

INFLUENCIA DE LOS ROMPECABEZAS COMO MATERIAL DIDÁCTICO EN EL MEJORAMIENTO DE LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E 1564 “RADIANTES CAPULLITOS”, TRUJILLO, AÑO 2014.

AUTORAS:

Iparraguirre Avalos Jackeline Elizabeth, estudiante de la Escuela de Educación Inicial, Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Trujillo.



Quipuzcoa Juarez Brenda Rosmery, estudiante de la Escuela de Educación Inicial, Facultad de Educación Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Trujillo.



ASESOR: Aurelio Arroyo Huamanchumo.

INTRODUCCIÓN

Los problemas de atención se han convertido en una de las preocupaciones sociales y educativas de época contemporánea a nivel mundial, de cuya solución depende en gran medida los conocimientos que se puedan adquirir.

Se sabe que el ser humanos al observar y escuchar con atención absorbe nuevos y mayores conocimientos, no solo durante los niveles educativos: inicial, primaria, secundaria y superior; sino también a lo largo de su vida (actividades laborales, familia, etc.).

Por ello, la atención del ser humano debe estar siempre focalizado en un solo objeto o una sola actividad, y evitar distracciones que perjudiquen su concentración mental.

Dinkmayer citado por Ferrer (1992, p. 25), los estilos de crianza se refieren al comportamiento particular y habitual que tienen los padres con sus hijos y consigo mismo; motivados por actitudes, creencias, educación, experiencias de educación personal. Expectativas y rasgos de personalidad.

Watson (1991) y Rice (1997) citado por Lacherre G. (2006, p. 21) en su tesis "Incidencia del trastorno de déficit atencional con hiperactividad en niños de 4 y 5 años de edad de los CEI'S del distrito de Trujillo" desarrollan la clasificación original de Baumrind, quien establece tres diferentes estilos o patrones de crianza que algunos autores también denominan modelos de paternidad: el autoritario, el permisivo o tolerante y el autoritario o democrático.

Dewey J. (1945, p. 14) en "Experiencia y Educación" haciendo una crítica explícita sobre educación tradicional, sostiene que: "El esquema de la educación tradicional, en esencia, una imposición desde arriba y hacia afuera. Impone modelos, materias y métodos adultos a aquellos que solo se están desarrollando lentamente hacia la madurez. La separación es tan grande que las materias y los métodos de aprender y de proceder requeridos son ajenos a la capacidad que poseen los jóvenes. Aquellos están más allá del alcance de la experiencia que posee el hombre que aprende. Consiguientemente, tienen que ser impuestos, aun cuando los buenos maestros emplean artificios, tanto para encubrir la imposición como para librarla de aspectos evidentemente brutales".

Dewey J. (1945, p. 15) en "Experiencia y Educación" al narrar sobre la Educación Nueva, afirma que: "si tratamos de formular la filosofía de la educación implícita en las prácticas de la educación más nueva, podemos, creo, descubrir ciertos principios comunes entre a diversidad de escuelas progresistas ahora existentes. A la imposición desde arriba se opone la expresión y cultivo de la individualidad; a la disciplina externa se opone la actividad libre; al aprender de textos y maestros, al aprender mediante la experiencia; a la adquisición de destrezas y técnicas aisladas por adiestramiento se opone la adquisición de aquellas como

medio de alcanzar fines que interesan directa y vitalmente; a la preparación para un futuro más o menos remoto se opone la máxima utilización de las oportunidades de la vida presente; a los fines y materiales estáticos se opone el conocimiento de un mundo sometido al cambio”.

Dobling A. (1950) citado de Celada J. (1990, p. 65) autor del libro “Actividad Psíquica y Cerebro” sostiene que: “La atención es la orientabilidad y concentrabilidad, aumento del nivel sensorial, intelectual o motor de nuestra actividad psíquica”.

Valles A., A. (1958, p. 18) en “Dificultades de aprendizaje e intervención Psicopedagógica: Lectura, escritura, lenguaje oral, matemático, atención y comportamiento” argumenta que: “Es un patrón de conductas que representan algunos niños y adolescentes caracterizados por la falta de control en el mantenimiento de la atención, la impulsividad y el autocontrol de su conducta motriz en sus interacciones con la situación”.

Referente a lo observado hasta ahora, muchos de los niños y niñas que asisten a clase, no están pendientes de lo dice o hace la maestra, por ejemplo: durante el desarrollo de la sesión de clase referida a la organización del aula, la docente aplico la estrategia de la asamblea, donde hizo la introducción del tema a tratar ¿Qué ocurrió? La mayor parte de los niños y niñas estaban atentos a las instrucciones que se les daba (los niños y niñas debían color nombre a los diferentes sectores del aula y representarlos mediante el dibujo), mientras un aproximado de 6 a 7 niños y niñas, se encontraban haciendo actividades ajenas a lo indicado, actividades, como: mirar a otro lado, jugar entre ellos, jugar con su silla, conversar con su compañero (a), deslizarse en el piso y en ocasiones hasta agredirse entre ellos; ya que cuando la maestra los reprendía por dichas acciones, solo por ese momento prestaban la debida atención al tema tratado; pasados unos segundos volvían a distraerse con lo que hacían anteriormente.

2.1.1. Antecedentes

Después de haber visitado las diversas bibliotecas especializadas de educación de nuestra realidad, hemos encontrado los siguientes antecedentes relacionado con el tema de investigación.

