido social del trabajo como un medio de crecimiento y fuente de vida, a la que todos tenemos derecho de acceder en igualdad de oportunidades.

Área Familiar

Promover la activa participación de los padres de familia en la acción formativa de sus hijos y en la búsqueda conjunta de soluciones a los conflictos juveniles de nuestro tiempo.

- Fomentar en los padres de familia y educandos la práctica de la comprensión, diálogo, solidaridad, espíritu fraterno y reflexión cristiana, en el seno del hogar, ante los problemas que amenacen su estabilidad social y emocional.

1.3. EVOLUCIÓN HISTÓRICO TENDENCIAL DEL OBJETO DE ESTUDIO

El aula es un espacio privilegiado donde se concretan los procesos de enseñanza - aprendizaje en sus dimensiones cognitiva y de actitudes, es el espacio propicio, donde el estudiante desarrolla sus potencialidades intelectuales, afectivas y socializadoras mediante el trabajo facilitado por el docente. Sin embargo, para que esto se concrete es necesario que sea un espacio rico en estímulos en donde al estudiante se le permita mirar, imitar e inventar, donde se le escuche, se le comprenda y valore como persona y en donde se sienta seguro, confiado, estable.

Pero es allí también en donde el docente cotidianamente tiene que lidiar con los más variados y complejos problemas vividos por los estudiantes y que representan factores limitantes para que su trabajo sea exitoso. Entre esos problemas de mayor prevalencia están la falta de atención causada por la fragilidad de la voluntad y el autocontrol (Calderón, 2007)

Lo expresado ha dado lugar para que en muchas instituciones educativas, sin medir el riesgo que significa que los estudiantes sean clasificados entre aquellos que están afectados por el trastorno de falta de atención y otros de concentración, sin mediar

un diagnóstico serio y responsable, aplicándose propuestas de intervención sobre la base de una percepción equivocada de la condición del estudiante.

Los estudiantes frecuentemente fallan para afrontar las demandas de muchas actividades de aprendizaje en las que tienen que mantener algo en la mente mientras hacen algo más que es mentalmente desafiante y que demanda atención. Este malabarismo mental que requiere combinar almacenamiento con una actividad mental que requiere esfuerzo demanda mucha concentración.

No hay duda sobre la enorme importancia de la atención y la concentración. Obviamente, si algunos niños tiene carencias al respecto, definitivamente viven disminuidos ya que ambos procesos desempeñan un importante papel en diferentes aspectos de la vida del hombre, que actúa definiendo en muchos casos lo que la persona es (Arbieto, 2005).

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

De igual modo, los niños están sometidos a gran cantidad de estímulos ambientales que inciden a través de diversos canales sensoriales. Sin embargo, y pese a la cantidad ingente de estímulos externos, son capaces en un momento dado, de percibirse con mayor o menor nitidez solamente algunos de ellos, relegando los demás a un segundo plano.

A nivel mundial, la Organización Mundial de la Salud (2011) reportó que el cinco por ciento de la población padece de dificultades de atención. En México se calcula que entre cinco y seis por ciento de los menores de entre 6 y 16 años lo enfrentan, lo que quiere decir que alrededor de un millón 600 mil niños tienen ese problema, de los

cuáles sólo el 8% está diagnosticado y tratado al exhibir alteraciones en la memoria de trabajo, organización y sistematización de la información; no mantener la atención de manera sostenida; distraerse con facilidad; incapacidad para retomar una actividad interrumpida; morder, atropellar a sus compañeros, hacer berrinches, no tolerar la frustración, impacientarse con facilidad, demandar y arrebatarse las cosas.

Servera, M (2008) en un estudio realizado para la Unesco, llegó a determinar que un niño en cada aula (25 niños por aula) es hiperactivo. O dicho de otra forma, un 4, 7 por ciento de la población infantil de entre 6 y 11 años presenta déficit de atención con hiperactividad, es decir presentan serias carencias en su atención sostenida, en la modulación de su actividad y en la regulación de sus impulsos en muchos de sus contextos de interacción como pueden ser la familia o la escuela. Se sabe de la importancia que tiene la atención en el proceso de aprendizaje, así como en el aprendizaje de los niños/as. Es por ello que una deficiente capacidad de atención puede interferir en ambos campos. El material de Orientación.

Andújar, en ese sentido, ha demostrado ser una herramienta eficaz para reforzar y ejercitar por medio de juegos y actividades atractivas para los niños esta. En estudios realizados para América Latina por Ortiz, S. (2011) corrobora las estadísticas a nivel mundial, las cuales dan cuenta que entre el 4 al 15% de la población infantil padece dificultades para entender y concentrarse. Se encontró que en Cuba el 3.9 % de la población infantil padece; en Guatemala el 3. 7% de los estudiantes entre 1 y '20 años de edad lo presenta. Durante la infancia, predomina en niños de sexo masculino, siendo de 3 a 1 O niños por cada niña.

En el Perú, Filomena, A. (2012) refiere que en la primera mitad de la década de los años sesenta del siglo pasado el complejo sintomático era caracterizado por aumento en la actividad motriz, deficiente capacidad para atender, dificultades en el aprendizaje escolar y problemas en la conducta, conocido en el mundo académico

como daño cerebral, y luego como daño cerebral mínimo, fue rebautizado como Disfunción Cerebral Mínima (DCM) y el tratamiento se hacía con anfetaminas e intervenciones psicoeducativas.

De los sesenta y comienzo de los setenta, el diagnóstico dado a los escolares era de disritmia; pero, en el Congreso Peruano de Psiquiatría, Neurología y Neurocirugía del año 1974 se dejó sentada la posición sobre la falta de validez de dicho diagnóstico.

Desde 1980, a partir del DSM 111 (Manual de diagnóstico y estadístico de trastornos mentales), el diagnóstico de déficit de atención fue reemplazando gradualmente al de disfunción cerebral mínima; desde la aparición del DSM IV en 1994 se le denominó trastorno por déficit de atención con hiperactividad, que al permitir el diagnóstico aún en ausencia de alguno de sus dos componentes (déficit de atención e hiperactividad-impulsividad) hizo más fácil el reconocimiento y tratamiento. Duda, B. (2013) manifiesta que la escasa concentración y atención en clase aqueja entre el 5 y 10% de niños en edad escolar, los cuales presentan, asociados al déficit de atención, trastornos de conducta, ansiedad y depresión.

1.4. CARACTERÍSTICAS DEL PROBLEMA

Los estudiantes del nivel primario, presentan dificultad en el seguimiento de instrucciones o aplicación de las mismas cuando realizan algunas actividades incluidas en el plan de estudios; esto se debe a distracciones tales como: estar hablando con los demás compañeros, manipulando objetos u objetos electrónicos. Actividades y comportamientos que generan confusión y desviación del proceso de aprendizaje el cual no es bueno.

La propuesta de un programa de estrategias lúdicas de enseñanza de dibujo artístico para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de quinto grado de educación primaria, se desarrolló en la Institución Educativa Privada Santa Ana School de la ciudad del distrito de la Victoria-Chiclayo.

En relación a los estudiantes

Los estudiantes pierden con facilidad la atención a las explicaciones del docente, lo que les dificulta lograr un aprendizaje significativo. Se ha observado que se desplazan por el aula sin pedir el permiso correspondiente, molestan a sus compañeras y otros y otras distraen a sus pares dialogando de cosas ajenas a la sesión de aprendizaje.

De igual modo, presentan dificultades para poder realizar sus tareas, ya que no logran atender los estímulos que las educadoras presentan; al no concentrarse en el estímulo, no logran desarrollar las actividades, haciéndolas de último momento.

Escasa presencia de estrategias para la concentración; los estudiantes no logran abstraer una idea o una explicación que eventualmente en un futuro inmediato, podrán utilizar para resolver un problema simple. Fácilmente se aburren o distraen en el desarrollo de sus trabajos o actividades escolares. Otros, tienen dificultad para organizar sus pertenencias, y son por coincidencia, aquellas que abandonan sus tareas inconclusas quedando evidencia de su dificultad para planificar sus actividades.

Presentan respuestas sin planificación en la mayoría de las actividades que se realizan, ello conduce habitualmente a respuestas erróneas. De esta forma el niño presenta dificultades para autorregular su comportamiento.

En relación a la Institución Educativa

La Institución Educativa Privada, cuenta con tecnología de primera para lograr la formación integral de sus estudiantes, y mucho interés en la mejora de sus estudiantes, lo que motivó la realización del presente trabajo de investigación, el mismo que se propone aplicar un programa de enseñanza-aprendizaje del dibujo artístico con la finalidad de que los estudiantes mejoren su atención y concentración en clases.

1.4. METODOLOGÍA

El presente trabajo de investigación fue un estudio sobre la aplicación del material del programa de estrategias lúdicas de enseñanza -aprendizaje para mejorar la atención y concentración de los estudiantes del quinto grado sección única, en la Institución Educativa Privada Santa Ana School del distrito de la Victoria-Chiclayo.

Para verificar la hipótesis se aplicaron en el aula del quinto grado de primaria sección única los “*cuadernillos de dibujo*”, que proponen los ejercicios a realizar por el estudiante y esos están orientados a desarrollar los procesos de atención y concentración.

La investigación correspondió a la cuasi experimental y se siguieron los siguientes pasos:

- 1 °. Se hizo las coordinaciones respectivas con el director y docentes de aula para realizar las observaciones de las clases de los diversos cursos, con apoyo de la tutora de aula.
- 2°. Se coordinó con los docentes encargados del trabajo técnico pedagógico, lo que nos permitirá conocer la realidad problemática más a fondo.

- 3°. También se aplicó un pre test para conocer en qué nivel de atención y concentración se encontraban.
- 4°. Se aplicó el programa de la enseñanza del dibujo artístico, tomando como base los enfoques del juego de Piaget y Aprendizaje por observación de Albert Bandura.
- 5°. Se evaluó después de la aplicación del programa, para ver si dio o no resultado (Aplicación de post-test).
- 6°. Se arribó a conclusiones y se darán a conocer a la comunidad educativa.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA Y DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

Gajardo, I. et. al. (2006) realizaron la tesis de maestría titulada: "La atención y concentración en los procesos de aprendizaje de la lectura", en la cual detectaron deficiencias de los estudiantes comprendidos entre 4 a 8 años del colegio Anglicano de la ciudad de Temuco, como: escasa atención para realizar las actividades escolares debido a que no logran atender los estímulos que son presentados por el docente; facilidad para olvidarse de lo que han escuchado en clase y dificultades para autorregular su comportamiento. Se propuso determinar los factores que incidían en la falta de atención y concentración que obstaculizaban la comprensión lectora. Luego de aplicar instrumentos de carácter cualitativo en una muestra de veinte estudiantes, llegó a la conclusión que la puesta en marcha de las funciones cognitivas en la práctica pedagógica permite fortalecer en los escolares su capacidad de atención y concentración, habilidades necesarias para enfrentarse con herramientas frente a las distintas etapas de la lectura comprensiva, no obstante la deprivación cultural es un factor que atenta contra el proceso de incorporación de estrategias para el mejoramiento de la atención y concentración, en paralelo afecta el aprendizaje.

Santos-Cela, J. (2006) realizó la tesis de maestría titulada: "Déficit de atención en la edad escolar y su relación con el trastorno de discalculia: Propuesta de capacidad para ejercer el control inhibitorio sobre su comportamiento y su falta de autorregulación lo que impedía una buena atención y concentración en las actividades educativas de cálculo.

Se propuso establecer una relación entre el déficit de atención en la edad escolar y el trastorno discalcúlico, o déficit matemático, para desembocar en propuestas de

programa de intervención educativa. Luego de aplicar instrumentos de tipo cuantitativo en una muestra de quinientos escolares llegó a la conclusión que se debe contar con una propuesta psicoeducativa de evaluación, tratamiento y recuperación, en niños con dificultades de atención y concentración.

García, E. (2006) realizó la tesis doctoral: "Trastornos de déficit de atención e hiperactividad en el salón de clases en estudiantes del área metropolitana de San Juan de Puerto Rico", en la cual detectó dificultad de los estudiantes para concentrarse, interferencia fácil de distractores cuando los niños estudian, extensión considerable del tiempo dedicado al estudio, etc. Se propuso determinar la actitud y el conocimiento de los maestros de escuela pública y privada del área metropolitana de San Juan, Puerto Rico, con relación al trastorno de déficit de atención con hiperactividad (TDAH) y las implicaciones para el salón de clases. Luego de aplicar instrumentos de carácter cualitativo en una muestra de doscientos escolares, llegó a la conclusión que los docentes presentaban un conocimiento moderado sobre el trastorno con déficit de atención con hiperactividad.

Freire, N. (2008) desarrolló la tesis doctoral titulada: "Apoyo pedagógico para niños con dificultades de atención y concentración para mejorar sus procesos de aprendizaje en el aula, en centros educativos del norte de Quito", en la cual detectó gran número de niños en edad escolar que presentaban dificultades de atención y concentración debido a diferentes causas, tales como: sobrecarga de estímulos positivos y negativos, motivación inadecuada, antecedentes genéticos, etc. y, por otra parte, las maestras tenían escaso conocimiento de estrategias pedagógicas adecuadas que se pudieran aplicar en el aula como apoyo a estos niños para favorecer en ellos el desarrollo de los procesos de aprendizaje. Se propuso presentar estrategias pedagógicas para mejorar los procesos de aprendizaje en el aula con niños de 5 a 6 años que presentaban dificultades de atención y concentración. Luego de aplicar instrumentos de carácter cualitativo en una muestra de 1739 escolares llegó a la conclusión que se

evidenciaba mejoría en los estudiantes que presentaban dificultades de atención y concentración con ejercicios y actividades de apoyo adecuados. Adicionalmente, si recibían el estímulo de su entorno familiar y el acompañamiento profesional pertinente, se les proporcionaba la atención integral que requerían para superar sus dificultades y limitaciones en estas áreas.

Caiza, M. (2012) realizó la tesis de maestría titulada: "Incidencia de la atención dispersa en el aprendizaje en la escuela fiscal mixta República de Colombia de la ciudad de Quito", en la cual observó incapacidad de los estudiantes para organizar jerárquicamente los conceptos y las ideas, éstos les daban importancia uniforme, porque prestaban la misma atención tanto a lo esencial como a lo secundario; al no poder concentrarse en el trabajo y en diversas tareas que le imponían sus obligaciones, se reflejaba en sus calificaciones y conceptos de sus maestros y profesores. Se propuso diagnosticar como influye la atención dispersa en el aprendizaje de los niños, identificar las causas por las cuales se produce y buscar la solución para mejorar la atención. Luego de aplicar instrumentos de tipo cuantitativo en una muestra de treinta estudiantes y diez docentes, llegó a la conclusión que el 43% de los estudiantes nunca prestaba atención el tiempo necesario; 30% a veces prestaba atención el tiempo necesario y sólo un 27% siempre prestaba atención el tiempo necesario; es decir que la mayor parte de estudiantes nunca prestaba atención el tiempo necesario, consecuentemente se distraían con facilidad y no terminaban las tareas que se les pedía en la hora clase.

"Relación entre la capacidad de atención-concentración y el nivel de comprensión lectora en niños de cuarto y quinto grados de primaria de centros educativos procesos de atención y concentración que se veía reflejado en los bajos niveles de comprensión lectora. Se propusieron diagnosticar el nivel de atención

Bazán, Z., Roldán, K y Villaroel, M. (2001) Desarrollaron la tesis doctoral titulada: "Relación entre la capacidad de atención-concentración y el nivel de comprensión

lectora en niños de cuarto grado y quinto grado de primaria de centros educativos estatales del distrito de la Molina", en la cual detectaron deficiencias en los procesos de atención y concentración que se veía reflejado en los bajos niveles de comprensión lectora. Se propusieron diagnosticar el nivel de atención y comprensión lectora en los niños de 4° y 5° grados de primaria de centros educativos estatales del distrito de La Molina de la USE N° 06 de Lima metropolitana y relacionar la capacidad de atención-concentración y el nivel de comprensión lectora. La muestra estuvo conformada por 1265 alumnos de ambos sexos a los cuales se les aplicó el test de Toulouse y Piéron, para medir el nivel de atención-concentración y la prueba CLP formas paralelas para determinar el nivel de comprensión lectora. Llegaron a la conclusión que existía relación entre los niveles de atención-concentración y de comprensión lectora en los estudiantes, determinándose que a menor nivel de atención-concentración, mayor probabilidad de tener un nivel de comprensión lectora baja y a mayor nivel de atención-concentración mayor probabilidad de tener un nivel de comprensión alta.