Lacherre Sagástegui Glenys, Salas Macedo Magnolia, Ullón Vargas Irma (2006, p. 19 – 21) en la tesis “Incidencia del trastorno de Déficit Atencional con Hiperactividad en niños de 4 y 5 años de edad de los CEI´S del Distrito de Trujillo” concluyen que:

1. Existe una incidencia porcentual elevada del trastorno de Déficit Atencional con Hiperactividad en los niños de 4 y 5 años de edad de los CEI´S del Distrito de Trujillo.
2. Existe una diferencia significativa en porcentajes entre el encontrado en CEI´S Particulares, Estatales y ambos juntos siendo altos, con el propuesto de 4 % en opinión de padres y maestros respecto a los niños de 4 y 5 años de edad en el Trastorno de Déficit Atencional con Hiperactividad.
3. Se han encontrado 29 casos en muestra de 4 y 5 años de edad con Trastorno de Déficit Atencional con Hiperactividad en CEI´S Particulares.
4. Se han encontrado 76 casos en muestra de 4 y 5 años de edad con Trastorno de Déficit Atencional con Hiperactividad en CEI´S Estatales.
5. Existe una incidencia mayor en niños que en niñas con TDA/H para la edad de 4 años y lo mismo para la edad de 5 años en CEI´S Particulares y Estatales.
6. Existe una incidencia mayor de casos con TDA/H para los niños de 4 años que en los de 5 años en CEI´S particulares.
7. Existe una incidencia mayor de casos con TDA/H para los niños de 5 años que en los de 4 años en CEI´S estatales.

2.1.2. Justificación

La presente investigación se justifica en razón a que son muy pocos los docentes quienes se percatan de los alumnos que realmente están atentos a lo que se dice o hace durante las actividades realizadas en clase. La atención es un proceso mental que requiere de la observación, la escucha, focalización y concentración hacia un estímulo o actividad.

Es así que la atención implica cambios en la selectividad, intensidad y duración de las respuestas neuronales a ciertos eventos. En educación inicial se plantean competencias y capacidades relacionadas hacia el mejoramiento de la atención.

Una de las estrategias de las estrategias que se puede emplear son los rompecabezas que consiste en dar al niño una imagen dividida en piezas para luego agruparlas guiándose por los colores o formas de piezas. Es por esta razón que como alternativa presentamos la estrategia del rompecabezas que permiten mejorar en niños y niñas la capacidad de atención. Teniendo en cuenta que al desarrollar esta estrategia reforzará también otras habilidades del niño y también se divertirán.

2.1.3. Enunciado del problema

¿En qué medida los rompecabezas como material didáctico influyen en el mejoramiento de la atención de los niños de 4 años de la I.E 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo, año 2014?

2.1.4. Hipótesis

- A. Hipótesis Alterna (Ha):** La aplicación de los rompecabezas como material didáctico, influyen en el mejoramiento de la atención de los niños de 4 años de la I.E 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo, año 2014.
- B. Hipótesis Nula (Ho):** La aplicación de los rompecabezas como material didáctico, no influyen en el mejoramiento de la atención de los niños de 4 años de la I.E 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo, año 2014.

2.1.5. Objetivos

A. Objetivo General:

Determinar en qué medida los rompecabezas como material didáctico influyen en el mejoramiento de la atención de los niños de 4 años de la I.E 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo, año 2014.

B. Objetivos Específicos:

1. Identificar el grado de atención que tienen los niños de 4 años de la I.E. N° 1564 “Radiantes capullitos “antes de aplicar los rompecabezas como material didáctico.
2. Demostrar que el uso de los rompecabezas como material didáctico influyen en el mejoramiento de la atención de los niños de 4 años de la I.E 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo, año 2014.
3. Proporcionar a los docentes y padres de familia información necesaria sobre el uso de los rompecabezas como material didáctico para el mejoramiento de la atención de sus niños.

2.1.6. Operacionalización de variables

A. Variable Independiente: Rompecabezas como material didáctico.

B. Variable Dependiente: Mejoramiento de la atención.

VARIABLE		INDICADORES	INSTRUMENTO
Rompecabezas como material didáctico (Variable Independiente)	<p>DEFINICIÓN CONCEPTUAL: Según Fernández M. (1993, p. 53) dice que: “El rompecabezas es un juego que presenta la imagen de un objeto, animal, personaje o escenas desintegradas en cortes. El niño debe recomponer el todo guiándose por lo colores y las líneas”.</p> <p>DEFINICIÓN OPERACIONAL: Es un juego conocido también como el juego de paciencia que consiste en componer una determinada figura combinando cierto número de pedacitos de cartón, madera, plástico, etc., en cada uno de los cuáles hay una parte de la figura.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La maestra demuestra como jugar el tipo de rompecabezas llamado “Sudoku” de 3 x 2 divisiones. 2. Se le enseña a los niños y niñas como armar un rompecabezas guiándose por la silueta de ésta. 3. Se demuestra a los niños y niñas como encajar piezas de un rompecabezas de alto relieve. 4. La profesora orienta a los niños y las niñas a armar un rompecabezas de un bombero de 15 piezas. 5. Se les ejemplifica a los niños y niñas como jugar el tipo de rompecabezas llamado Cubo de Rubik de 2 x 2 divisiones. 6. Todos los niños y niñas reciben orientación de como formar una imagen, usando figuras geométricas. 7. La docente demuestra cómo encontrar una imagen designada escondida entre otras. 8. Se le enseña a los niños y niñas como encontrar las diferencias de las imágenes de los rompecabezas armados. 9. Instruimos a los niños y niñas la forma correcta de armar un rompecabezas de clavijas, ayudándose de las características observables. 10. Demostrarnos como armar un rompecabezas no convencional a todos los niños y niña. 	Pre - Test

VARIABLE		INDICADORES	INSTRUMENTO
Mejoramiento de la atención (Variable Dependiente)	<p>DEFINICIÓN CONCEPTUAL: Valles A., A. (1958) argumenta que: “Es un patrón de conductas que representan algunos niños y adolescentes caracterizados por la falta de control en el mantenimiento de la atención, la impulsividad y el autocontrol de su conducta motriz en sus interacciones con la situación”.</p> <p>DEFINICIÓN OPERACIONAL: La atención viene a ser la capacidad para concentrar la actividad psíquica, es decir, el pensamiento, sobre un determinado objeto. Un aspecto de la percepción mediante el cual el sujeto se coloca en la situación más adecuada para percibir mejor un determinado estímulo.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juega Sudoku de 3 x 2 divisiones. 2. Es capaz de armar un rompecabezas sin ayuda de una silueta. 3. Encaja las piezas de un rompecabezas de alto relieve. 4. Logra armar un rompecabezas de un bombero de 15 Piezas. 5. Juega el tipo de rompecabezas “Cubo de Rubik” de 2 x 2 divisiones con atención. 6. Forma imágenes con figuras geométricas por sí solo. 7. Encuentra la imagen escondida sin recibir ayuda por parte de la docente. 8. Es capaz de encontrar las diferencias de las imágenes de los rompecabezas armados. 9. Los niños y niñas logran armar un rompecabezas de clavijas, luego de prestar atención a las características e instrucciones dadas. 10. Luego de demostrarle como se arma un rompecabezas no convencional, es capaz de hacerlo por sí mismo. 	<p>Post – Test Guía de observación</p>

III

MARCO TEÓRICO

3.1. PLANTEAMIENTO TEORICO SOBRE LOS ROMPECABEZAS

3.1.1. DEFINICIÓN DE LOS ROMPECABEZAS

Fernández M. (1993, p. 53) dice que: “El rompecabezas es un juego que presenta la imagen de un objeto, animal, personaje o escenas desintegradas en cortes. El niño debe recomponer el todo guiándose por lo colores y las líneas”.

Kappelmayer M. y Menegazzo L. (1974, p. 64) afirma que: “Los rompecabezas son juegos que aportan fundamentalmente, la posibilidad de lograr, mediante ejercicios manuales de coordinación visomotriz, el desarrollo de la capacidad de análisis y síntesis, a través de sucesivas desintegraciones e integraciones del “todo” y sus partes”.

Martínez M. citado por Ibáñez R. (2012, ¶ 1) nos dice que: “Los rompecabezas han sido diseñados con la finalidad de poder desenvolver múltiples habilidades mentales, primero está la ubicación espacial, luego la coordinación visomotriz y por último el desarrollo de la memoria; son útiles en todas las edades, desde los 2 años inclusive hasta los 80 en adelante”

Por consiguiente el niño puede ser iniciado en este juego desde los 3 años de edad. Al ser conocido también como el juego de paciencia que consiste en componer determinada figura combinando cierto número de pedacitos de cartón, madera, plástico, etc., en cada uno de los cuáles hay una parte de la figura.

3.1.2. OBJETIVOS DE LOS ROMPECABEZAS

Navarro S. y González R. (2008, ¶ 1) nos dice que:

- a) Desarrollar la capacidad de análisis y síntesis mediante la integración y desintegración parte – todo.
- b) Para el control motor y ajuste de movimientos finos.
- c) Para desarrollar la capacidad de atención y la capacidad de observación, así como la memoria visual, y para estructurar el espacio.

- d) Los de escenas con muchos elementos son útiles para la adquisición de vocabulario, narración de historias, descripción de objetos, etc.
- e) En general se pueden utilizar para adquirir conceptos matemáticos: muchas piezas, pocas piezas; grande – pequeño, etc.

3.1.3. CLASIFICACIÓN DE ROMPECABEZAS

Según Machuca M. (2014, ¶ 1) los rompecabezas pueden clasificarse en:

- a) **Número de piezas:** Por lo general estos rompecabezas se clasifican por el número de piezas. Por lo general mientras más piezas tienen más complicado y mayor dificultad presenta. Hay rompecabezas tan simples como 3 piezas ideales para preescolares y tan complicados como 10,000 piezas para adultos muy experimentados o hasta 24,000 piezas para los que desean un reto realmente gigantesco.
- b) **Material:** Los rompecabezas de niños por lo general están hechos de madera. Esto los hace más duraderos y más fáciles para manejar por manos pequeñas. También puedes conseguirlo en un material de espuma o plástico. Sin embargo el material por excelencia para los rompecabezas es el cartón.
- c) **Tamaño de la pieza:** Nuevamente el tamaño de la pieza está relacionado al nivel de dificultad del rompecabezas. Los rompecabezas más sencillos por lo general vienen en piezas grandes. Es común ver rompecabezas para niños en piezas gigantes. Estos rompecabezas se arman en el piso pues requieren un gran espacio para ser completados. Los rompecabezas de muchas piezas tienden a tener piezas más pequeñas.
- d) **Forma de la pieza:** La forma de las piezas clásicas son más fáciles de armar. Un rompecabezas de piezas clásicas tendrá las piezas de los bordes con esquinas definidas y las piezas del interior con puntas redondeadas que encajan en piezas con indentaciones redondeadas. Sin embargo, muchos rompecabezas para adultos tienen formas irregulares y muchas veces no tienen bordes definidos. Estos rompecabezas son mucho más complicados.

- e) Dos y tres dimensiones:** La nueva modalidad de rompecabezas son los de tres dimensiones en donde deberás construir el rompecabezas pensando en una figura concreta como un edificio o un objeto. El nivel de dificultad de estos es mucho más elevado que los de dos dimensiones.

3.1.4. IMPORTANCIA DE LOS ROMPECABEZAS

Vargas J. (2012, ¶ 1) afirma que: “La importancia de armar los rompecabezas en el nivel de educación inicial, es que ayudará al niño en el estudio de las matemáticas más adelante, este ejercicio aparentemente manual, pues no es solo un simple juego o entretenimiento sino que va acompañado de un proceso de pensamiento, si nos damos cuenta no solo se trata de ir colocando y encajando cada pieza, sino que todo esto vaya teniendo una forma y un sentido al final. Para lograr armar un rompecabezas el niño utilizara su sentido de la vista, su sentido del tacto y además sus primeros razonamientos lógicos, como el sentido de correspondencia y no correspondencia, estos prepararan la agilidad mental al iniciarse en la matemática, así los ejercicios podrá resolverlo más rápido”.