Benitas, A. y Delgado, G. (2009) realizaron la tesis de maestría titulada: "Estrategias audiovisuales para mejorar la atención y concentración en estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Casa de Dios de la ciudad de Trujillo", en la que detectaron deficiente atención y concentración, pérdida con facilidad de la atención a las explicaciones del docente durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, resultándoles difícil lograr un aprendizaje significativo. Se propusieron demostrar que la aplicación de un taller de estrategias audiovisuales influye en el desarrollo de la atención y concentración de los niños de 5 años. Luego de aplicar instrumentos de carácter cuantitativo en una muestra de cincuenta estudiantes, llegó a la conclusión que el taller de estrategias audiovisuales influye significativamente en el mejoramiento de la atención y concentración con un valor tabular $t_a = 2.30$ mayor al valor crítico $t_t = 0.25$.

Barboza, L. et al. (2002) desarrollaron la tesis de maestría: "El déficit atencional y el rendimiento académico de los estudiantes", en la que observaron déficits de atención entre los escolares e hiperactividad. Se propusieron como objetivo, explicar la influencia del déficit atencional en el rendimiento académico. Para ello realizaron un estudio de tipo explicativo, con un grupo de 32 escolares, llegando a la conclusión, de existía de un alto grado de dependencia entre las variables de atención y el rendimiento académico, indicando a la vez. Que el déficit atencional constituía un factor de la conducta del estudiante que no estaba siendo reconocido por los docentes de las instituciones educativas pero que silenciosamente erosiona las posibilidades de éxito de los escolares; y, que además estaba afectando a un sector muy amplio de los escolares.

Castro, L. (2006) realizó la investigación titulada: "Estrategias cognitivas para mejorar el déficit de atención con hiperactividad en estudiantes del nivel primaria del Centro de Aplicación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de •Lambayeque", en la cual llegó a la conclusión que con un diagnóstico temprano y una intervención eficaz, la problemática del niño con TDAH resultará relativamente controlable y que con la aplicación de un programa de estrategias cognitivas se logrará mejorar dicho trastorno.

Abad, R. et al. (2004) Realizaron la tesis de maestría titulada: "Estudio de diagnóstico del trastorno por déficit de atención en los escolares del cuarto grado de la Escuela Primaria N° 1 0024 Nuestra Señora de Fátima del cercado de Chiclayo", en la cual observaron la presencia del trastorno por déficit atencional en una muestra de 97 alumnos de ambos sexos y con edades entre 9 y 10 años. Emplearon la batería Evalúa 4 que les permitió medir memoria y atención con la aplicación de cuatro tareas, cuyos resultados revelaron que el 40,24 % de niños exhibían un nivel de atención bajo, en tanto que sólo 1,22 % evidencia un nivel de atención alto, llegando a la conclusión que en este caso la presencia del trastorno tiene una prevalencia muy por encima de los medidos por otros estudios que señalaban que en niños varones era de 25%.

Asimismo entre sus conclusiones señalaron que el trastorno por falta de atención (TFA) constituía un factor de la conducta del estudiante que no estaba siendo tenido en cuenta o reconocido como debiera corresponder- primero por los docentes y luego por todos los que administran instituciones educativas, pues es allí donde la sintomatología se hace manifiesta por la demanda de atención que requiere el trabajo académico el que está afectado significativamente por este trastorno.

En conclusión se puede apreciar que los que no existen antecedentes iguales a la presente investigación en lo que se refiere a memoria y atención; sin embargo, existen tesis que guardan relación, habiéndose estudiado la atención y su incidencia en la comprensión lectora, en la discalculia, en el rendimiento académico, etc. La presente investigación se centra en activar la atención y la concentración, a partir de fichas elaboradas por la Orientación Andújar destinadas para tal fin.

2.2. BASE TEÓRICO CONCEPTUAL

2.2.1. Teorías que respaldan el trabajo de investigación

2.2.1.1. Teoría del juego de Piaget

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

Piaget clasifica y explica la evolución de los juegos partiendo del período sensoriomotriz centrándose en las características estructurales de los mismos y desechando la clasificación por el contenido, la función y el origen. Nos dice: “Para clasificar los juegos sin comprometerse a priori con una teoría explicativa, o dicho de otra forma, para que la clasificación sirva a la explicación en lugar de presuponerla, es necesario limitarse a analizar las estructuras como tales, tal como las testimonia cada juego: grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensoriomotor elemental hasta el juego social superior.” Partiendo de esta base elabora tres grandes categorías que le permitirán luego dar su explicación e interpretación del juego según la estructura del pensamiento del niño.

Clasificación de los juegos.

El juego de ejercicio.

Esta primera etapa se caracteriza por el hecho de prolongar la ejecución de alguna acción por el puro placer funcional. Comienza en el subestadio II del período sensoriomotriz y aparece marcando una pequeña diferenciación respecto de la asimilación adaptativa, es decir, repite la acción por el placer del ejercicio funcional y el placer ligado al dominio (mirar por mirar, mirar al revés, manipular por manipular, algunas fonaciones). Si bien no todas las reacciones circulares de esta etapa tienen un carácter lúdico, la mayoría de ellas se prolongan en juego cuando prevalece ese placer funcional, o en otros términos, la asimilación más pura. Vale como guía para el análisis de las conductas cuando Piaget señala que: "...un esquema no es jamás en sí mismo lúdico o no lúdico y su carácter de juego no proviene sino del contexto o del funcionamiento actual." Es decir, que lo que debemos observar siempre es el aspecto funcional en donde la asimilación predomina y desborda a las conductas que tienden a la adaptación. Hasta el subestadio V se desarrolla el juego de ejercicio preverbal y durante el VI estadio comienza el juego simbólico. Cabe agregar que dentro de esta clasificación de los juegos de ejercicio también encontraremos los juegos de ejercicio de pensamiento, cuya diferencia con la etapa siguiente es la de ser no simbólicos. Esto ya se corresponde con la etapa verbal y allí se ejercita el pensamiento por placer, como en las combinaciones de palabras o en el hecho de preguntar por preguntar (los famosos porqués de los niños) que surgen de un contexto adaptativo pero que luego el niño repite por el simple placer de hacerlo. También entran en este contexto las fabulaciones en situaciones donde combina ideas sin interés en afirmar nada y sólo porque le agrada combinar palabras, o la invención de cuentos sin principio ni fin. Lo común en estas

actividades de pensamiento es que el niño no tiene para Piaget ningún interés real por el contenido del pensamiento y cuando el interés surge estas ejercitaciones derivan hacia el juego simbólico.

La extinción de los juegos de ejercicio sucede por saturación cuando el dominio de la acción es tal que ya no se espera ninguna novedad, ningún nuevo aprendizaje. A partir de la aparición del lenguaje también va disminuyendo aunque reaparece con cada aprendizaje o el ejercicio de una nueva función. El juego de ejercicio evoluciona y como dice Piaget: "...se transforma tarde o temprano en una de tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta hacia el juego de reglas; tercero, conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermediarios entre estos dos extremos."

El juego simbólico.

El juego simbólico forma parte de una de las cinco conductas que surgen como expresión de la función semiótica o simbólica. Recordemos pues que dicha función se desarrolla durante el período preoperatorio, que es un período preparatorio de lo que luego se construirán como las estructuras lógicas elementales del período operatorio concreto. Entonces tenemos que en el preoperatorio se va a reconstruir en otro plano (el de la representación) lo ya logrado en el nivel sensoriomotriz, en donde las representaciones se coordinan aún de manera pre-lógica y el pensamiento del niño es todavía no sistemático, impreciso y falto de la movilidad que le otorgará luego la reversibilidad operatoria. En este contexto el juego simbólico aparece como una actividad predominantemente asimiladora y es a través del símbolo que el sujeto va a representar un objeto ausente bajo una forma de representación

ficticia (efecto de la acción de deformante de la asimilación), donde la ligadura entre el significante y el significado estará en función de los intereses puramente subjetivos y lejos de la función convencional que ejercen los signos en el lenguaje socializado. La función de compensación, de realización de deseos y la elaboración de conflictos del juego simbólico le sirve al sujeto para la asimilación de lo real al yo sin tener que adaptarse a las restricciones de lo real. El mundo en el que se desenvuelve el niño es el mundo y el lenguaje de los adultos y en este sentido el juego simbólico y la creación de significantes contruidos por él, lo que Piaget llama “símbolos motivados”, le permiten una forma de expresión acorde a sus necesidades. La imaginación simbólica que implica la combinación libre y la asimilación recíproca de los esquemas, que aparece alrededor del segundo año de vida y tiene su apogeo entre los 2 y los 4 años, aleja al juego del simple ejercicio, aunque en el simbolismo queden subsumidos en muchas ocasiones las acciones o ejercicios del estadio precedente. Lo que en el período sensoriomotriz eran ejercicios y rituales lúdicos se transformarán luego en esquemas simbólicos debido a que se salen del contexto de la acción habitual y se aplican a otros objetos. Hay disociación entre el significante y el significado donde: “...el gesto ejecutado por juego, así como el objeto al cual se aplica juegan el papel de simbolizantes y el gesto representado el de simbolizado.”

Entre los 4 y los 7 años los juegos simbólicos comienzan a declinar y el símbolo va perdiendo su carácter de deformación en vías de una representación imitativa de la realidad. Esto va de la mano de una mayor organización del pensamiento, la preocupación creciente por la imitación exacta de lo real en las representaciones, ya sean éstas escenificaciones o construcciones materiales de la representación (modelados, dibujos, construcciones de objetos concretos, etc.) y el comienzo del simbolismo colectivo (cuando el niño juega en una escena con diferenciación y adecuación

de papeles o roles). Es allí donde según Piaget el juego evoluciona hacia formas más adaptadas ligadas al trabajo o a la imitación.

El juego reglado.

El juego de reglas implica relaciones sociales o interindividuales, donde la regla supone una regularidad impuesta por el grupo y cuya trasgresión merece sanción. A partir de los 11 o 12 años disminuye el simbolismo de manera correlativa a una mayor adaptación social y, como mencionáramos con anterioridad, aparecen los trabajos manuales, los dibujos y las construcciones cada vez más adaptados a lo real. Este tipo de juego es el único que para Piaget persiste en la edad adulta siendo la actividad lúdica del ser socializado.

La regla además de constituir una regularidad implica una obligación, distinguiéndose dos tipos de reglas: las transmitidas que se institucionalizan y surgen del contexto social pasando de generación en generación y las reglas espontáneas que suponen convenios momentáneos. Es interesante que este último tipo de reglas generalmente se establezca en relaciones entre pares contemporáneos y en este sentido marca un avance en la reciprocidad y en la socialización. Como señala Piaget: “En resumen, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas, o bolas, etc. o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.”

2.2.1.2. Aprendizaje por observación de Bandura

Bandura es el creador de la teoría social de aprendizaje, que se centra en los conceptos de refuerzo y observación. Este, sostiene que los seres humanos adquirimos destrezas y conductas de modo operante e instrumental, que entre la observación y la limitación intervienen factores. Estos son factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no. En los niños, afirma Bandura, la observación e imitación se da a través de modelos que pueden serlos padres, educadores, amigos y hasta los héroes de la televisión.

Factores que desarrollan la imitación

La imitación puede darse por los siguientes factores:

- Por instinto: Las acciones observadas despiertan un impulso instintivo por copiarlas.
- Por el desarrollo: Los niños imitan las acciones que se ajustan a sus estructuras cognoscitivas.
- Por condicionamiento: Las conductas se imitan y refuerzan por moldeamiento.
- Conducta instrumental: La imitación devuelve un impulso secundario, por medio de refuerzos repetidos de las respuestas que igualan las de los modelos.
- Los factores cognitivos: se refieren concretamente a la capacidad de reflexión y simbolización.

Aprendizaje y desempeño

Los estudiantes adquieren conocimientos declarativos (acontecimientos históricos) y fragmentos organizados (poemas, canciones), conocimientos condicionales (cuando emplear las formas de los conocimientos declarativos o de procedimiento y porque hacerlo así).

Teoría observacional

Bandura, refuerza su interés por el aprendizaje observacional a través del cual ha demostrado que los seres humanos adquieren conductas nuevas sin un reforzado obvio y hasta cuando carecen de la oportunidad para aplicar el conocimiento.

El único requisito para el aprendizaje puede ser que la persona observe a otro individuo, o modelo, llevar a cabo una determinada conducta. El comportamiento no se desarrolla exclusivamente a través de lo que aprende el individuo directamente por medio del modelo.

Procesos del aprendizaje por observación

- Atención: La atención de los estudiantes se centra acentuando características sobresalientes de la tarea, subdividiendo las actividades complejas en partes, utilizando modelos competentes y demostrando la utilidad de los comportamientos modelados. Los tres procesos del aprendizaje por observación son:
- Retención: La retención aumenta al repasar la información, codificándola en forma visual o simbólica.

- Reproducción: Las conductas se comparan con la representación conceptual (mental) personal. La retroalimentación ayuda a corregir discrepancias.
- Motivación: Las consecuencias de la conducta modelada informa a los observadores de su valor funcional y su conveniencia.

Factores que influyen en el aprendizaje por observación

- Estado de desarrollo: La capacidad de los aprendices de aprender de modelos depende de su desarrollo.
- Prestigio y competencia: Los observadores prestan más atención a modelos competentes de posición elevada.
- Consecuencias vicarias: Las consecuencias de los modelos transmiten información acerca de la conveniencia de la conducta y las probabilidades de los resultados.
- Expectativas: Los observadores son propensos a realizar las acciones modeladas que creen que son apropiadas y que tendrán resultados reforzadas.
- Establecimiento de metas: Los observadores suelen atender a los modelos que exhiben las conductas que los ayudarán a alcanzar sus metas.
- Autoeficacia: Los observadores prestan atención a los modelos que creen ser capaces de aprender de la conducta observada en ellos.

Bandura también dice que al ver las consecuencias positivas o negativas de las acciones de otras personas, las llevamos como si fueran nuestra propia experiencia en otras circunstancias. Son muchos los ejemplos de cómo los niños observan e imitan a sus padres y aprenden de lo que les sucede a sus hermanos, cuando éstos son regañados o premiados, y entonces rigen su actuación con base en sus observaciones.

2.2.2. Base conceptual

2.2.2.1. El dibujo artístico

¿Qué es la palabra dibujo?

La palabra dibujo puede ser tanto un verbo como un sustantivo: dibujar (verbo) que significa “delinear en una superficie, y sombrear imitando la figura de un cuerpo. Dibujo (sustantivo) que significa delineación, figura o imagen ejecutada en claro y oscuro, que toma nombre del material con que se hace. Se considera al dibujo como el lenguaje gráfico universal utilizado por los seres racionales para transmitir sus ideas, proyectos y en un sentido más amplio su cultura. Dibujar y pintar no es lo mismo. Las técnicas de “pintar” y “dibujar” pueden ser confundidas porque las herramientas son las mismas para ambas tareas, pero las operaciones son distintas, “pintar” incorporar la ampliación de pigmentos generalmente aplicados mediante un pincel, que son esparcidos sobre un lienzo, mientras que el dibujo es la delineación en una superficie que generalmente es el papel Toda expresión gráfica (dibujos-escrituras) constituye una herramienta de comunicación conocimiento y exploración.

“El dibujo artístico es una herramienta de comunicación importante porque permite la manifestación sensible de una idea. La tarea de representar el entorno y los objetos o de recrearlos y establecer asociaciones nuevas, el dibujo es una actividad noble que debe ser valorada por su utilidad para facilitar la comunicación entre quienes tenemos grandes brechas educativas, sociales y culturales”

“Aristóteles consideraba que los niños aprenden a dibujar no solo para asegurarse contra todo error en las adquisiciones particulares y para no dejarse engañar en la compras y en las ventas de muebles, sino también para llegar a poseer un sentimiento más delicado de la belleza de los cuerpos. Dos mil años después, Rousseau deseaba que Emilio cultivara ese arte, no sólo por el arte mismo, sino para el ojo y flexibilidad a la mano, a fin

de adquirir la perspicacia del sentido y el buen hábito del cuerpo, que se gana con ese ejercicio”

Curiosamente, el interés por el dibujo como un proceso de producción simbólica importante para descifrar ciertos procesos psicológicos que ocurren a lo largo del desarrollo del niño empezó a aparecer de manera más o menos simultánea a partir de la segunda mitad del siglo XIX.

Otro autor importante es Viktor Lowenfeld quien propuso un análisis de la evolución de la expresión plástica infantil en términos de estadios, enfoque que considera la evolución gráfica hasta la adolescencia. Es el primero en considerar el estudio del dibujo dentro del contexto general de toda la actividad creadora del niño.

Los dibujos infantiles son la expresión del niño en su integridad, en el momento que está dibujando. Lowenfeld “articula un sistema de estadios o etapas. Los estadios están definidos por la manera en que el sujeto aprende la realidad. Las etapas evolutivas han sido clasificadas de acuerdo con aquellas características del dibujo infantil que surgen espontáneamente en niños de la misma edad mental. Para esta clasificación, considera mayor número de asuntos de los que estimaban estudios anteriores, centrados especialmente en la figura humana. Además de esto, toma en cuenta; el desarrollo del grafismo, la manera de distribuir en el espacio las formas, el diseño y uso del color”

A medida que los niños cambian, también varía su expresión creativa. Los niños dibujan en una forma predecible, atravesando etapas bastante definidas que parten de los primeros trazos en un papel y van progresando hasta los trabajos de la adolescencia.