El armar rompecabezas también desarrolla la capacidad para aprender, entender, y lograr organizar las formas espaciales. También se practica la observación, la descripción y comparación, al buscar las piezas en donde encajaran, por forma, tamaño, color, etc. Según la figura, hasta llegar a un todo.

Ayuda a desarrollar la capacidad de resolver cualquier problema y ejercita la memoria visual, además analiza y elabora estrategias para el armado, como por ejemplo puede comenzar por los bordes, también puede armar la piezas guiando se de los colores, quizá agrupándolos primero y luego ir encajándolos.

Al terminar el armado del rompecabezas eleva la autoestima en el niño, pues fue un desafío que logro superar y siente gran satisfacción.

El niño logra desarrollar también su motricidad fina, pues utiliza los dedos para recoger y armar piezas pequeñas. A la vez se desarrolla la tolerancia y paciencia al esperar con tranquilidad ante esa dificultad.

Armar rompecabezas con los niños ayuda a fortalecer los lazos, es una forma de acercarse más y tener una convivencia con él. Además es una manera para que el adulto se quite el estrés.

Si los rompecabezas son educativos con imágenes como las vocales, los colores, las figuras geométricas, los números, el cuerpo humano, etc., entonces aumentarás también a todo lo mencionado el aprendizaje de lo que muestre la imagen.

3.1.5. TIPOS DE ROMPECABEZAS

Según la página web Rompecabezas.com (2014, ¶ 1) en uno de sus artículos menciona que: “Cuando hablamos de “rompecabezas”, generalmente nos referimos a un tipo de juego característico: el de piezas entrelazadas que, al ser colocadas cada una en su lugar, forman una imagen. Pero hay muchísimos juegos de rompecabezas diferentes, aunque todos tienen una característica en común: se trata de resolver un enigma, ya sea a partir de información ordenada de forma aleatoria (piezas o datos), o cumpliendo una consigna determinada”.

- a) **Los rompecabezas de construcción:** Son aquellos en los que se debe armar una forma en 3 dimensiones. Las piezas pueden tener distintas formas y, en general, sólo encajan de una única manera, como sucede con el Cubo de Soma (7 piezas que forman un cubo). Otro rompecabezas de este tipo, muy conocido, es la Torre de Hanoi, en el que se debe trasladar una serie de piezas de un soporte a otro, siguiendo ciertas reglas.
- b) **Los rompecabezas de transporte:** Son aquellos en los que se debe trasladar un objeto de un punto a otro de un esquema o tablero, siguiendo ciertas reglas. Los más conocidos de este tipo son el Sokoban, Rush Hour, el Viaje del Caballero y los laberintos.
- c) **Los rompecabezas de combinación:** Son los que requieren de una serie de movimientos secuenciales para su compleción, partiendo de un orden aleatorio. Es el caso del Cubo de Rubik y los similares: Bedlam Cube, Skewb, Impossiball, Pyraminx, Magic 120-cell y, en dos dimensiones, el Klotski, el 15, los del tipo 7x7.

También hay rompecabezas online matemáticos-geométricos-lógicos, como el Haberdasher's Puzzle, Tangram, Kakuro, Los Siete Puentes de Königsberg, y todos aquellos rompecabezas considerados “insolubles”. Y rompecabezas de palabras, como los anagramas y las palabras cruzadas.

Estas definiciones se prestan muchas veces a confusión, ya que un mismo juego rompecabezas puede ser considerado como de dos categorías diferentes. El juego del 15, por ejemplo, es, para algunos un rompecabezas de transporte y, para otros, uno de combinación.

En general, podríamos decir que cualquier enigma que debe ser resuelto, cualquiera sea el tipo, soporte o naturaleza, puede considerarse un rompecabezas.

Becky L. Spivey, M. Ed. Y Susie S. Loraine, M.A., CCC-SLP (2010, ¶ 245) da a conocer los siguientes tipos de rompecabezas:

a) Rompecabezas anticuados con clavijas de madera: Son los rompecabezas con piezas grandes de plástico o goma espuma que tienen un dibujo completo en cada uno son un gran lugar para empezar con niños pequeños y jóvenes. Estos rompecabezas simples típicamente tienen de dos a treinta piezas grandes de clavijas que caben en espacios específicos en la bandeja de fondo. Estos ayudan a fomentar la coordinación de mano a ojo, los conceptos espaciales, y la resolución de problemas. Usted puede encontrar rompecabezas como estos para ayudar a enseñar formas, números, letras, animales, la vida hogareña, etcétera. Introduzca un rompecabezas con pocas piezas primero, luego gradualmente presente rompecabezas que aumentan en piezas y complejidad.

Anime el habla y el desarrollo de vocabulario mientras juega con rompecabezas nombrando las piezas para los niños y pidiéndoles que repitan los nombres. “Esto es una vaca.” La vaca dice ¡Moo! Ahora tú dices vaca. Si los niños tratan de poner las piezas en lugares equivocados, déjelos al principio. Permítales la oportunidad de explorar las formas de cada pieza y espacio. Ayúdelos a mirar las características

de cada forma; bordes rectos, curvas, y puntas. Use la ayuda de mano sobre mano si es necesario.

- b) Los rompecabezas de cartón:** Que tienen piezas con diferentes formas que caben juntas en una manera específica para hacer un dibujo más grande. Este tipo de rompecabezas ayuda a desarrollar conceptos espaciales y de razonamiento ya que los jugadores tienen que analizar las formas más cerca. Intentar y equivocarse al poner las formas juntas es esencial.