“Describir los cambios que se producen en la expresión plástica infantil, resulta más fácil que explicar las causas de que dichos cambios tengan lugar. Para Lowenfeld no hay una línea recta de progresión desde un garabato muy pobre que traza un niño pequeño para representar un objeto, hasta la gran precisión que puede lograr un adolescente dibujando un objeto”

Las afirmaciones de que los niños dibujan lo que saben y no lo que ven, no tienen fundamentos lógicos, cualquier niño pequeño puede describir los rasgos de las personas y las cosas, con mucho más detalle de lo que le interesa representar.

2.2.2.2. Etapas de desarrollo del dibujo

De acuerdo con la propuesta interpretativa de Luquet, antes de que el niño llegue a dibujar como adulto, pasa por tres etapas de producción simbólica gráfica.

“Primera etapa. Génesis del dibujo intencional. El dibujo, al principio, sólo es un trazo marcado por un objeto que se ha desplazado en contacto con una superficie (gis o lápiz sobre pizarrón o papel), quizá aquí lo que importa es el placer de actuar sobre las cosas siguiendo el eje del cuerpo, en el garabato, arriba, abajo, a los lados, sin buscar en realidad representar algo en especial. Aquí lo más sobresaliente sería la adaptación de la mano a los instrumentos es decir, la coordinación ojo-mano. Por la razón que se quiera, el niño empieza a realizar trazos a diestra y siniestra, fácilmente acepta la instrucción de dibujar algo, y lo hace con mucho gusto. Luquet señala, que quizá esto se deba a que el niño ve escribir o dibujar al adulto y quiera imitarlo, pero esto es dudoso, ya que lo más importante para el niño en esta etapa es ejercer su función motora y lo hace ante cualquier actividad que se

le proponga y sea agradable. Luquet señala que llega un momento en el que el niño empieza a advertir una cierta analogía entre lo que acaba de hacer y algún objeto real, y asigna a ese grafismo el nombre de objeto. En este caso se aprecia un cierto paralelismo entre la evolución del dibujo y el desarrollo del lenguaje, en el que ambos pasan de ser un mero juego sensorio motor a constituirse en medios de representación simbólica. Aunque estos al principio sean muy toscos y quizá en mucho debido a la casualidad, el niño atribuye ciertas significaciones a los grafismos que produce. En algunas ocasiones, en esta etapa, al mismo dibujo se le atribuye significaciones diferentes, sin que esto preocupe o moleste al niño de alguna manera.

Segunda etapa: Realismo fracasado. En esta etapa, los niños que dibujan desean hacerlo de tal manera que sus trazos se parezcan a los objetos o personas que tratan de representar, sin embargo, a pesar de que en sus trazos se reconocen ciertos aspectos del modelo, sus grafismos son todavía muy deficientes. Luquet denomina a este período “incapacidad sintética”, porque el niño no tiene todavía la habilidad de reunir correctamente todos los elementos que quiere incorporar al modelo. Luquet explica a qué se debe que el niño dibuje así en esta etapa: El primer obstáculo que se opone a la intención realista es la torpeza en la ejecución, la falta de dominio de los movimientos gráficos, ya que el niño no sabe detener sus trazos cuando lo desea, ni darles la forma que quiere.

Tercera etapa: Realismo intelectual De hecho el tercer período constituye la verdadera esencia del dibujo infantil, ya que aquí encontramos con toda claridad la oposición entre la concepción infantil es decir sus trazos la imaginación y la concepción adulta de la representación gráfica”

2.2.3. La atención

Existen diversos autores que han estudiado el tema de la atención y su definición de diversas maneras, entre las que destacan las que a continuación se cita: Tudela, P. (2002) refiere que es el mecanismo central de capacidad limitada cuya función primordial es controlar y orientar la actividad consciente del organismo conforme a un objetivo determinado.

Pinillos, J.L. (2005) expresa que es el proceso de focalización perceptiva que incrementa la conciencia clara y diferente de un núcleo central de estímulos, alrededor de los cuales quedan otros que son percibidos de forma más difusa. García, J. (2007) manifiesta que es el proceso por el cual se dirigen los recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que se consideran más adecuadas entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que permite tomar conciencia de lo que ocurre en el entorno.

Kahneman, D. (2007) expresa que el concepto de atención implica la existencia de un control por parte del organismo, de la elección de los estímulos que, a su vez, controlarán su conducta, siendo la atención algo más que una mera selección, ya que se relaciona también con la cantidad o la intensidad. El autor considera que tanto con la selección voluntaria como con la involuntaria hay que tener en cuenta los aspectos intensivos de la atención.

Rosselló, J. (2007) manifiesta que es el mecanismo responsable de la organización jerarquizada de los procesos que tratan y elaboran la información que nos llega desde el mundo circundante y desde el universo complejo que somos nosotros mismos. Se asume para la presente investigación que la atención es un proceso a través del cual se puede dirigir nuestros recursos mentales sobre los aspectos más relevantes del medio, o sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas de entre las posibles.

2.2.3.1. Características de la atención

Estaún, S., Añaños, E. y Zaragoza, S. (2005) manifiestan que las características más importantes de la atención son: .control, selectividad, Intensidad, oscilamiento o desplazamiento, amplitud.

Amplitud: Se refiere tanto a la cantidad de información que se puede atender a vez como al número de tareas que se pueden realizar simultáneamente. Es limitada y depende de una serie de características como el tipo de información que se ha de atender, el nivel de dificultad de las tareas y el nivel de práctica y automatización.

Selectividad: Se refiere al tipo de estímulos o de tareas que se seleccionan. La selección, realizada en parte por exigencias de la limitación de la amplitud, se realiza tanto a nivel cualitativo (tipo de estímulos o de tareas) como cuantitativo (número de estímulos o de tareas).

Intensidad: Se refiere a la cantidad de atención que prestamos a un objeto o tarea. Está directamente relacionada con el nivel de alerta y vigilancia y no es constante. Puede depender de diferentes variables endógenas o exógena

Oscilamiento o desplazamiento (shifting). Se refiere al continuo cambio u oscilamiento que realiza la atención cuando el sujeto tiene que atender diferentes tareas o procesar dos o más tipos de información al mismo tiempo.

Control: Para algunos autores como Tudela (2002), el control es una de las funciones más importantes de la atención pues caracteriza la mayoría

de las actividades que responden a unos objetivos y requieren unas respuestas determinadas.

2.2.3.2. Manifestaciones de la atención

Siguiendo el esquema propuesto por García, J. (2007) la atención se manifiesta básicamente a partir de tres tipos de actividades o experiencias: la actividad generada por el sistema nervioso, la actividad cognitiva y la experiencia objetiva.

Actividad generada por el sistema nervioso: Incluye las respuestas interna (fisiológicas) y externas (motoras) que realiza el sistema nervioso cuando el sujeto presta atención o cuando aparecen estímulos novedosos o interesantes. Las actividades fisiológicas (internas) se pueden observar y medir de forma directa. Las más representativas son: La actividad cortical que se manifiesta a partir de la actividad electroencefalografía (EEG) y los potenciales evocados; y, la actividad del sistema nervioso periférico que se manifiesta a partir de la actividad electro dérmica (AED), la actividad electromiografía (EMG), la frecuencia cardíaca (FC) y la dilatación pupilar.

Actividades motoras (externas), consisten en una serie de cambios corporales que se realizan durante el acto atencional o cuando aparece un estímulo novedoso o intenso. Los más frecuentes son: giros de la cabeza, inhibición de otras actividades motoras, ciertos ajustes corporales y movimientos oculares.

La Actividad cognitiva: Son una serie de tareas que el sujeto puede realizar prestando determinados niveles de atención. Algunas de las actividades cognitivas más representativas consisten en la realización de las siguientes tareas ante la presentación de determinadas señales o

estímulos: detección, discriminación, identificación, recuerdo, reconocimiento, búsqueda.

El rendimiento en este tipo de tareas, que se puede relacionar directamente con el nivel de atención del sujeto, se puede medir a partir de diferentes índices, siendo los más utilizados: el tiempo de reacción, el tiempo empleado en la realización de la tarea, la frecuencia o porcentaje de aciertos, la frecuencia o porcentaje de errores.

La experiencia subjetiva: Se refiere a la sensación interna de estar prestando atención. Está relacionada con el nivel de esfuerzo que se experimenta cuando se realiza una tarea que requiere un cierto nivel de atención, o con la sensación de fatiga que podemos experimentar si la tarea se prolonga excesivamente.

2.2.3.3. Tipos de atención

Bajo diferentes criterios se han propuesto diferentes clasificaciones de la atención, la mayoría de las cuales establecen dicotomías atencionales; García, J. (2007) propone los siguientes tipos de atención:

Atención externa y atención interna: Clasificación realizada en función del objeto al cual va dirigida la atención: la interna se dirige a los propios procesos y representaciones mentales y la externa a los sucesos ambientales o propioceptivos.

Atención abierta y atención encubierta: Clasificación realizada en función de las manifestaciones (externas/abierta o internas/encubierta) de la atención.

Atención voluntaria y atención involuntaria: Clasificación realizada en función del grado de control que realiza el sujeto en el acto atencional: la atención involuntaria es aquella a través de la cual se captan automáticamente y de forma refleja unos determinados estímulos y la atención voluntaria es aquella a través de la cual somos capaces de responder voluntariamente a unos estímulos monótonos o poco atractivos.

Atención visual y atención auditiva: Clasificación relacionada con la modalidad sensorial de los estímulos y sus características. Las modalidades de atención más estudiadas son la atención visual y la atención auditiva; según Rosselló, J. (2007) entre ambas modalidades hay diferencias, entre las cuales destaca la asociación de la información visual con la espacialidad y la auditiva con la temporalidad; esta diferencia determina importantes diferencias teóricas en los modelos explicativos de la atención, según se basen en una u otra modalidad.

Atención selectiva, atención dividida y atención sostenida: Clasificación realizada en función de los mecanismos implicados (selección, división o mantenimiento de la atención respectivamente)

Atención selectiva o focalizada: Tipo de atención que se produce cuando un organismo atiende de forma selectiva a un estímulo o a algún aspecto de este estímulo, de forma preferente a los otros estímulos. Está relacionado con la capacidad limitada del propio acto atencional, que conlleva a la selección de estímulos. La selección atencional se puede dar de dos formas: selección de la información o de los estímulos que se presentan (pre categorial) y selección de la respuesta y del proceso que se va a realizar. Se realiza una vez procesada la información previa (pos categorial)

Atención dividida: Tipo de atención durante la cual el sujeto ha de atender al menos dos estímulos o tareas a la vez. Es un tipo de atención simultánea cuya función es procesar diferentes fuentes de información que se dan a la vez o ejecutar de forma simultánea diferentes tareas.

Atención sostenida: Tipo de atención a partir de la cual el sujeto es capaz de mantener el foco de atención y permanecer alerta delante de los estímulos durante períodos de tiempo más o menos largos.

2.2.3.4. Factores que influyen en la atención

Dember, W.N.; Warm, J.S. (2010) hace mención a los factores que influyen en la atención que incluyen una serie de situaciones o de variables que favorecen o desfavorecen su funcionamiento.

Factores que influyen la atención selectiva: Son una serie de factores que hacen que prestemos más atención a unos estímulos que a otros que se presentan de forma simultánea. Incluyen una serie de propiedades y características de los estímulos, cuya presencia hace que dicho estímulo tenga más posibilidades de ser atendido. Se consideran determinantes externos o extrínsecos y algunos de ellos influyen también en la atención sostenida, es decir, en el mantenimiento de la atención. Estas características de los estímulos son de dos tipos:

Características físicas de los estímulos: Son propiedades generales de los estímulos como la dimensión, la intensidad, el movimiento, el color y la posición. Influyen la selección de estímulos en el sentido que, en principio, un estímulo tiene más probabilidades de atraer nuestra atención cuanto más

intenso y mayor sea y atraen más los estímulos en movimiento que los estáticos; en cuanto al color, atraen más los estímulos de color que los de blanco y negro, y en cuanto a la posición, en principio atraen más los estímulos situados en el campo visual superior izquierdo.

Características comparativas de los estímulos: Son propiedades que no son propias del estímulo en sí, sino que dependen de la comparación del estímulo con otros estímulos que se presentan a la vez y del significado que tienen o suscitan en el individuo; las más destacadas son la novedad, la sorpresa y la incongruencia asociadas a un estímulo y su nivel de complejidad. Influyen en la atención en el sentido que, asociadas a un estímulo, estas características hacen que el estímulo tenga más posibilidades de captar la atención.

Factores que influyen la atención sostenida: La mayor parte de estos factores corresponden a una serie de variables, que provocan variaciones en el rendimiento de la tarea asociada. Los más destacables son:

- Características físicas de los estímulos: Son algunas de las descritas en la atención selectiva (dimensión, intensidad) y la duración de la señal o de la presentación del estímulo. Influyen en el mantenimiento de la atención en el sentido que cuando se presenta un estímulo de dimensión pequeña, poco intenso y de breve duración, el rendimiento en la tarea atencional tiende a ser inferior.
- La modalidad sensorial: En general, hay un rendimiento atencional mayor cuando la tarea es auditiva que cuando es visual.
- Número de estímulos presentados: Cuanto más compleja es una tarea (mayor número de estímulos que se han de detectar), menor

es el rendimiento a lo largo del tiempo que dura la tarea y aparece antes la curva de decremento.

- Ritmo de presentación de los estímulos: Relacionado con la complejidad de la tarea, el ritmo de presentación de los estímulos (número de estímulos presentados por unidad de tiempo) es inversamente proporcional al rendimiento en la tarea atencional.
- La incertidumbre espacial y temporal: El grado de desconocimiento de dónde y cuándo aparecerá el estímulo está directamente relacionado con la complejidad o facilidad de la tarea y, por lo tanto, con un mayor o menor rendimiento en la atención a lo largo del tiempo que dura la tarea.
- Conocimiento de los resultados: En principio, el conocimiento de los resultados a medida que el sujeto realiza la tarea favorece el rendimiento. Los factores que influyen la atención en general: son de carácter extrínsecos e intrínsecos. Los extrínsecos: Características de los estímulos que tienden a captar la atención. Son: el tamaño, la posición, el color, el movimiento, la novedad, la repetición, la intensidad y la complejidad. Y, los intrínsecos: Incluyen, entre otras, las siguientes situaciones del sujeto: motivaciones, expectativas, intenciones.

2.2.3.5. Dificultades en la atención

Según Vallés, A. (2008) las principales dificultades de la atención que suelen manifestarse en el contexto escolar son: deficiencias de concentración y deficiencias en los mecanismos selectivos.

Las deficiencias de concentración: Es la capacidad del sujeto para focalizar o fijar su atención en un campo estimular. Esta capacidad puede disminuir por diversos factores, tales como: elementos distractores, excesiva estimulación, cansancio y fatiga, familiaridad de la situación que se atiende.

Las ausencias mentales: Es la máxima concentración en un estímulo o situación, y consiguientemente como ausencia o falta de conciencia para todo aquello que no esté relacionado con lo que estamos atendiendo, es lo que comúnmente se llama "estar absorto". La ausencia mental tiene dos características definitorias:

- Un problema de umbral: el sujeto con ausencia mental tiene un umbral alto para todos los estímulos, salvo para aquellos que se relacionan con lo que le absorbe, es decir, lo que atiende.
- Umbral diferencial: cuando una persona está concentrada en una tarea, el resto de la situación ambiental es ignorada, a no ser que algunos estímulos sobresalgan o destaquen de una manera inesperada, no familiar, de forma que obliguen a prestarles atención.

Las lagunas temporales: Se refiere al problema de que, durante un espacio temporal determinado la persona no sabe ni está segura de lo que ha hecho. Dichas lagunas se dan frecuentemente en situaciones o tareas que son muy familiares y que han sido rutinizadas, de tal modo, que se puede realizar una secuencia esquemática y jerarquizada de hechos sin que sea necesario un procesamiento consciente de las mismas. Precisamente, es esa ausencia de procesamiento consciente lo que muchas veces provoca en el sujeto la laguna temporal, una falta de conciencia de lo que se ha realizado en un periodo de tiempo.

Deficiencias en los mecanismos selectivos: Son los que permiten al sujeto atender en cada momento a los estímulos pertinentes para la tarea o situación en la que está actuando. Tales mecanismos selectivos pueden alterarse por estimulación excesiva y estados de fatiga. Como consecuencia de ello, provocan deficiencias en el sistema de filtrado, de tal modo, que los sujetos son incapaces de discriminar los aspectos o estímulos de una situación que son importantes o relevantes de los que no lo son y, se produce una sobrecarga de la capacidad de procesamiento. Cuando los receptores están sobrecargados, el sistema nervioso central es incapaz de procesar toda la estimulación.

2.2.3.6. Pautas para trabajar la atención

Martínez, M. y Ciudad, G. (2011) refieren que las pautas para trabajar la atención son: claridad (Se debe realizar una correcta explicación de las tareas o actividades que vamos a realizar. El niño debe tener muy claro la actividad que tiene que realizar); lenguaje concreto, preciso y con pocas palabras (cuando se le explique al niño. Mucho lenguaje puede ser "ruido" o provocar su distracción para los estudiantes); trabajo estructurado y dividido en pequeños objetivos; constancia (se debe ser constantes en el trabajo y emplear una metodología adecuada y sistematizada); aprovechar sus intereses (conocer los intereses y preferencias para favorecer la concentración y la atención partiendo de los estudiantes); motivación: Presentar las actividades de forma lúdica y divertida como un juego, haciendo estas actividades deseable.

En ocasiones se puede jugar con ellos para que se motiven aún más, sin perder el objetivo que se quiere conseguir; entorno de trabajo libre de estímulos (posibilitar el trabajo en un lugar adecuado donde el niño puede

concentrarse: habitación libre de cuantos más estímulos mejor, para que no se distraiga mucho).

Asimismo, variedad, pero con ciertos límites. Utilizar actividades variadas en cada momento para no permitir la fatiga y el aburrimiento; practicar dos o tres veces por semana y no más de 15 min. (No más de 1 ó 2 fichas o actividades. Se puede realizar un ejercicio de, por ejemplo, 10-15 min. Máximo; después una pausa de 15 min. Donde el niño se divierta mucho, como recompensa, y después volver a hacer otro ejercicio, dependerá de cada niño, pero poco a poco se puede ir aumentando el tiempo de trabajo: 15 minutos pausa 15 minutos pausa, etc.); los mejores momentos para practicar en casa son, o bien antes de empezar, o cuando los niños ya llevan un tiempo realizando las tareas escolares (por ejemplo para cambiar de actividad o tema). No es conveniente dejarlo para el final pues la fatiga se habrá acumulado y no resultará efectivo. Es importante no facilitar en exceso la actividad o la tarea, es decir, ayudar sólo cuando sea necesario. (Y se le debe alabar siempre muy bien, bravo, te está saliendo fenomenal, etc. Luego trabajar con alguna motivación o usar el sistema de puntos: cuando se reúnen x puntos, recompensa); aclarar las dudas con cierta estrategia, sino ha estado atento, eso sí, para que el niño no piense que todo vale: hacer otro ejercicio donde preste atención, y luego volver al primero aclarando las dudas); no se le deben señalar los errores sino más bien facilitar que realice otra vez el proceso, el fin es que sea él mismo quien descubra los errores y por tanto la forma de no repetirlos. Si bien se tiene que tener presente que aquellos niños con necesidades educativas especiales necesitan orientación ya que están en proceso constante de aprendizaje y mantener en todo momento una actitud positiva y motivadora, mediante fichas de recompensa, premios, etc. para así

desarrollar su autoconfianza y autoestima. Creando un clima de confianza y cariño.

2.2.4. La concentración

Es la capacidad de la mente para controlar, dirigir y mantener la atención. Esta desempeña un papel muy importante en el estudio, especialmente en los procesos de lectura, escritura, razonamiento, etc.

2.2.4.1. Tipos de concentración

a. Concentración involuntaria. Es aquella que se caracteriza por la presencia de objetos que actúan sobre nuestros sentidos por primera vez, es decir, son muy novedosos para nosotros. La concentración involuntaria por lo general, estará determinada por el estado de ánimo de la persona. En algún momento de la vida, un mismo objeto puede ser causa de concentración sobre el objeto, depende de los intereses, necesidades y aptitudes de la persona. Por ejemplo, la persona que tiene un interés especial por la pintura, se concentrará más rápidamente en los detalles de una obra artística, que otra persona, a la cual la pintura no le interesa.

b. Concentración voluntaria. Es la actividad consciente de la persona hacia una meta concreta. Cuando el ser humano hace uso de la concentración voluntaria, es debido a que los estímulos percibidos por su cerebro ya eran conocidos; están relacionados con las experiencias pasadas de una persona. Por ejemplo, cuando un estudiante se apresta a estudiar un nuevo capítulo de matemáticas se concentra primeramente en los conocimientos adquiridos en los capítulos o cursos anteriores, para luego proseguir con el nuevo para él.

2.2.4.2. Factores que disminuyen la concentración

La tensión. Cuando el ser humano, tiene la necesidad de concentrar su atención en alguna actividad específica, requiere de una tensión neuromuscular adecuada. Pero si esa tensión neuromuscular sobrepasa los límites normales a los cuales está acostumbrado, entonces la tensión neuromuscular se convierte en un factor que disminuirá notablemente su poder de concentración y capacidad de entender. Por ejemplo, cuando un estudiante no es ordenado en sus actividades, el organismo reacciona de diferentes maneras: los dedos se mantienen apretados, la frente contraída, las mandíbulas oprimidas, o los brazos rígidos. Esto denota que se está gastando más energía de lo necesario y muy pronto sentirá cansancio o fatiga muscular. La fatiga. Es el exceso de actividades en donde el organismo se ve afectado notoriamente por factores de tipo físico y psicológico. La tensión neuromuscular aumenta y la persona es incapaz de concentrarse a pesar de haber tenido algún descanso. Tanto la fatiga física como la psicológica se la puede superar con un buen reposo y un ordenamiento adecuado de las actividades personales. Distracciones. La presencia de objetos en el lugar de estudio disminuyen la capacidad de concentración, por ello es recomendable tenerlo libre de trofeos, fotos, cuadros llamativos, revistas, diarios, etc. Desorganización. No mantener ordenada el área de estudio o trabajo desmotiva a la vez que dificulta la concentración. Problemas familiares. La tensión nerviosa, por diversas dificultades personales, estará desviando la atención a otros pensamientos, y como es lógico se verá aumentada la tensión y la motivación será negativa.

2.2.5. Estilos de aprendizaje

Cazau (2008), define que, estilo de aprendizaje es el conjunto de características psicológicas, rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje. Los rasgos cognitivos tienen que ver con la forma en que los estudiantes estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven los problemas, seleccionan medios de representación (visual, auditivo, kinestésico), etc. Los rasgos afectivos se vinculan con las motivaciones y expectativas que influyen en el aprendizaje, mientras que los rasgos fisiológicos están relacionados con el biotipo y el biorritmo del estudiante. Capella (2008), precisa que, estilo de aprendizaje es el conjunto de características psicológicas que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje; en otras palabras, las distintas maneras en que un individuo puede aprender. Se cree que una mayoría de personas emplea un método particular de interacción, aceptación y procesamiento de estímulos e información.

Las características sobre estilos de aprendizaje suelen formar parte de cualquier informe psicopedagógico que se elabore de un alumno y pretender dar pistas sobre las estrategias didácticas y refuerzos que son más adecuados para el niño. No hay estilos puros, del mismo modo que no hay estilos de personalidad puros: todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos suele ser el predominante. En conclusión los estilos de aprendizaje es la capacidad diversa personal que tiene cada estudiante para asimilar y procesar una información de tal manera que se convierta en un aprendizaje significativo para él. Los distintos modelos y teorías existentes sobre estilos de aprendizaje ofrecen un marco conceptual que nos permite entender los comportamientos diarios en el aula, como se relacionan con la forma en que están aprendiendo los alumnos y el tipo de acción que puede resultar más eficaz en un momento dado.

Barrios (2008), expone que, el estilo de aprendizaje está directamente relacionado con las estrategias que se utilizan para aprender algo. Una manera de entenderlo sería pensar en nuestro estilo de aprendizaje como la media estadística de todas las distintas estrategias que utilizamos. Nuestro estilo de aprendizaje se corresponde por tanto con las grandes tendencias, con nuestras estrategias más usadas. Pero naturalmente, la existencia de una media estadística no impide las desviaciones, o dicho de otro modo, el que alguien pueda ser en general muy visual, holístico y reflexivo no impide, sin embargo, el que pueda utilizar estrategias auditivas en muchos casos y en tareas concretas. En ese sentido, las características de estilos de aprendizaje son:

- No hay estilos puros, del mismo modo que no hay estilos de personalidad puros: todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos suele ser el predominante.
- Los estilos de aprendizaje no son inamovibles, son relativamente estables, es decir, que pueden cambiar.
- Cada estilo tiene un valor neutro, ninguno es mejor o peor que otro.
- Los profesores deben promover que los estudiantes sean conscientes de sus
- estilos de aprendizaje predominante.
- Los estilos de aprendizaje son flexibles. El docente debe alentar a los estudiantes a ampliar y reforzar sus propios estilos.

Calderón y Carcelen (2008), precisan que, los distintos modelos y teorías existentes sobre estilos de aprendizaje ofrecen un marco conceptual que nos permite entender los comportamientos diarios en el aula, como se relacionan con la forma en que están aprendiendo los alumnos y el tipo de acción que puede resultar más eficaz en un momento dado. Existe una diversidad de concepciones teóricas que han abordado, explícitamente o implícitamente, los diferentes

"estilos de aprendizaje". Todas ellas tienen su atractivo, y en todo caso cada cual seleccionará según qué aspecto del proceso de aprendizaje le interese.

Así, por ejemplo, Kolb se refiere a los estilos activo, reflexivo, teórico y pragmático (Alonso et al, 2011), mientras que otros tienen en cuenta los canales de ingreso de información. En éste último sentido se consideran los estilos visual, auditivo y kinestésico, siendo el marco de referencia, en éste caso, la Programación Neurolingüística.

Una técnica que permite mejorar el nivel de comunicación entre docentes y estudiantes mediante el empleo de frases y actividades que comprendan las tres vías de acceso a la información: visual, auditiva y táctil (Pérez, 2011).

Es así que se han intentado a clasificar las diferentes teorías sobre estilos de aprendizaje a partir de un criterio que distingue entre selección de la información (estilos visual, auditivo y kinestésico), procesamiento de la información (estilos lógico y holístico), y forma de empleo de la información (estilos activo, reflexivo, teórico y pragmático). Debe tenerse presente que en la práctica esos tres procesos están muy vinculados. Por ejemplo, el hecho de seleccionar la información visualmente, ello afectará la manera de organizarla o procesarla.

En otras ocasiones, se ha enfatizado el tipo de inteligencia de acuerdo a la concepción de inteligencias múltiples de Gardner, y en otras se tuvo en cuenta la dominancia cerebral de acuerdo al modelo Herrmann (cuadrante cortical izquierdo y derecho, y límbico izquierdo y derecho).

Los modelos de estilos de aprendizaje más conocidos y utilizados son: modelo según las combinaciones de las categorías (Bábara Saloman: activo-reflexivo, sensorial-intuitivo, visual, verbal y secuencial-global); modelo según el cuadrante cerebral (Herrmann: cortical izquierdo y derecho, límbico izquierdo y derecho);

modelo según el sistema de representación de la Programación Neurolingüística (Bandler y Grinder: Visual, auditivo y kinestésico); modelo según el modo de procesar la información (Kolb: activo, reflexivo, pragmático y teórico); modelo según el hemisferio cerebral: hemisferio lógico (izquierdo), y hemisferio holístico (derecho), y modelo según el tipo de inteligencia (Gardner: inteligencia lógicomatemático, lingüístico-verbal, corporal-kinestésico, espacial, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista).

2.2.6. Las estrategias pedagógicas y el juego

Frente a lo anterior y como complemento el autor (Jiménez C. A., 1994) quiere mostrar que el juego como elemento de la didáctica es fundamental como estrategia de aprendizaje, pues mediante este es donde los niños fomentan todo su aprendizaje significativo, concentración y atención en cualquier tema que se proponga desarrollar el docente, sin olvidar no dejar de lado la espontaneidad y la imaginación del niño que es lo que hace que sea juego.

También el autor menciona que “desconocer esta realidad para asumir el proceso de enseñanza aprendizaje, en la actualidad es negar la experiencia cultural de los Alumnos y las grandes posibilidades que tiene el juego como elemento de socialización primaria y producción de conocimiento” (Jiménez C. A., 1994) 58 A lo que el autor (Sánchez Benítez, 2010) aporta que las estrategias no solamente son para el alumno, el docente también debe idear estrategias que le sirvan a él, que le permitan garantizar un aprendizaje al niño y que se concentre en el aula, el docente tienen que idear constante mente lúdica y actividades activas que no dejen distraer al alumno. “El juego didáctico, es definido entonces como: Una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el Aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”.

El juego es un medio que permite un aprendizaje positivo para el niño como, método que se puede utilizar de manera positiva para mantener el interés del

niño por un tema que el docente quiera trabajar, es decir, el juego es una herramienta de aprendizaje que se puede aprovechar para llegar a un conocimiento y que permite mantener la atención del niño.

2.2.7. La lúdica y la didáctica como estrategia

Los autores que se indagaron tienen gran relación frente al tema, como lo es la Didáctica, frente a este tema el autor (Rivillas Medina, 2009, pág. 17) "El saber didáctico es necesario al profesorado e imprescindible para los maestros quienes forman las actitudes y enseñan las estrategias más adecuadas para aprender en el transcurso de la etapa escolar en los alumnos. "La didáctica requiere un gran esfuerzo, y una elaboración de modelos aplicados que posibiliten la mejor interpretación de la tarea del docente y las expectativas e intereses de los estudiantes.

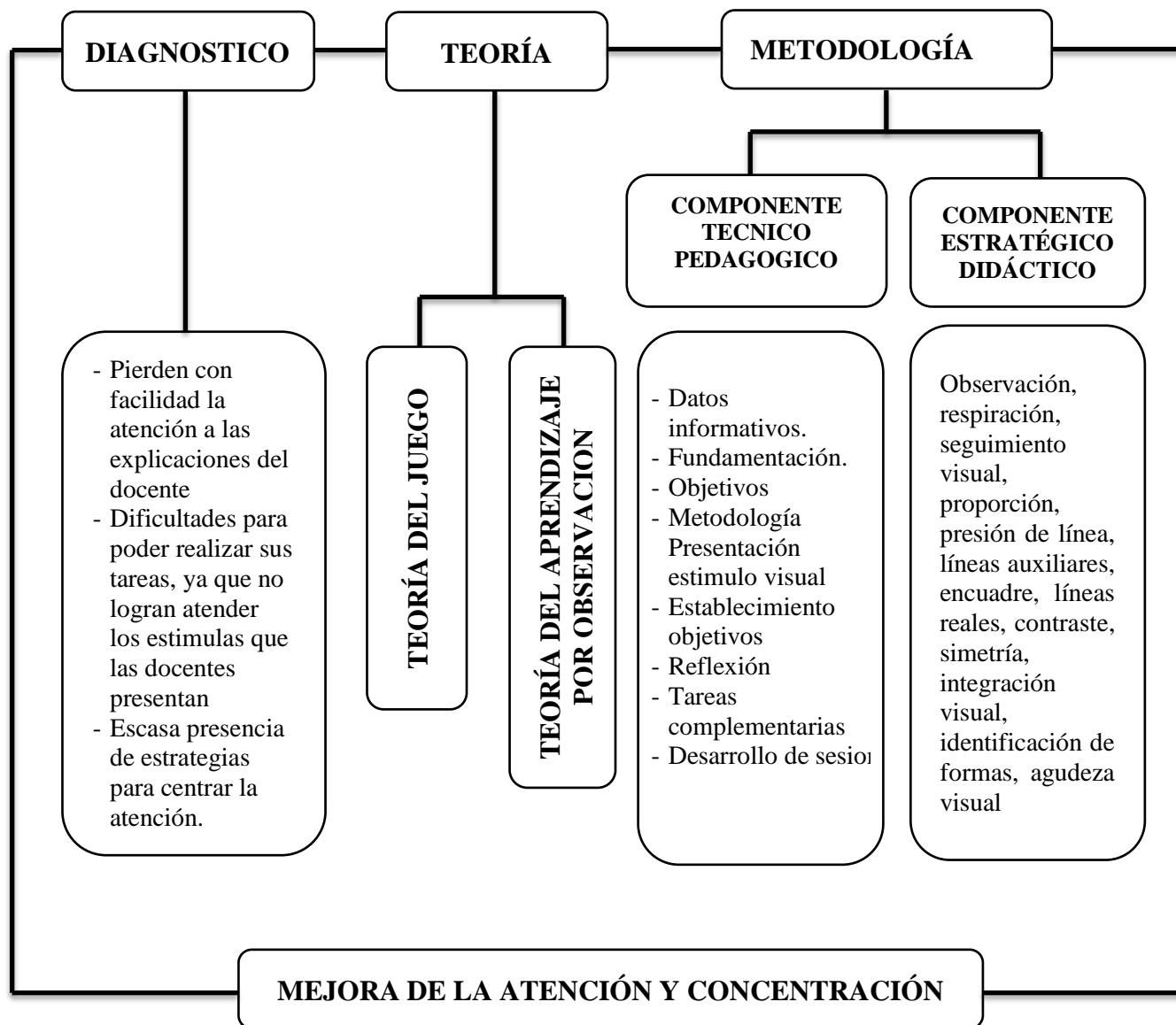
Es una estrategia con una gran proyección práctica, ligada a los problemas concretos de docentes y estudiantes. La didáctica ha de responder los siguientes interrogantes para que formar a los estudiantes y que mejora profesional necesita el profesorado, quienes son los estudiantes y como aprenden, que implica la actualización del saber y especialmente como realizar la tarea de enseñanza al desarrollar el sistema metodológico del docente y que estrategias didácticas emplea en el desarrollo de los estudiantes Como complemento lo anterior el autor (Diego, 2007, pág. 29) En su libro de didáctica o dirección del aprendizaje explica sobre la didáctica y lo importante que es hacerla valer con la vitalidad que requiere para que su medio de aplicación, la educación, tenga mayor desarrollo, pues, si el educando y el educador la ponen al servicio de la vida, la didáctica adquiere el matiz de impulsora, motivadora, dinamizadora del aprendizaje.