Usted puede encontrar rompecabezas con fotos, dibujos animados, geografía, ciencia, y otros tipos de escenas en el frente de la caja. Esto ayuda a guiar a los jugadores a clasificar piezas por color o patrón al ellos tratar de lógicamente ponerlas juntas para completar una escena.

- c) Los rompecabezas con dibujos escondidos:** Estos ayudan a desarrollar habilidades visuales cuando los jugadores usan sus ojos para encontrar los dibujos escondidos o las diferencias sutiles. Con un rompecabezas de dibujos escondidos, los jugadores “filtran” a través de un dibujo de fondo detallado para encontrar un dibujo escondido más pequeño. Los rompecabezas con un dibujo escondido con más detalles y más pequeño hacen que el rompecabezas sea más complejo.

- d) Los rompecabezas de dibujo:** Estos incluyen la búsqueda de una foto o un dibujo en donde los jugadores tienen que comparar dos dibujos casi idénticos e identificar las leves diferencias. Ya cuando las diferencias se convierten obvias, el rompecabezas se pone más difícil. Un terapeuta ocupacional muchas veces usa estos tipos de rompecabezas en terapia para trabajar en habilidades de percepción visual.

- e) Los rompecabezas de busca palabras:** Estos requieren que los jugadores busquen en filas y columnas de letras para encontrar una palabra específica que está intercalada verticalmente, horizontalmente, diagonalmente, al revés, etcétera.

Este tipo de rompecabezas ayuda a fortalecer la percepción visual (como los rompecabezas con dibujos escondidos) y la discriminación de letras.

- f) Los crucigramas:** Que requieren que los jugadores usen pistas para descifrar una palabra específica y escribir cada letra en el cuadrado correspondiente que superpone con otras palabras en el rompecabezas.

Estos rompecabezas pueden ser útiles para desarrollar y aprender vocabulario (antónimo, sinónimo, hecho). Los educadores usan crucigramas para repasar el material, prepararse para exámenes, o como una evaluación de los hechos que los estudiantes están aprendiendo en la escuela. Los crucigramas también son útiles en el desarrollo de habilidades de razonamiento y planificación. Los crucigramas simples pueden tener cinco palabras o más y los más complejos tienen cientos de palabras.

- g) Los rompecabezas de lógica:** Que presentan datos que los jugadores tienen que juntar para resolver el rompecabezas. Estos pueden ser más difíciles para niños que carecen de una habilidad de razonamiento, inferencia, y para predecir. Sin embargo, con instrucción y práctica, los niños pueden aprender cómo organizar datos poniéndolos en un cuadrilado y deduciendo o resolviendo la falta de datos para resolver el rompecabezas.
- h) Los dichos crípticos:** Que requieren que los jugadores descifren un dicho famoso al sustituir letras por otras letras. Por ejemplo, la letra “A” es igual a la letra “W” significando que el jugador debe escribir una “A” dondequiera que hay una “W,” y sucesivamente. Un jugador frecuente de dichos crípticos eventualmente aprende otras estrategias y pistas sobretiempo para sustituir y resolver el rompecabezas rápidamente como por ejemplo, si una letra es la única ésta debe ser igual a una “A”, “E”, “O”, “U”, “Y” porque éstas son las únicas palabras que consisten de una letra en el idioma español.
- i) El juego “sudoku”:** Que requiere que los jugadores tracen números del 1 al 9 en un cuadrillado cuadrado sin repetir cualquiera de los números en una cierta área. Los números 1 al 9 deben estar en cada fila, cada columna, y cada caja de 3 por 3 sin ser repetidos. Los jugadores deben tener fuertes destrezas de planeamiento e inferencia para ser buenos jugadores de “sudoku”, pero tratar una y otra vez es el maestro. Los rompecabezas empiezan en un nivel fácil donde los números ya están en posición en el cuadrillado y el jugador solamente necesita usar los números que no han sido usados todavía. Según el rompecabezas aumenta en dificultad, menos números están en posición.

3.1.6. BENEFICIOS DE LOS ROMPECABEZAS

Buchelli D. (2012, ¶ 2) nos dice que los diversos beneficios que ofrecen los rompecabezas son:

- a. Despiertan el interés en el niño.
- b. Desarrollan la capacidad de análisis, observación, atención y concentración. El niño debe analizar cada pieza y cada detalle en ella para integrarlo al espacio donde corresponde.
- c. Favorece la orientación espacial. El niño aprenderá a organizar toda la información que lo llevará al resultado final.
- d. Desarrolla la capacidad lógica y el ingenio de los niños, que tienen que crear diferentes estrategias para lograr armar todo el conjunto.
- e. Contribuye en la resolución de problemas, así como desarrolla la capacidad de tolerancia.
- f. Favorece y desarrolla la memoria visual.
- g. Es un juego para todas las edades.

3.1.7. PROCESOS DE UN LOS ROMPECABEZAS

El sitio web “La Casa de los Rompecabezas” (2013, ¶ 1) dice que: “Armar un rompecabezas es una actividad que nos puede dar muchos beneficios. Sin embargo, para lograr que sea una actividad placentera es necesario que tengamos en cuenta ciertos factores que nos ayudarán a lograrlo”

a) El inicio

Uno de los aspectos más importantes al momento de comenzar a armar un rompecabezas es la imagen. Ésta deberá elegirse de acuerdo a nuestra edad. Por ejemplo, si tienes de 2 a 3 años, es recomendable escoger uno que tenga poca variedad de colores y pocas piezas.

Los rompecabezas ideales para un niño o niña de 2 a 3 años son los paisajes animales que tengan patrones de colores bien definidos y homogéneos.

Y si eres mayor de 3 años, ya podrás elegir uno que tenga más piezas y con una gran variedad de colores.

b) Comienza el armado

Cuando comiences a armar tu rompecabezas, debemos separar las piezas por colores, ya que esto ayudará a poder encontrar patrones de armado y poder hacerlo de una manera sencilla y sin romperte la cabeza.

Una vez seccionados los colores, podemos comenzar por alguna sección cercana al borde que destaque más que el resto. Siempre es mejor dejar lo complicado y homogéneo para después, cuando la cantidad de fichas sea menor y podamos buscar mejor por forma.

Al haber seleccionado los colores, podemos empezar a armar una sección cercana al borde. Cuando haces esto, tu rompecabezas comenzará a tomar una forma más concreta.

3.1.8. GRADACIÓN DE LOS ROMPECABEZAS

Para Kappelmayer M. y Menegazzo L. (1974, p. 64) la gradación de su uso está determinada por el análisis de dos elementos:

- a)** Calidad y cantidad de las figuras que componen la imagen total de la plancha (generalmente en el rompecabezas plano).
- b)** Calidad y cantidad de los cortes en que está seccionada la imagen total del rompecabezas.

Analizaremos el primer elemento:

A. La progresión a seguir en cuanto a calidad y cantidad de imágenes es la siguiente:

1. Una sola figura central grande que representa un ser u objeto familiar al niño (3 años).
2. Dos o cuatro figuras integradas en escenas sencillas pertenecientes al mundo de experiencias del niño (de 3 años y medio a 4 años y medio).

3. Figuras geométricas como cuadrados, triángulos, círculos y rombos (de 4 a 5 años).
4. Escenas complejas con partes de recomposición, donde el elemento guía para la integración del todo está dado por una línea, un color o ambos (de 5 años en adelante).

B. El elemento cortes, lo analizaremos en cuanto a su calidad, siguiendo los estudios de Gesell y considerando las variables contrapuestas: corte vertical – horizontal, recto – sinuoso.

Según Gesell, el desarrollo neuromotor permite al niño dominar los ejes verticales y horizontales con antelación al eje oblicuo. Por otra parte, las experiencias demuestran que los cortes sinuosos horizontales y verticales deben presentarse antes que los cortes rectos, pues el reconocimiento visual y táctil de los bordes ayuda a la correcta ubicación de las piezas. La gradación de dificultades en cuanto a calidad de los cortes sería la siguiente:

1. Cortes verticales y horizontales sinuosos.
2. Cortes verticales y horizontales rectos.
3. Cortes oblicuos sinuosos.
4. Cortes oblicuos rectos.

3.1.9. MÉTODO DEL ROMPECABEZA

Gálvez J. (1983, p. 187) nos dice que es un método con dependencia mutua a nivel de sus participantes en el que cada alumno debe emitir su información a los miembros del grupo para formar un tema o contenido más amplio y con sentido.

a) Características

Gálvez J. (1983, p. 187) nos menciona las siguientes características del método del rompecabezas:

1. Es un método activo netamente constructivista porque el alumno es el actor y el docente un facilitador de la construcción de sus aprendizajes.

2. Hay una dependencia mutua entre sus integrantes puesto que todos deben colaborar y aportar con sus informaciones para formar un tema, tarea o contenido más amplio, profundo y sistematizado.
3. Permite desarrollar valores y estrategias de grupo permitiéndoles solucionar sus problemas con facilidad y rapidez: solidaridad, trabajo colectivo, democracia, cooperación, responsabilidad.
4. A diferencia de otros métodos grupales, cada alumno aprende a ser responsable individualmente y grupalmente.
5. Automáticamente recoge los saberes previos de los alumnos porque cada uno tiene que aportar para desarrollar la tarea parcial en forma individual y luego aportar ante el grupo de aprendizaje para formar el texto mayor o desarrollar la tarea
6. Para su desarrollo necesita dos tipos de grupos: los grupos de rompecabezas y los grupos de aprendizaje.
7. Divide a un tema en tantos subtemas como sea posible permitiendo el trato sistemático, serio y completo.

b) Formación de los grupos

Gálvez J. (1983, p. 187) nos sugiere que para desarrollar el método de rompecabezas se necesita dos tipos de grupos:

- 1) **GRUPOS DE ROMPECABEZAS:** Formados por un número de 3 a 6 alumnos cada uno. La condición absoluta es que todos los grupos tengan el mismo número de integrantes.
- 2) **GRUPOS DE APRENDIZAJE:** Formados por un integrante de cada grupo de rompecabezas, por eso se dice que el tamaño de estos grupos es igual a la cantidad de grupos de rompecabezas.
Ejemplo:

“Si en un salón de 28 alumnos se formaron, siete grupos de rompecabezas de cuatro alumnos cada uno, habrá cuatro grupos de rompecabezas de siete alumnos cada uno”

c) Pasos para la realización del método del rompecabezas

Gálvez J. (1983, p. 188) nos hace mención los siguientes pasos del método del rompecabezas:

1. Formación de grupo de rompecabezas

Podemos formar los grupos mediante una dinámica o juego “conejos a su conejera” “Las lanchas” “Figuras incompletas, etc. Siguiendo nuestro ejemplo, los 40 alumnos forman 8 grupos de rompecabezas de 5 integrantes cada uno.

2. Reparto de subtemas

A cada integrante de los grupos rompecabezas les repartiremos una tarjeta de tal manera que cada grupo tenga todos los subtemas o números. En nuestro ejemplo: un integrante tendrá la tarjeta número 1, otro miembro tendrá el número 2, etc., hasta la tarjeta número 5.

3. Estudio individual

Cada miembro del grupo rompecabezas al recibir sus subtema trata de resolverla individualmente recogiendo la máxima información posible. Para ello el docente le facilitara las fuentes necesarias y el tiempo suficiente.