Por consiguiente, es el docente quien la hace vivir, la hace dinámica, la pone en interacción, pues ella por sí sola no se activa. Esto lleva a plantear que sólo cuando el docente se hace preguntas sobre aquello que quiere enseñar ¿por qué enseñar esto y no aquello y de qué manera hacerlo para que se comprenda muy bien lo que se aprende?, es cuando la didáctica adquiere ese valor pedagógico en cualquier campo o disciplina en donde se la utilice.

2.2.7.1. El arte en los procesos del aprendizaje

El arte es una actividad dinámica y unificadora, con un rol potencialmente vital en la educación de nuestros niños. Su objetivo no debe ser el desarrollo de la capacidad creadora del maestro, sino la de los infantes. Para el niño es algo más que un pasatiempo, es una comunicación significativa consigo mismo, es la selección de todas las cosas de su medio con las que se identifica y la organización de todas ellas en un todo nuevo y con sentido. Un niño expresa sus pensamientos, sus sentimientos y sus intereses en los dibujos y pinturas que realiza. Su expresión tiene para él tanta importancia como para el adulto la creación artística. El maestro debe reconocer que sus propias experiencias acerca del aprendizaje no le sirven al niño, pues lo que importa en el proceso educacional es el aprendizaje del niño.

2.2.8. Modelo teórico para las estrategias lúdicas



CAPITULO III RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL PRE TEST

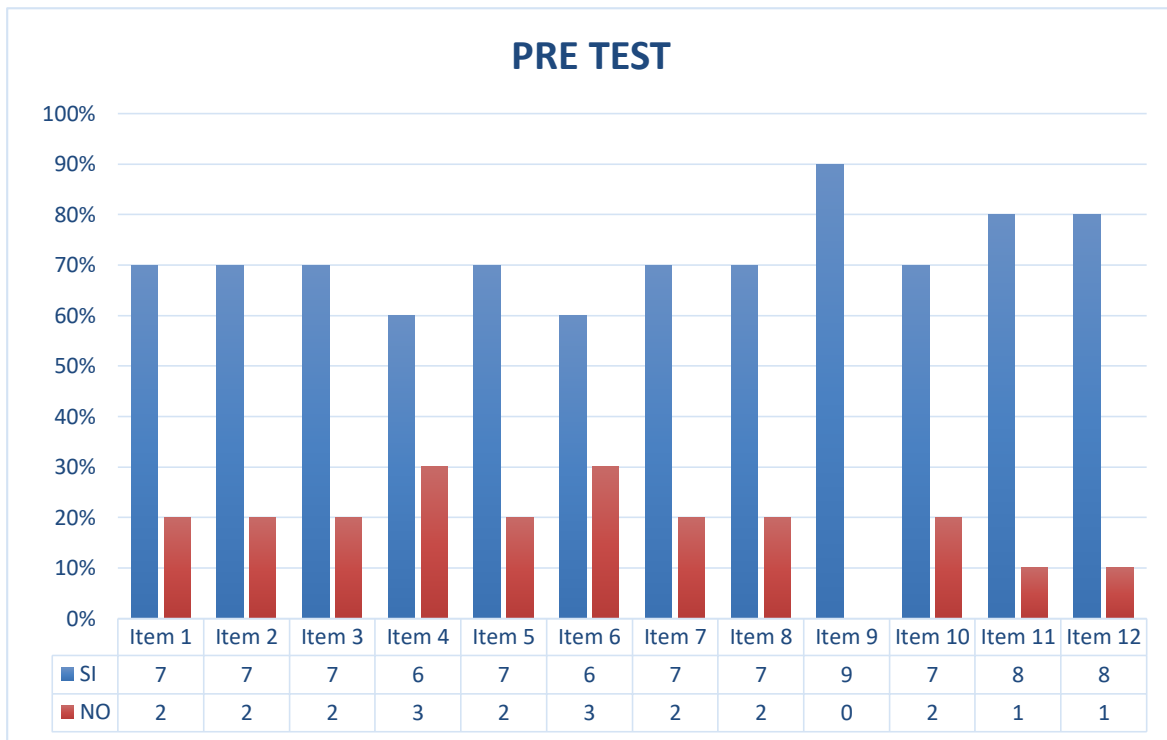
		1. Dirige la mirada al profesor cuando le está hablando	2.Siempre termina sus tareas	3. Sigue las indicaciones de los profesores	4. Presta atención cuando se le motiva adecuadamente	5.Le gusta los retos	6. Muestra motivación por el dibujo	7.Son observadores de los detalles	8. Conoce algunas técnicas de dibujo artístico.	9. Realiza ejercicios de respiración antes de dibujar.	10.Se emociona cuando realiza dibujos.	11. Le gusta dibujar observando modelos	12.Dibuja utilizando líneas seguras y limpias.	INDICADORES ESTUDIANTES	N°		
1	Sebastian Nicolas	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO				
2	Sebastián	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO				
3	Marciela	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO				
4	Ana Lizeth	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO				
5	Braulio	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI				
6	Franco	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO				
7	Alvaro	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI				
8	Diego Alonso	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO				
9	Lucas	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO				
PUNTAJE		SI	1	1	2	0	2	2	3	2	3	2	2	2			
		NO	8	8	7	9	7	7	6	7	6	7	7	7			
TOTAL			09	09	09	09	09	09	09	09	09	09	09				

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL PRE TEST DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA SANTA ANA SCHOOL DEL DISTRITO DE LA VICTORIA

Nº	ITEMS	SI		NO	
		F	%	F	%
1	Dirige la mirada al profesor cuando le está hablando	2	22%	7	78%
2	Siempre termina sus actividades o tareas	2	22%	7	78%
3	Siguen las indicaciones de los profesores	2	22%	7	78%
4	Presta atención cuando se le motiva adecuadamente	3	33%	6	67%
5	Le gusta los retos	2	22%	7	78%
6	Muestra motivación por el dibujo	3	33%	6	67%
7	Son observadores de los detalles	2	22%	7	78%
8	Conoce algunas técnicas de dibujo artístico	2	22%	7	78%
9	Realiza ejercicios de respiración antes de dibujar	0	---	9	100%
10	Se emociona cuando realiza dibujos	2	22%	7	78%
11	Le gusta dibujar observando modelos	1	11%	8	89%
12	Dibuja utilizando líneas seguras y limpias	1	11%	8	89%
PROMEDIO		20%		80%	

GRÁFICO Nº 1

EVALUACION DEL PRE TEST A LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I.E. PRIVADA SANTA ANA SCHOOL DEL DISTRITO DE LA VICTORIA, DE LA PROVINCIA DE CHICLAYO.



ANALISIS E INTERPRETACION

En el presente gráfico se puede observar los siguientes resultados:

En el ítem Nº 01 se tiene que del 22% de estudiantes observados dirige la mirada al profesor cuando le está hablando. Mientras que el 78% observa otras cosas o está distraído

En el ítem Nº 02, se observa que el 22% siempre terminan sus tareas. En cambio el 78% no terminan sus tareas.

En el ítem N° 03, se observa que el 22% sigue las indicaciones de los profesores, mientras que el 78% de estudiantes no siguen las instrucciones

En el ítem N° 04; se tiene que el 33% de los estudiantes presta atención cuando se le motiva adecuadamente. Sin embargo el 67% es el difícil de motivar.

En el ítem N° 05, se observa que al 22% de los estudiantes le gustan los retos. Sin embargo el 78% no le encuentra interés a los retos.

En el ítem N° 06; al 33% de los estudiantes muestra motivación por dibujar, mientras el 67% no le gusta.

En el ítem N° 07, el 22% de los estudiantes observa los detalles de las cosas. Sin embargo el 78% de los estudiantes no le interesa los detalles.

En el ítem N° 08, el 22% de los estudiantes conoce algunas técnicas de dibujo artístico. Mientras que el 78% dibuja libremente, sin técnica.

En el ítem N° 09; el 100% de los estudiantes no realiza ejercicios de respiración antes de dibujar.

En el ítem N° 10, el 22% de los estudiantes se emocionan cuando dibujan. Mientras que el 78% lo toma como algo normal.

En el ítem N° 11, se observa que el 11% de los estudiantes le gusta dibujar observando modelos. Mientras que el 89% le cuesta copiar modelos.

En el ítem N° 12, se aprecia que el 11% de los estudiantes dibuja observando modelos. En cambio el 88% le parece aburrido.

Estos resultados permitieron afirmar que los estudiantes presentaban una deficiente manejo de sus procesos de atención y concentración en sus clases o al realizar sus actividades escolares.

a. ESTRATEGIA LÚDICA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL DIBUJO ARTÍSTICO, PARA MEJORAR LA ATENCIÓN Y LA CONCENTRACIÓN

FUNDAMENTACION

En la práctica de la docencia se ha detectado algunas deficiencias en el aprendizaje de temas de las diversas asignaturas, debido al bajo nivel de atención y concentración de los estudiantes, dichos deficiencias hacen que se presenten ciertas actitudes, tales como desmotivación y desinterés por las asignaturas. Lo anterior se debe a la falta de un proceso sistemático de estrategias que ayuden o favorezcan la atención y concentración de los estudiantes.

La propuesta está fundamentada desde el punto de vista práctico y metodológico y pretende enseñar el dibujo artístico mediante estrategias lúdicas, con el fin de que a través del aprendizaje del dibujo artístico, en sus diversos temas, estrategias y niveles de complejidad en el desarrollo de los ejemplos mejoren su atención y concentración.

La aplicación del programa, es producto de 20 años de experiencia en la enseñanza del dibujo artístico, que al observar la actitud positiva que demostraban los estudiantes al momento de dibujar, permitió teorizar este programa a través de la tesis.

b. DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO ARTÍSTICO.

Objetivo General.

Aplicar estrategias lúdicas basada en la enseñanza del dibujo en los estudiantes el quinto grado del nivel primario de la institución educativa privada Santa Ana School, del distrito de la victoria.

Objetivos Específicos.

- Utilizar el dibujo artístico como elemento metodológico para mejorar su atención y concentración.
- Relajación a través de ejercicios con juegos de líneas
- Plantearse retos a través de técnicas de motivación para dibujar.
- Facilitar el aprendizaje del dibujo artístico a través de juegos.
- Conocer algunas técnicas básicas para la construcción de dibujos artísticos.
- Desarrollar la sensibilidad a través del aprendizaje de los rasgos faciales de los dibujos artísticos

c. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|---------------------------|---------------------------------------|
| 1. Lugar: | La Victoria- Chiclayo |
| 2. Institución Educativa: | Santa Ana School |
| 3. Área: | |
| 4. Docente: | Wilder Alí Guzmán Anticona |
| 5. Grado: | Quinto Grado |
| 6. Nombre de la sesión: | <i>“Juguemos con las líneas”</i> |
| 7. Duración: | 45 minutos |
| 8. Fecha: | Chiclayo, Jueves 05 de abril del 2018 |

Introducción.

Como parte fundamental del dibujo artístico, la línea es un medio de expresión con el cual nos podemos comunicar y expresar las cosas que pensamos y sentimos. Grandes artistas de todos los tiempos la han utilizado haciéndola parte fundamental de sus creaciones.

Justificación.

Las líneas en sus diversas funciones han contribuido al progreso de la humanidad y ha sido testimonio de los diferentes estados del hombre desde sus primeras manifestaciones, partiendo del paleolítico hasta nuestros días. Adicionalmente, como elemento esencial en el dibujo artístico, después del punto, es necesario incluir el tema para lograr un conocimiento básico del mismo ya que es el fundamento del dibujo artístico.

Objetivo General.

Identificar los diferentes tipos de línea, su valor, características y juegos de coordinación y soltura de manos.

Objetivos específicos

- Motivar el aprendizaje del dibujo artístico a través de las líneas.
- Utilizar las líneas como elemento esencial para el dibujo artístico.
- Utilizar las líneas en los diversos juegos de soltura y coordinación.
- Identificar las diversas clases de líneas para dibujar diversas formas.

Actividades del taller

- 1. Relleno de dibujos con líneas.** El estudiante deberá realizar los ejercicios propuestos en el **Anexo A**. Inicialmente realizará un dibujo sencillo, gradualmente más complejo y terminará creando sus propios dibujos, para luego rellenarlos con líneas.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

DATOS INFORMATIVOS

1. **Lugar:** La Victoria- Chiclayo
2. **Institución Educativa:** Santa Ana School
3. **Área:**
4. **Docente:** Wilder Alí Guzmán Anticona
5. **Grado:** Quinto Grado
6. **Nombre de la sesión:** *“Figuras Geométricas y Dibujo Humorístico”*
7. **Duración:** 45 minutos
8. **Fecha:** Chiclayo, Jueves 12 de Abril del 2018.

Introducción. Todo en la naturaleza está enmarcado en las figuras geométricas, con este principio analizaremos todos los procesos de construcción de dibujos. La capacidad de dibujar depende de la capacidad visual de quien realiza el dibujo, toda persona que posea una vista y una coordinación normales puede aprender a dibujar. Aprender a dibujar es algo más que en sí misma, es aprender a ver y procesar la información visual de una manera especial.

Justificación. A través de la historia se ha planteado la enseñanza - aprendizaje del dibujo artístico, utilizando las figuras geométricas como parámetro para la construcción de las formas que existen en la naturaleza. Por lo anterior es de gran relevancia introducir a los estudiantes en este concepto, para que más adelante construyan fácilmente sus propuestas de dibujo humorístico, y lo más importante que necesitará observar detenidamente, siendo esto el desarrollo de la atención y concentración.

Objetivo General Desarrollar la capacidad visual del estudiante para que logre enmarcar fácilmente cualquier forma de la naturaleza dentro de una figura geométrica.

Objetivos específicos.

- ✓ Identificar las figuras geométricas básicas a través de la observación.
- ✓ Reconocer las formas de su entorno con las figuras geométricas.
- ✓ Lograr que el estudiante relacione fácilmente cualquier forma de la naturaleza con las figuras geométricas.
- ✓ Expresar gráficamente las relaciones entre las figuras geométricas y las formas de la naturaleza.

Actividades del taller

- 1. La Naturaleza Geométrica:** En el aula se pide a los estudiantes que verbalmente expresen las formas que observan y se puedan relacionar con las figuras geométricas básicas. Ejemplo: la ventana con el cuadrado, puerta con rectángulo, y demás. Seguidamente se hará la misma experiencia en un espacio abierto (parque, patio, zonas verdes y demás), aquí se pide a los estudiantes que elijan objetos que puedan traer a un sitio indicado, no más de cinco y en un tiempo determinado definido por el maestro (Piedras, tapas, vaso, palos, hojas caídas de los árboles y demás), deberán determinar que figuras geométricas comprenden los objetos y finalmente realizarán dibujos utilizando diversas figuras geométricas como: Cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo. En el **Anexo B** se muestran ejemplos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

DATOS INFORMATIVOS

1. **Lugar:** La Victoria- Chiclayo
2. **Institución Educativa:** Santa Ana School
3. **Área:**
4. **Docente:** Wilder Alí Guzmán Anticona
5. **Grado:** Quinto Grado
6. **Nombre de la sesión:** *“Dibujemos formas nuevas”*
7. **Duración:** 45 minutos
8. **Fecha:** Chiclayo, Jueves 19 de abril del 2018.

Introducción.

El dibujo de formas, sin expresividad no tendría ningún sentido, ya que justamente esta parte es fundamental para imprimir en el todo tipo de representaciones y generar diversas emociones. Dicha expresividad de formas se relaciona la capacidad de observar en su entorno.

Lo anterior está íntimamente ligado con la creación de figuras nuevas, que tienen que ver con la riqueza observativa de cada estudiante.

Justificación.

Basándose en la importancia que tiene la observación en el dibujo artístico es trascendental que el estudiante lo ponga en práctica para lograr nuestro cometido final, que es mejorar su atención y concentración. Si el estudiante logra dar sentido y forma a las imágenes observadas no solo mejorará su atención y concentración si no también su autoestima.