4. Formación del grupo de aprendizaje

Seguidamente los alumnos que tienen el mismo tema parcial o subtema, forman el grupo de aprendizaje con la finalidad de intercambiar, ordenar, profundizar, ampliar y sistematizar los datos recogidos para luego transferir a su grupo rompecabezas. En nuestro ejemplo: se juntan todos los que tienen la tarjeta número 1, todos los número 2, los número 3, los número 4, y los números 5, hasta formar 5 grupos de aprendizaje de 8 integrantes cada uno. Se juntan por un tiempo prudencial como para agotar la investigación de subtemas.

5. Los alumnos regresan a su grupo de rompecabezas

Al regresar a su grupo rompecabezas, cada uno presenta las informaciones recogidas sobre su tarea parcial o subtema con la mayor precisión y claridad del caso. En el ejemplo: el número 1. Informa lo relacionado a las “FUENTES”, el numero 2 sobre las “características” y así sucesivamente hasta agotar todos los temas.

6. Elaboración del informe preliminar

Con las informaciones parciales de cada integrante, todo el grupo Rompecabezas elabora un informe preliminar para presentarlo en el plenario.

7. Sustentación del informe

Aquí hay varias formas, por ejemplo, se puede elegir un representante de cada grupo para que explique los resultados ante toda la sección en un tiempo determinado.

8. Evaluación

Siguiendo las recomendaciones de la evaluación integral, de proceso y formativa valoramos las acciones individuales y grupales de los educandos en cada instante, los aciertos y dificultades en el proceso, la disponibilidad de recursos, etc., pudiendo expresarse en indicadores individuales y/o grupales.

3.2. PLANTEAMIENTO TEORICO SOBRE LA ATENCIÓN

3.2.1. DEFINICIÓN DE ATENCIÓN

Dobling A. (1950, p. 65) sostiene que: “La atención es la orientabilidad y concentrabilidad, aumento del nivel sensorial, intelectual o motor de nuestra actividad psíquica”.

Valles A., A. (1958, p. 18) en “Dificultades de aprendizaje e intervención Psicopedagógica: Lectura, escritura, lenguaje oral, matemático, atención y comportamiento” argumenta que: “Es un patrón de conductas que representan algunos niños y adolescentes caracterizados por la falta de control en el mantenimiento de la atención, la impulsividad y el autocontrol de su conducta motriz en sus interacciones con la situación”.

Luria A. (1975, p. 65) afirma que “La Atención consiste en un proceso selectivo de la información necesaria, la consolidación de los programas de acción elegibles y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos”.

Por consiguiente, La atención es la capacidad que tiene el ser humano para ser consciente de los sucesos que ocurren tanto fuera como dentro de sí mismo; aunque, en psicología atención es sinónimo de concentración.

Además, comúnmente, viene a ser la capacidad para concentrar la actividad psíquica, es decir, el pensamiento, sobre un determinado objeto. Un aspecto de la percepción mediante el cual el sujeto se coloca en la situación más adecuada para percibir mejor un determinado estímulo.

3.2.2. NATURALEZA DE LA ATENCIÓN

Lacherre G. (2006, p. 21) hace mención en su tesis de investigación que la atención es un proceso psicológico extremadamente complejo de orientación mental que tiene un carácter selectivo hacia unos determinados estímulos. Esto implica una focalización – Concentración de la propia actividad cognoscitiva en un estímulo o actividad y, a su vez, la inhibición simultánea de los demás estímulos o actividades de forma tal que transmitan una información que pueda ser procesada adecuadamente por nuestro cerebro.

Ahora bien, para que los mecanismos atencionales se pongan en marcha, y estén regulados por el sujeto, es necesario que este utilice determinados procedimientos, denominados procesos estratégicos atencionales. La atención no funciona de manera autónoma, sino que está relacionada con procesos tanto cognitivos como afectivo – motivacionales, actúa como un mecanismo de conexión que articula dichos procesos los cuales determinan que estímulos van a ser analizados y cuáles no.

3.2.3. CARACTERÍSTICAS DE LA ATENCIÓN

Falcón M. (2007, p. 353) nos hace mención las siguientes características o atributos más importantes de la atención que son:

- A. Amplitud:** Se refiere tanto a la cantidad de información que se puede atender a la vez como al número de tareas que se pueden realizar simultáneamente.

- a. 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.
 - b. Cuando sobrepasa de cuatro a nueve factores, será necesaria la utilización de otros recursos.
- B. Actividad:** La atención supone un incremento en la actividad del sistema nervioso e intelectual del alumno.
- C. 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). La atención es selectiva.
 - a. Esta selectividad viene marcada por la limitación de información que una persona puede procesar.
 - b. Esta característica hace que se establezcan jerarquías, prioridades, filtrando la información y dejando pasar solo aquello que es importante o relevante.
- D. Orientación:** Se refiere a la capacidad de dirigir los recursos cognitivos a objetos o eventos de importancia para la supervivencia del organismo .Por ejemplo, decidir voluntariamente leer un cuento o escuchar una melodía.
- E. Focalización:** Tiene que ver con la habilidad para centrarse en unos cuantos estímulos a la vez.
- F. Concentraciones:** Refiere a la cantidad de recursos de atención que se dedican a una actividad o a un fenómeno mental específico.
- G. Intensidad:** La atención puede expresarse en diferentes grados: desde lo más cercano al desinterés hasta la concentración profunda. La intensidad de la atención se relaciona principalmente con el grado de interés y de significado de la información el grado de intensidad es lo se denomina “grado de concentración”
- H. Estabilidad:** Se puede observar en el tiempo que una persona permanece atendiendo a una información o actividad.
- I. Concentración:** El sujeto reúne todos los sentidos posibles en lo percibido.

J. Constancia: Es el tiempo que dará la atención.

K. Distribución: Es la cualidad que se manifiesta al desarrollar una actividad que implica varios procesos entre sí.

3.2.4. TIPOS DE ATENCIÓN

Celada J. (1990, p. 66) nos menciona los siguientes tipos de atención:

a. Atención voluntaria:

Es aquella que se dirige con una atención y se desarrolla a partir de la niñez, especialmente, con la adquisición del lenguaje y las exigencias escolares. Sin embargo, es en la actividad laboral esta adquiere, podemos decir, su madurez.