Objetivo General. Crear dibujos nuevos, partiendo de formas e imágenes de su entorno, con sentido expresivo.

Objetivos específicos.

- Desarrollar su sentido de observación.
- Plasmar expresividad a través de dibujos de trazo rápido.
- Desarrollar su capacidad de observación, mirando formas y figuras en su entorno para dibujar figuras con sentido.

Actividades del taller

1. Adivinemos emociones. Para el desarrollo de esta actividad se deberá indicar que deben observar las diversas imágenes de su entorno, es decir, las manchas del piso, de las paredes, de las ventanas y también se pueden hacer manchas agregando agua teñida de colores, etc el cual nos proporcionará manchas.

En estas manchas encontrarán formas que relacionarán con objetos de la vida real, o también que servirán para crear nuevas figuras. Se pueden ver ejemplos en el **Anexo C.**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

DATOS INFORMATIVOS

1. **Lugar:** La Victoria- Chiclayo
2. **Institución Educativa:** Santa Ana School
3. **Área:**
4. **Docente:** Wilder Alí Guzmán Anticona
5. **Grado:** Quinto Grado
6. **Nombre de la sesión:** *“Dibujo de comics de animales”*
7. **Duración:** 45 minutos
8. **Fecha:** Chiclayo, Jueves 26 de abril del 2018.

Introducción.

Como se mencionó anteriormente es importante que el estudiante entienda que las formas de la naturaleza se enmarcan dentro de una figura geométrica, y el tema de dibujo de comics de animales no es la excepción.

Justificación.

A partir del entendimiento de que todas, las formas de la naturaleza se enmarcan dentro de una figura geométrica, los estudiantes podrán realizar de una forma más simple sus futuros dibujos. El dibujo de comics de animales como un elemento de expresión permite motivar al estudiante a iniciarse en el proceso del dibujo artístico.

Objetivo General.

Lograr que los estudiantes construyan diferentes dibujos de comics de animales, partiendo de las figuras geométricas.

Objetivos específicos.

- ✓ Lograr que el estudiante entienda que los dibujos de comics de animales es una simplificación de las formas reales de los animales pero de una manera agradable y divertida.
- ✓ Identificar las figuras geométricas que se relacionen con las partes de las formas del comic de animales.
- ✓ Utilizar la combinación de diferentes figuras geométricas para lograr la composición de formas de dibujos de comics de animales.

Actividades del taller

1. **Dibujo de comics de animales:** El desarrollo de esta actividad se desarrollará en las páginas 12 a la 16. En ella se muestran dibujos que el estudiante tendrá que copiarlo, estos ejemplos van avanzando en grado de complejidad a manera de niveles. Se plantea el reto de que no puede detenerse hasta terminar cada dibujo. Se observa ejemplos en el **Anexo D**.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

DATOS INFORMATIVOS

1. **Lugar:** La Victoria- Chiclayo
2. **Institución Educativa:** Santa Ana School
3. **Área:**
4. **Docente:** Wilder Alí Guzmán Anticono
5. **Grado:** Quinto Grado
6. **Nombre de la sesión:** *“Dibujo de comics de personas”*
7. **Duración:** 45 minutos
8. **Fecha:** Chiclayo, Jueves 03 de mayo del 2018.

Introducción.

Como se trabajó anteriormente en el dibujo de comics de animales es importante que el estudiante entienda que los dibujos de comics de personas también se enmarcan dentro de figuras geométricas, y este tema no es la excepción. El dibujo de comics de personas es uno de los temas más divertidos en la enseñanza del dibujo artístico, por lo que se le debe dar mucho énfasis.

Justificación.

A partir del entendimiento de que el dibujo de comics de personas es uno de los temas agradables en la iniciación del dibujo artístico, es importante brindar al estudiante la técnica a fin de que pueda realizar trabajos que aumenten su grado de atención y concentración.

Objetivo General.

Lograr que los estudiantes construyan diferentes dibujos de comics de personas, partiendo de las figuras geométricas y observaciones de la realidad.

Objetivos específicos.

- ✓ Lograr que el estudiante entiendan que los dibujos de comics de personas es una simplificación de las formas reales de las personas, pero de una manera agradable y sencilla.
- ✓ Identificar las figuras geométricas que se relacionen con las partes de las formas del comic de personas.
- ✓ Utilizar la combinación de diferentes figuras geométricas para lograr la composición de formas de dibujos de comics de personas.
- ✓ Interpretar personajes para el dibujo de cómics de personas.

Actividades del taller

1.- Dibujo de comics de personas: El desarrollo de esta actividad se desarrollará en las páginas 16 a la 18. En ella se muestran dibujos que el estudiante tendrá que copiarlo, estos ejemplos van avanzando en grado de complejidad a manera de niveles. Se plantea el reto de que no puede detenerse hasta terminar cada dibujo. Se observa ejemplos en el **Anexo E**.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

DATOS INFORMATIVOS

1. **Lugar:** La Victoria- Chiclayo
2. **Institución Educativa:** Santa Ana School
3. **Área:**
4. **Docente:** Wilder Alí Guzmán Anticona
5. **Grado:** Quinto Grado
6. **Nombre de la sesión:** *“Dibujo de manos y pies para comics”*
7. **Duración:** 45 minutos
8. **Fecha:** Chiclayo, Jueves 10 de mayo del 2018

Introducción.

Para dibujar manos y pies de comics, se utiliza técnica basada en los cánones o medidas convencionales para su estructura y proporción. Es importante combinar la lúdica con la vivencia corporal tomando como base o punto de partida el hecho de que el juego es algo intrínseco en el estudiante permitiéndole expresar sus capacidades artísticas con mayor facilidad logrando así un efecto más completo en la representación de las manos y pies para comics.

Justificación.

La representación de manos y pies para dibujo de comics es uno de los temas complejos en el dibujo artístico, ya que implica un manejo adecuado de la proporción y estructura.

Objetivo General.

Desarrollar el conocimiento del dibujo de manos y pies a través de actividades lúdicas y estructuras que permitan un buen dibujo de cómics.

Objetivos específicos.

- Iniciar en el conocimiento de la estructura de manos y pies aplicando proporciones.
- Estructura el esquema de manos y pies para dibujo de cómics.

Actividades del taller

1. Aprendamos a dibujar manos y pies. Con base en los ejemplos de las páginas 19 a 21 que contiene el dibujo de manos y pies, el maestro explica la forma como esta se realiza:

- a. La planta de la mano se puede representar con figuras circulares o en forma de corazón.
- b. Los dedos se representan con rectángulos u óvalos alargados de diferentes tamaños, de acuerdo a los dedos de una mano convencional.
- c. Generalmente los dibujos de manos de cómics tienen cuatro dedos.
- d. Para dibujar la base del pie se utiliza básicamente triángulos en diferentes sentidos.
- e. Observar la mano de una forma general, como estructura y luego completar lo interior. En el **Anexo F** se observará algunos trabajos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

DATOS INFORMATIVOS

1. **Lugar:** La Victoria- Chiclayo
2. **Institución Educativa:** Santa Ana School
3. **Área:**
4. **Docente:** Wilder Alí Guzmán Anticona
5. **Grado:** Quinto Grado
6. **Nombre de la sesión:** *“El cuerpo humano en dibujo para ilustraciones”*
7. **Duración:** 45 minutos
8. **Fecha:** Chiclayo, Jueves 17 de mayo del 2018

Introducción.

Para trabajar la vivencia artística de la figura humana tradicionalmente se utiliza una enseñanza fundamentada en la técnica basada en los cánones o medidas convencionales para su estructura y proporción. Es importante combinar la lúdica con la vivencia corporal tomando como base o punto de partida el hecho de que el juego es algo intrínseco en el estudiante permitiéndole expresar los cánones de medidas en los dibujos para ilustración.

Justificación.

La representación de la figura humana en dibujos para ilustraciones es uno de los temas de un nivel intermedio en la enseñanza del dibujo, ya que implica un manejo adecuado de la proporción y estructura. Sin embargo, con este taller los estudiantes descubren que a partir de su propio esquema corporal es fácil vivenciar dicha proporción, movimiento y estructura, plasmándolo así a través del dibujo con mayor facilidad.

Objetivo General.

Desarrollar el conocimiento de la figura humana a través de actividades lúdicas que permitan realizar dibujos para ilustraciones.

Objetivos específicos.

- Iniciar en el conocimiento de la estructura de la figura humana a través de las proporciones.
- Promover el manejo del dibujo de la figura humana a través de medidas y encuadres.
- Estructurar el esquema de la figura humana a través de la práctica del dibujo de sus partes y con ayuda de líneas auxiliares.

Actividades del taller

- 1. Dibujemos ilustraciones en base a la figura humana.** Con ayuda de los dibujos de ejemplo en las páginas de la 22 a la 24, dibujan las diversas estructuras de la figura humana teniendo en cuenta las proporciones. De los segmentos del cuerpo. Ejercicios desarrollados en el **Anexo G**.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

DATOS INFORMATIVOS

1. **Lugar:** La Victoria- Chiclayo
2. **Institución Educativa:** Santa Ana School
3. **Área:**
4. **Docente:** Wilder Alí Guzmán Anticona
5. **Grado:** Quinto Grado
6. **Nombre de la sesión:** *“El movimiento en el dibujo Humorístico”*
7. **Duración:** 45 minutos
8. **Fecha:** Chiclayo, Jueves 24 de mayo del 2018.

Introducción. La destreza requerida para resolver una situación humorística, que ayude a centrar su atención, depende en gran medida del manejo del movimiento y la expresión. Trátese de una historieta, un proyecto de animación, una caricatura política o el humor gráfico en general; el desarrollo gráfico de la idea humorística hace que estos dos aspectos sean imprescindibles en el dibujo. El movimiento en particular es el alma de la narración visual, de la misma manera que la acción es el soporte principal en el despliegue de una historieta.

De esta manera si el dibujante quiere que sus creaciones humorísticas tengan agilidad debe utilizar el conocimiento cabal de los mecanismos cinéticos que animan el dibujo artístico.

Justificación. Representar figuras humorísticas en movimiento, requiere del conocimiento de conceptos básicos de diversos personajes dentro de situaciones diferentes, utilizando adecuadamente efectos visuales y códigos cinéticos, que refuerzan el desarrollo gráfico de una situación humorística. Por lo tanto, en esta

actividad se pretende iniciar al estudiante en el conocimiento de dichos conceptos básicos que le darán elementos que sumados a la creatividad y espontaneidad que ellos poseen les permitan expresarse gráficamente.

Objetivo General. Resolver conceptos básicos del movimiento en personajes humorísticos propios (originales).

Objetivos específicos.

- Utilizar adecuadamente el eje de movimiento, a través de ejercicios prácticos.
- Desarrollar la creatividad a través de dibujos propios en los cuales se apliquen conceptos básicos aprendidos.
- Construir personajes humorísticos que expresen movimiento utilizando diferentes materiales.

Actividades del taller

1. **La forma del movimiento en la figura humana.** A través de un juego, el cual consiste en que cada uno de los estudiantes pase al centro del salón y represente la posición que desee frente a sus compañeros (hacer equilibrio, correr, caminar, saltar, etc.) el maestro induce el concepto de movimiento corporal y luego observan los ejemplos de la página 25.

A continuación proceden a copiar los dibujos de las páginas 26 a la 29, teniendo en cuenta las líneas ejes. Ver **Anexo H**.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

DATOS INFORMATIVOS

1. **Lugar:** La Victoria- Chiclayo
2. **Institución Educativa:** Santa Ana School
3. **Área:**
4. **Docente:** Wilder Alí Guzmán Anticona
5. **Grado:** Quinto Grado
6. **Nombre de la sesión:** *“Dibujemos caricaturas”*
7. **Duración:** 45 minutos
8. **Fecha:** Chiclayo, Jueves 31 de mayo del 2018.

Introducción.

El dibujo de caricaturas es un nivel intermedio 2 en el aprendizaje del dibujo artístico. Porque las formas y detalles no son tan precisos, esto permite que el estudiante no se desanime y mantenga la atención en el desarrollo de los dibujos.

Justificación.

A partir del ejercicio de diversos temas, el dibujo de caricaturas presenta el conocimiento y uso de diversos elementos como proporción, encuadre y uso de líneas auxiliares, esto le permitirá de una forma más segura sus futuros dibujos. El dibujo de caricaturas como un elemento de expresión y aprendizaje del dibujo artístico, permite motivar al estudiante a avanzar de nivel en proceso de aprendizaje del dibujo artístico.

Objetivo General.

Lograr que los estudiantes dibujen caricaturas partiendo de la observación y aplicación de líneas auxiliares y rasgos de los personajes.

Objetivos específicos.

- ✓ Lograr que el estudiante entienda que el dibujo de caricatura es una simplificación de las características de una persona.
- ✓ Identificar las características de una persona para exagerar en el dibujo de caricaturas.
- ✓ Utilizar las líneas auxiliares para lograr el parecido al copiar dibujos de caricaturas de modelos.
- ✓ Desarrollar el sentido de la observación, al observar características de los modelos.

Actividades del taller

- 1. Dibujemos caricaturas:** Esta actividad se desarrollará en las páginas 30 a la 32, en la que los estudiantes encontrarán los ejemplos de caricaturas que les servirá para copiar.

Esta actividad permite que el estudiante se divierta y descubra las posibilidades de exageración de las características de las figuras humanas, podemos observar algunos trabajos en el **Anexo I**.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

DATOS INFORMATIVOS

1. **Lugar:** La Victoria- Chiclayo
2. **Institución Educativa:** Santa Ana School
3. **Área:**
4. **Docente:** Wilder Alí Guzmán Anticona
5. **Grado:** Quinto Grado
6. **Nombre de la sesión:** *“Dibujemos paisajes”*
7. **Duración:** 45 minutos
8. **Fecha:** Chiclayo, Miércoles 06 junio del 2018.

Introducción.

El dibujo de paisajes es un nivel intermedio 3 en el aprendizaje del dibujo artístico. Porque las formas y contrastes no son tan precisos, esto permite que el estudiante tenga en cuenta los planos para darle profundidad.

Justificación.

Los temas de dibujo de paisajes presentan el conocimiento y uso de diversos elementos como proporción de los elementos, encuadre, planos y contraste, esto le permitirá un dominio de sus futuros temas de dibujo.

Objetivo General.

Lograr que los estudiantes dibujen paisajes partiendo de la observación, proporción de los elementos y ubicación en los diversos planos.

Objetivos específicos.

- ✓ Lograr que el estudiante entienda que el dibujo de paisajes es una composición de elementos en un plano.

- ✓ Identificar las proporciones de cada uno de los elementos.
- ✓ Utilizar las líneas auxiliares para lograr el parecido y ubicación de los elementos.
- ✓ Desarrollar el sentido de la observación, al contrastar los elementos con el fondo.

Actividades del taller

2. Dibujemos paisajes: Esta actividad se desarrolla en las páginas 33 a la 35, aquí los estudiantes encontrarán ejemplos de paisajes que les servirá de guía para su aprendizaje.

En esta sesión también promoveremos que el estudiante se divierta y descubra las posibilidades de realizar excelentes paisajes, siempre con la ayuda del docente para darle ánimo. Algunos trabajos de los alumnos del taller. **Anexo J.**

3.2. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL POS TEST DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA SANTA ANA SCHOOL DEL DISTRITO DE LA VICTORIA

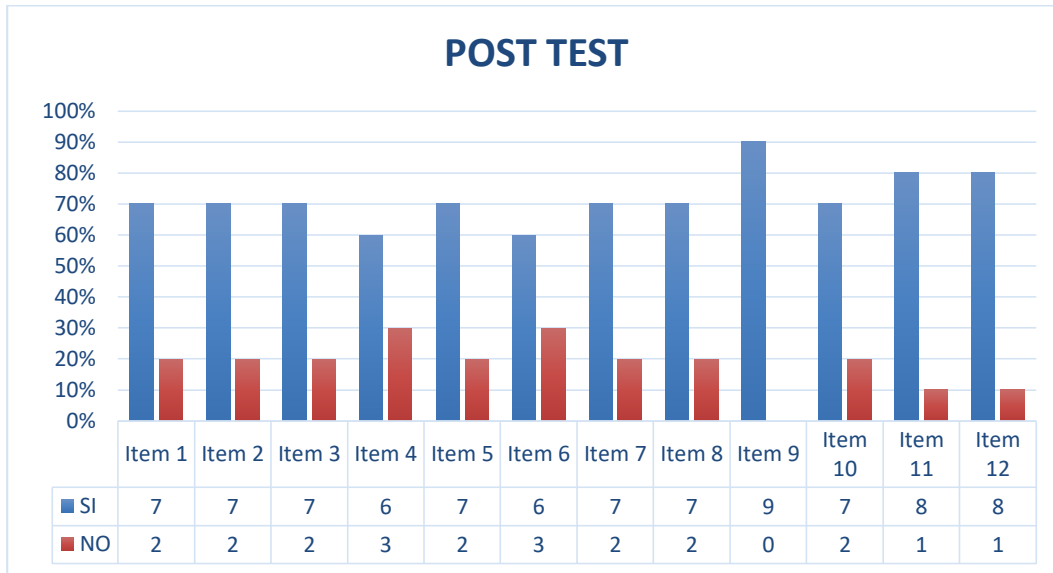
N°	INDICADORES ESTUDIANTES		2. Dirige la mirada al profesor cuando le está hablando	2.Siempre termina sus tareas	4. Sigue las indicaciones de los profesores	5. Presta atención cuando se le motiva adecuadamente	5.Le gusta los retos	6. Muestra motivación por el dibujo	7.Son observadores de los detalles	8. Conoce algunas técnicas de dibujo artístico.	9. Realiza ejercicios de respiración antes de dibujar.	10.Se emociona cuando realiza dibujos.	11. Le gusta dibujar observando modelos	12.Dibuja utilizando líneas seguras y limpias.
1	Sebastian Nicolas		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
2	Sebastián		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
3	Marciela		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
4	Ana Lizeth		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
5	Braulio		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
6	Franco		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
7	Alvaro		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
8	Diego Alonso		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
9	Lucas		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
PUNTAJE		SI	8	8	7	9	7	7	6	7	6	7	7	7
		NO	1	1	2	0	2	2	3	2	3	2	2	
TOTAL			09	09	09	09	09	09	09	09	09	09	09	09

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL POS TEST DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA SANTA ANA SCHOOL DEL DISTRITO DE LA VICTORIA

Nº	ITEMS	SI		NO	
		F	%	F	%
1	Dirige la mirada al profesor cuando le está hablando	7	78%	2	22%
2	Siempre termina sus actividades o tareas	7	78%	2	22%
3	Siguen las indicaciones de los profesores	7	78%	2	22%
4	Presta atención cuando se le motiva adecuadamente	6	67%	3	33%
5	Le gusta los retos	7	78%	2	22%
6	Muestra motivación por el dibujo	6	67%	3	33%
7	Son observadores de los detalles	7	78%	2	22%
8	Conoce algunas técnicas de dibujo artístico	7	78%	2	22%
9	Realiza ejercicios de respiración antes de dibujar	9	100%	0	---
10	Se emociona cuando realiza dibujos	7	78%	2	22%
11	Le gusta dibujar observando modelos	8	89%	1	11%
12	Dibuja utilizando líneas seguras y limpias	8	89%	1	11%
PROMEDIO		80%		20%	

GRÁFICO Nº 2

EVALUACION DEL POS TEST A LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I.E. PRIVADA SANTA ANA SCHOOL DEL DISTRITO DE LA VICTORIA, DE LA PROVINCIA DE CHICLAYO.



ANALISIS E INTERPRETACION

En el presente cuadro se puede observar los siguientes resultados:

En el presente gráfico se puede observar los siguientes resultados:

En el ítem Nº 01 se tiene que del 78% de estudiantes observados dirige la mirada al profesor cuando le está hablando. Mientras que el 22% todavía observa otras cosas o está distraído

En el ítem Nº 02, se observa que el 78% de estudiantes siempre terminan sus actividades o tareas. En cambio el 22% no terminan sus tareas.

En el ítem N° 03, se observa que el 78% sigue las indicaciones de los profesores, mientras que el 22% de estudiantes no siguen instrucciones.

En el ítem N° 04; se tiene que el 67% de los estudiantes presta atención cuando se le motiva adecuadamente. Sin embargo el 33% es difícil de motivar.

En el ítem N° 05, se observa que al 78% de los estudiantes le gustan los retos. Sin embargo el 22% no le encuentra interés a los retos.

En el ítem N° 06; al 67% de los estudiantes muestra motivación por dibujar, mientras el 33% está en proceso.

En el ítem N° 07, el 78% de los estudiantes observa los detalles de las cosas. Sin embargo el 22% de los estudiantes le cuesta centrar su atención en los detalles.

En el ítem N° 08, el 78% de los estudiantes conoce técnicas de dibujo artístico. Mientras que el 22% dibuja libremente,

En el ítem N° 09; el 100% de los estudiantes realiza ejercicios de respiración antes de dibujar.

En el ítem N° 10, el 78% de los estudiantes se emocionan cuando dibujan. Mientras que el 22% lo toma como algo normal.

En el ítem N° 11, se observa que el 89% de los estudiantes le gusta dibujar observando modelos. Mientras que el 11% le cuesta copiar modelos.

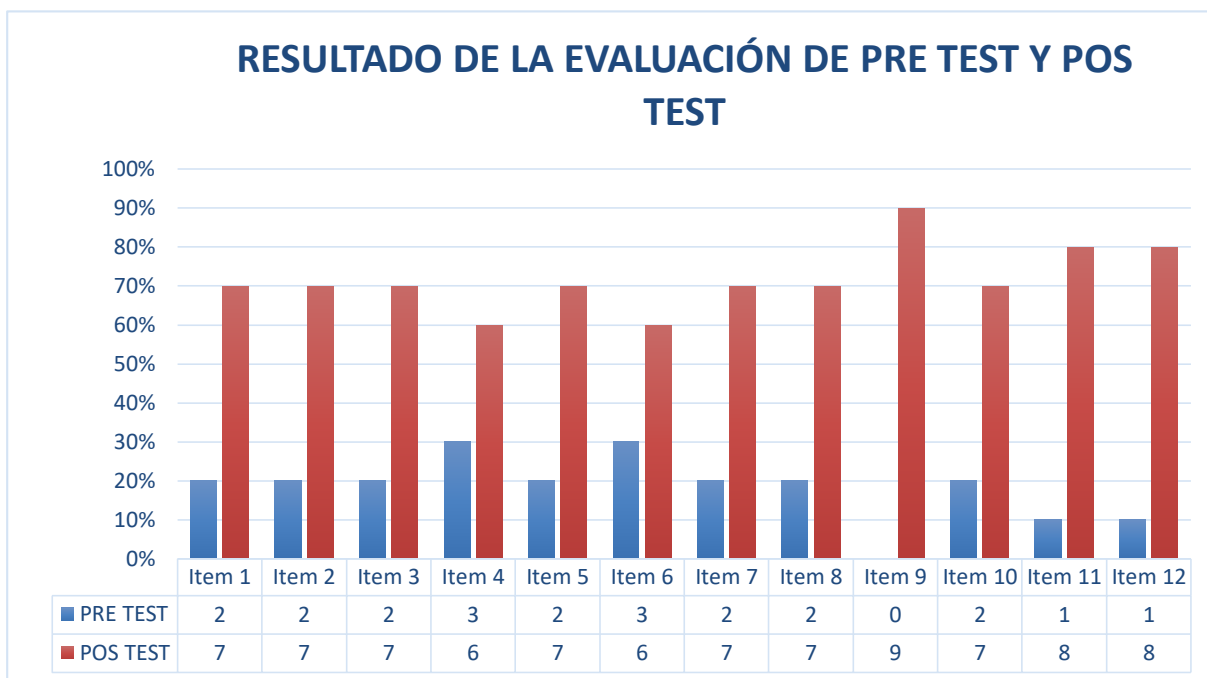
En el ítem N° 12, se aprecia que el 89% de los estudiantes dibuja utilizando líneas seguras y limpias. En cambio el 11% le falta concentración para el trazo seguro.

CUADRO N° 03

**3.3. CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE LAS
LISTAS DE COTEJO (PRE TEST Y POS TEST)**

N°	ITEMS	PRE TEST		POS TEST		% de mejora
		N°	%	N°	%	
1	Dirige la mirada al profesor cuando le está hablando	2	22%	7	78%	56
2	Siempre termina sus actividades o tareas	2	22%	7	78%	56
3	Siguen las indicaciones de los profesores	2	22%	7	78%	56
4	Presta atención cuando se le motiva adecuadamente	3	33%	6	67%	34
5	Le gusta los retos	2	22%	7	78%	56
6	Muestra motivación por el dibujo	3	33%	6	67%	34
7	Son observadores de los detalles	2	22%	7	78%	56
8	Conoce algunas técnicas de dibujo artístico	2	22%	7	78%	56
9	Realiza ejercicios de respiración antes de dibujar	0	0%	9	100%	100
10	Se emociona cuando realiza dibujos	2	22%	7	78%	56
11	Le gusta dibujar observando modelos	1	11%	8	89%	78
12	Dibuja utilizando líneas seguras y limpias	1	11%	8	89%	78
TOTAL		20		80		60

CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE LA EVALUACIÓN DEL PRE TEST Y POS TEST



INTERPRETACIÓN

En el cuadro se presentan los porcentajes alcanzados por ambos grupos: en la evaluación del pre test, la aplicación de las estrategias lúdicas alcanzaron el 20% de los estudiantes evaluados y en la evaluación del pos test de todos los ítems evaluados se evidencia que en promedio el 80 % de los estudiantes se consiguió desarrollar su atención y concentración. Por lo que podemos afirmar que las estrategias lúdicas, de enseñanza aprendizaje del dibujo artístico mejoró significativamente la atención y concentración en los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E. privada Santa Ana School del distrito de la Victoria, de la provincia de Chiclayo, con una diferencia promedio del 60 % en todos los ítems evaluados.

En el gráfico se presenta ambos resultados del pre test y pos test, observándose que el ítems N° 9 (Realiza ejercicios de respiración antes de dibujar) tiene mayor porcentaje de logro con un 100%, siguiéndole los ítems N° 11 (le gusta dibujar observando modelos) y el N° 12 (Dibuja utilizando líneas seguras y limpias) con un logro del 89%, quedando el ítems N° 1 (Dirige la mirada al profesor cuando le está hablando), el N° 2 (siempre termina sus actividades o tareas), el N° 3 (sigue las indicaciones de los profesores), el N° 5 (Le gusta los retos), el N° 7 (son observadores de los detalles), el N° 8 (conoce algunas técnicas de dibujo artístico) y el N° 10 (se emociona cuando dibuja) con un logro del 78% de logro, demostrando así que los estudiantes logran una atención y concentración en un nivel Bueno.

CONCLUSIONES

- Se aplicó un pre test al inicio del presente estudio, permitió identificar la mayoría de los estudiantes se encontraban con nivel bajo de concentración y atención,
- Se construyó la estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje del dibujo artístico para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E.P. “Santa Ana School” de Chiclayo
- Se realizaron 10 talleres de actividades de dibujo artístico, ejemplificándose con estudiantes del quinto grado.
- En la contrastación de los resultados entre el pre test y el pos test, se obtuvo el 60% de mejora en todo los ítems evaluados determinando que la aplicación del programa, mejoró significativamente la atención y concentración en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Privada “Santa Ana School” del distrito de la Victoria.
- La aplicación del programa permitió consolidar la propuesta metodológica y mejorar los niveles de atención y concentración de los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

RECOMENDACIONES

- Aplicar de forma total la estrategia lúdica para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E P. "Santa Ana School", Chiclayo, la que puede generalizarse a otros grados.
- De acuerdo al carácter flexible de la estrategia lúdica, se pueden modificar, incluir y excluir acciones y temas, las cuales se precisaran en el momento de evaluación de la misma.
- Se recomienda a los directivos de las instituciones educativas la implementación de estrategias para mejorar los niveles de atención y concentración, con la finalidad que el estudiante tenga buena predisposición al estudio y su aprendizaje sea eficaz.
- Dar a conocer los resultados de la investigación a las autoridades educativas para que, a partir de ello, se puedan proponer programas que ayuden a la atención y concentración, y favorezcan los aprendizajes de sus estudiantes.

BIBLIOGRAFIA

- Bandura, A. (1982). Teoría del aprendizaje social. Madrid: Espasa Calpe.
- Bazán, Z., Roldán, K. y Villaroel, M. (2001). Relación entre la capacidad de atención-concentración y el nivel de comprensión lectora en niños de cuarto y quinto grados de primaria de centros educativos estatales del distrito de La Malina. Disponible en: <http://biblio.unife.edu.pe>
- Benites, A. y Delgado, G. (2009). Estrategias audiovisuales para mejorar la atención y concentración en estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa "Casa de Dios" de la ciudad de Trujillo.
- Barrios, G. (2008). Características de estilos de aprendizaje. Disponible en: <http://www.recursoseees.uji.es/fichas/fc5.pdf>
- Barboza, L. et al. (2002). El déficit atencional y el rendimiento académico de los estudiantes. Chiclayo: Instituto Superior Pedagógico Arcángel San Rafael.
- Calderón, N. (2007). La atención en el aula. México: McGraw-Hill
- Calderón, D. y Carcelen, C. (2008). Estilos de aprendizaje. En revista INNOVANDO, Lima, N° 14, Pág., 3
- Caiza, M. (2012). Incidencia de la atención dispersa en el aprendizaje.
- Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/253/1/T->
- Castro, L. (2006). Estrategias cognitivas para mejorar el déficit de atención con hiperactividad en estudiantes del nivel primaria del Centro de Aplicación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Cazau, P. (2008). Estilos de aprendizaje. Guía de estilos de aprendizaje.
- Disponible en: <http://www.pcazau.galeon.com/guia-esti.htm>
- Duda, B. (2013). Trastorno por déficit de Atención. Lima: Asociación Peruana de Déficit de Atención.
- Gabucio, F. (2008). Psicología del pensamiento. Barcelona: UOC.
- García, J. (2007). Psicología de la atención. Madrid: Síntesis.

- Gazzaniga, M.S. (2004). Manual de neurociencia cognitiva. Nueva York: Plenum Press.
- Kahneman, D. (2007). Atención y esfuerzo. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Moñivas, A. (2008). Procesos, teorías y modelos de la atención. Madrid:
- Eudema. Organización Mundial de la Salud. (2011). Déficit de atención en el mundo.
- Ortiz, S., (2011). Déficit de atención en América Latina. México: Universidad Autónoma de México.
- Parramón t (2010) Conceptos de luz y sombra. España
- Phaf, R.H.; Vanderheijden, A.H.; Hudson, P.T. (1990). SLAM: Modelo conexionista de la atención. Nueva York: Plenum Press.
- Ruskin J. (2012) Técnicas de dibujo. España

LINKOGRAFÍA

<https://es.wikipedia.org/wiki/Chiclayo>

<https://es.scribd.com/doc/50536804/Gardner-H-Educacion-Artistica-y-Desarrollo-Humano-pdf>

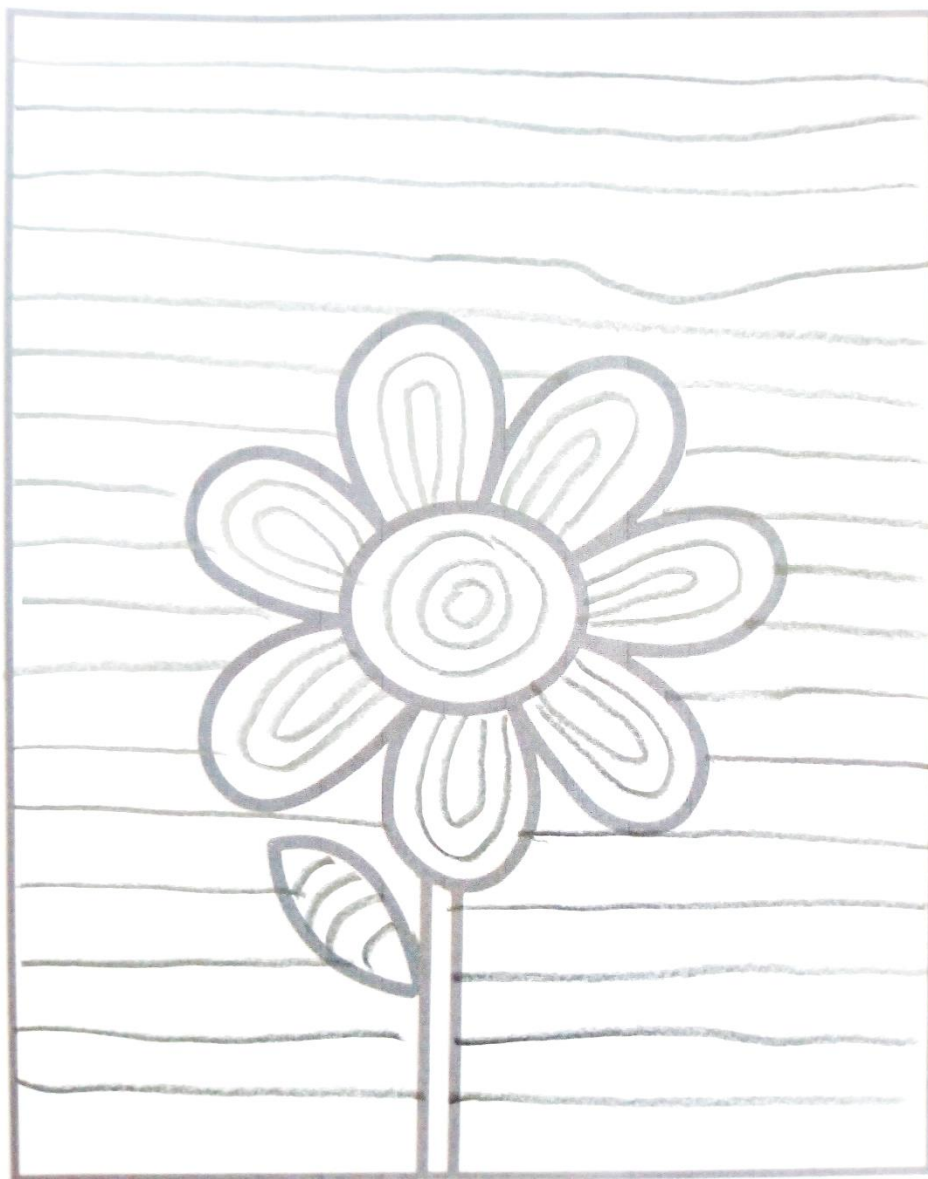
<http://www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/>

<https://www.redcenit.com/desarrollar-el-pensamiento-creativo/>

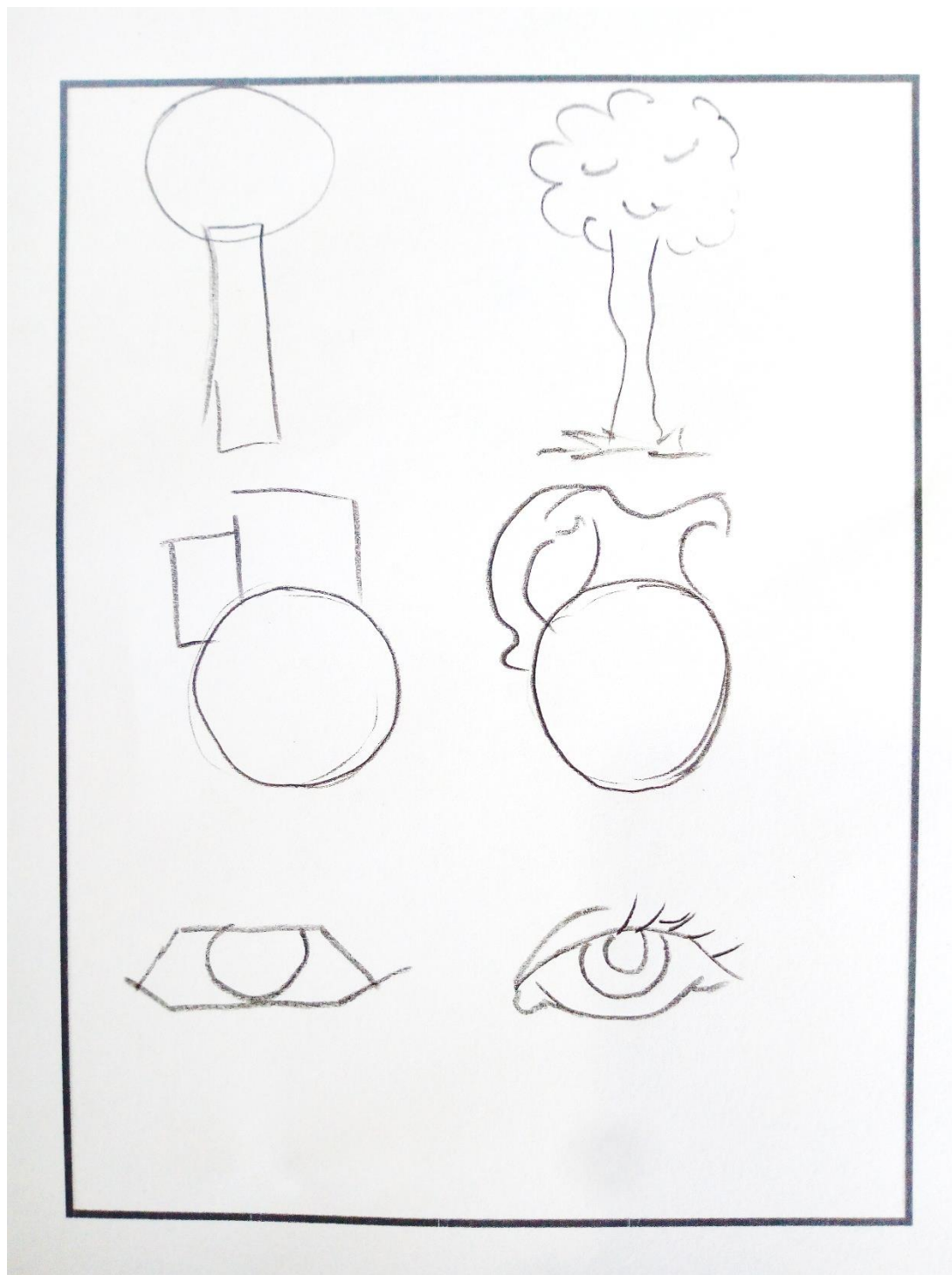
<http://www.creadess.org/index.php/informate/sostenibilidad-empresarial/talento-humano/14460-el-pensamiento-creativo-creatividad-procesos-estrategias-y-herramientas>

ANEXOS

ANEXO A: Dibujo y relleno con líneas



ANEXO B. Uso de figuras geométricas para dibujar



Anexo C. Dibujo de rasgos faciales y expresiones



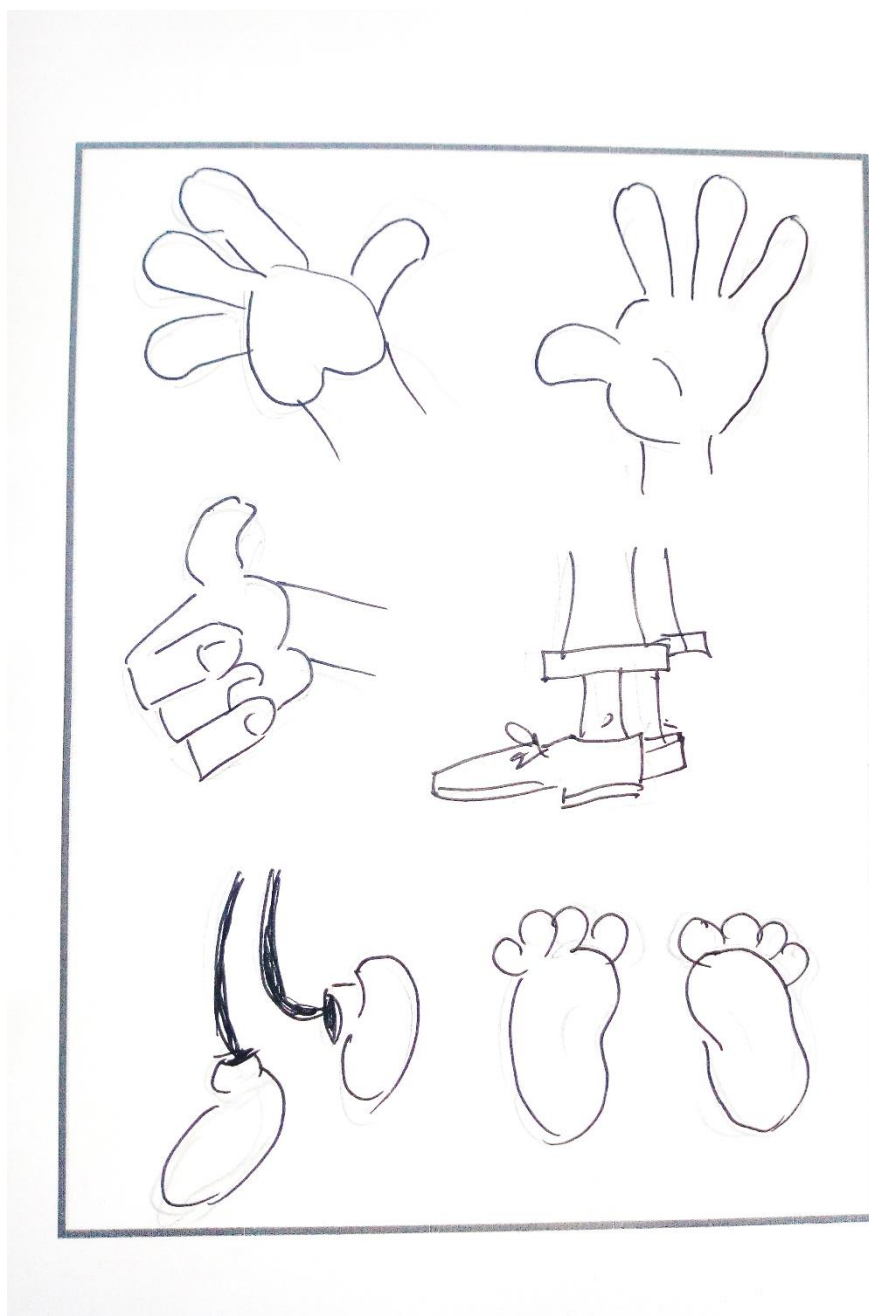
ANEXO D. Dibujo de comics de animales



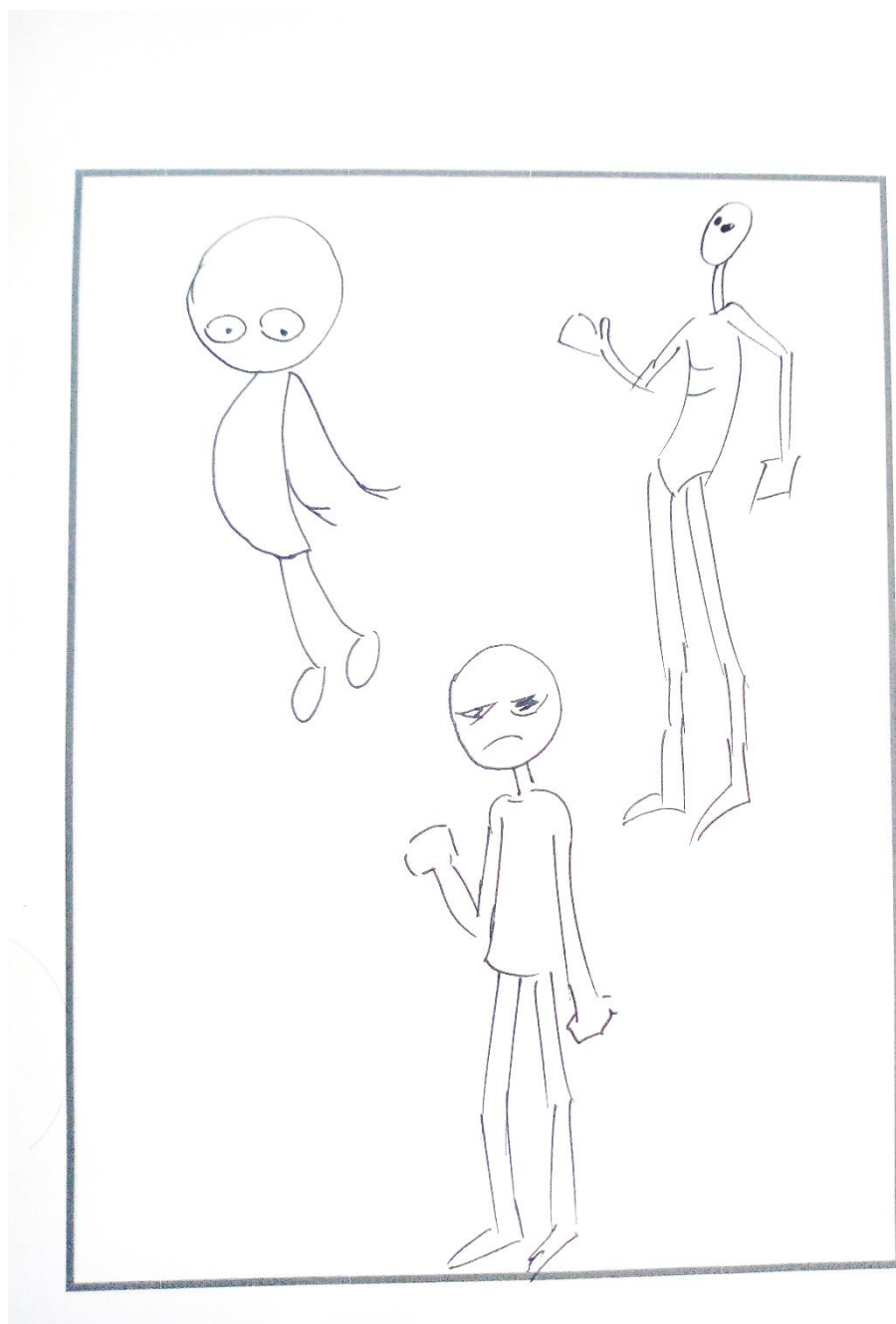
ANEXO E. Dibujo de comics de personas



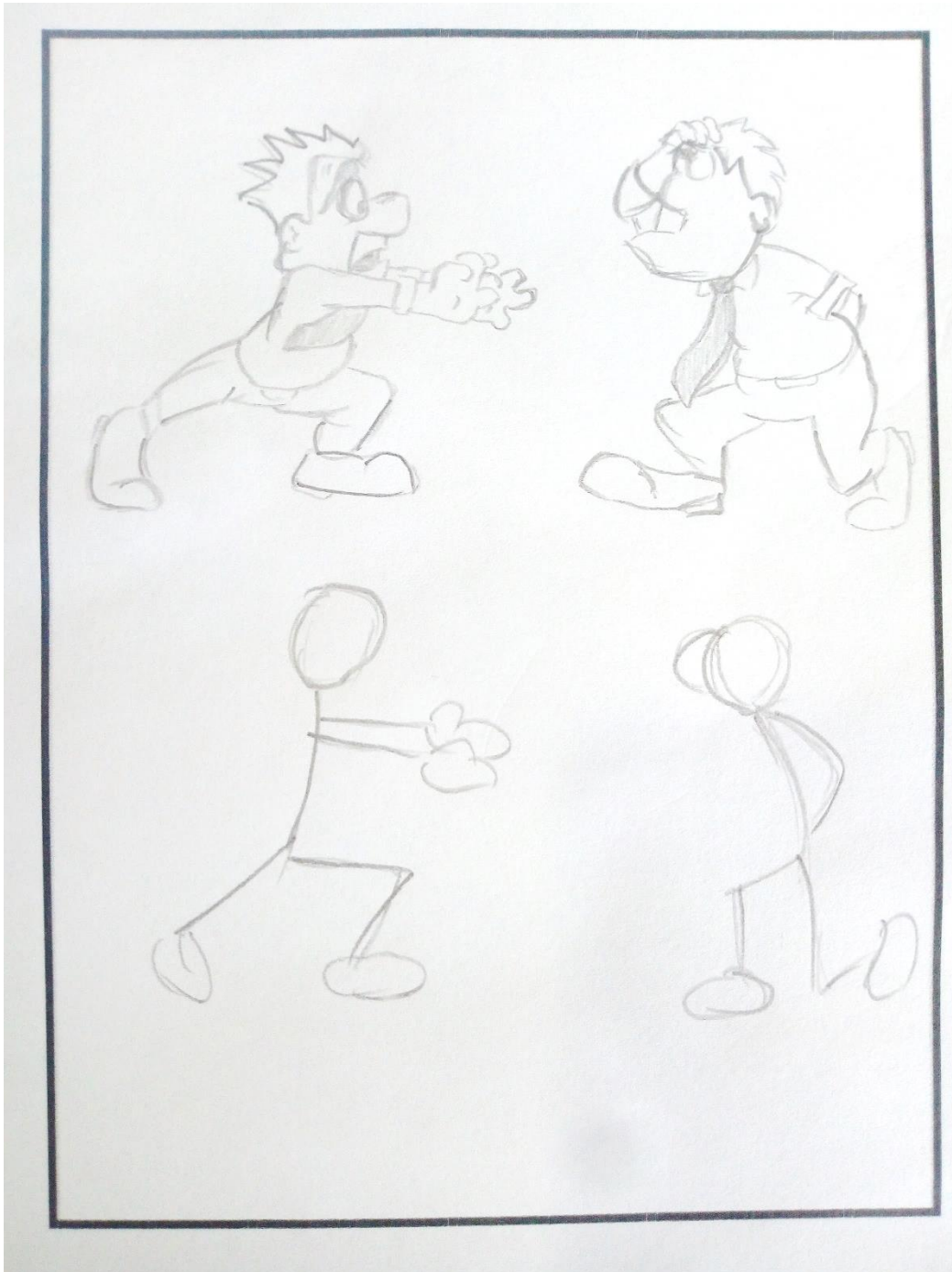
ANEXO F. Dibujo de manos y pies para comics



ANEXO G. Dibujo del cuerpo humano para ilustraciones



ANEXO H. Dibujos que muestran el movimiento del cuerpo para dibujo humorístico



ANEXO I. Muestra de dibujos de caricaturas



ANEXO J. Dibujos de paisajes de algunos estudiantes