La atención voluntaria por su naturaleza es activa y consciente.

b. Atención espontánea o involuntaria:

Es aquella que se genera a partir de las cualidades del estímulo como el tamaño, color, forma, hasta significación. Este tipo de atención es pasiva y emocional, por cuanto la persona no se esfuerza ni orienta a su actividad hacia el objeto o situación, ni tampoco está vinculada con sus necesidades, intereses y motivos. Ella se relaciona, fundamentalmente, con la aparición de un estímulo nuevo, fuerte, biológicamente significativo y desaparece casi de inmediato con el surgimiento de la repetición o monotonía.

c. Atención refleja:

Es aquella que está causada por un estímulo que desencadena una respuesta automática del sujeto.

d. Atención sostenida:

La atención sostenida o vigilancia es un proceso que no hace referencia a funciones cognitivas sino a aspectos motivacionales. Esta atención tiene lugar cuando un individuo debe mantenerse consciente de los requerimientos de una tarea y ocuparse de ella por cierto tiempo. Comprende complejas interacciones de funciones por medio de las cuales el foco atencional es mantenido con esfuerzo, resistiendo el incremento de fatiga y las condiciones de distractibilidad. Así la atención sostenida es mantenida por un proceso motivacional.

e. Atención selectiva:

La atención selectiva comprende la habilidad de seleccionar e integrar estímulos específicos o imágenes mentales. Se refiere a la habilidad de una persona para responder a los aspectos esenciales de una tarea o situación, y pasar por alto o abstenerse de hacer caso de aquellos que sean irrelevantes. Así la atención selectiva es dirigida por un sistema de evaluación emocional.

3.2.5. MODELOS ATENCIONALES

Falcón M. (2007, p. 355) nos da a conocer los siguientes modelos atencionales:

- a) Filtro rígido:** No se puede atender simultáneamente a dos mensajes.
- b) Filtro atenuado:** Si logra atender a dos o más mensajes.
- c) Filtro categorial:** Sólo ve lo que se quiere ver.

3.2.6. FACTORES QUE INFLUYEN EN LA ATENCIÓN

Falcón M. (2007, p. 354) nos menciona los siguientes factores:

A. Factores externos:

- a) Intensidad:** Se presenta, por ejemplo, con una luz brillante, el mal olor, el choque estrepitoso.
- b) Tamaño:** Los objetos grandes, con mayor probabilidad, atraerán más nuestra atención que los objetos pequeños. Un anuncio de mayor tamaño atraerá más nuestra atención que uno pequeño.
- c) Movimiento:** Un movimiento repentino cerca de nosotros, mientras estamos concentrados en una actividad, puede convertirse en el foco de nuestra atención.
- d) Cambio:** Puede ser que una luz aumente repentinamente de brillo o que lo pierda de pronto. que un ruido se haga más sonoro o más apagado.
- e) Repetición:** Ayuda a orientar la atención al hacer notar reiteradamente la presencia del objeto - estímulo. Pero el estímulo

indebidamente prolongado, o repetido demasiado a menudo, hace que se afloje la atención.

B. Factores internos:

- a) Motivación:** Nuestra necesidades, intereses o motivos influyen en nuestra atención.
- b) Afectos:** Las emociones (principalmente ansiedad y preocupaciones), los sentimientos, los estados de ánimo de las personas condicionan (bloquean o facilitan) en alguna medida la atención. A estos factores se le agrega la voluntad, la perseverancia, los hábitos de atención, la fuerza y la estabilidad de los procesos neuronales del sujeto y el desarrollo intelectual alcanzado por el mismo.

3.2.7. IMPORTANCIA

Lacherre G. (2006, p. 27) en su trabajo de investigación nos menciona que: “La importancia del proceso de atención se relaciona con la posibilidad de organizar la propia actividad; es decir, con la regulación voluntaria del comportamiento en correspondencia con las exigencias de la situación, la anticipación de los resultados intermedios y finales de la acción y la elección de los medios correspondientes. Lo expuesto adquiere mayor relevancia si se aplica si se aplica al ámbito de la actividad escolar y particularmente del aprendizaje. La atención selectiva o voluntaria permite elegir todas las formas significativas e importantes correspondientes a las necesidades y actividades requeridas, e ignorar la información innecesaria para la solución de una tarea dada”.

3.2.8. ANOMALÍAS DE LA ATENCIÓN

Falcón M. (2007, p. 354) nos dice que las anomalías de la atención son:

- a. Hiperprosexia:** Es el exceso de atención, el sujeto atiende diversos estímulos o fija su atención en un solo objeto. Ejemplo: el obsesionado por el dinero o la muerte.
- b. Aproxia:** Es la incapacidad absoluta de atención. Es propia de la demencia y la locura adquirida por un trauma o herencia.

3.2.9. ATENCIÓN Y PERCEPCIÓN

García J. (1997, p. 82) indica que: “La atención considerada como propiedad de la percepción produce dos efectos principales: que se perciban los objetos con mayor claridad, y que la experiencia perceptiva no se presenta de forma desorganizada, sino que al excluir y seleccionar datos, estos se organicen en términos de figura y fondo”.

Rubenstein D. (1982, p. 82) nos dice que: “La existencia de la atención en el proceso de percepción significa que el hombre no solamente oye, sino que también escucha, incluso a niveles intensos, y que el hombre no solo ve, sino que observa y contempla”.

Ya que ha sido concebida en muchas ocasiones como una propiedad o atributo de la percepción, gracias a la cual seleccionamos más eficazmente la información que nos es relevante.

3.2.10. ATENCIÓN E INTELIGENCIA

García J. (1997, p. 82) consideró que: “La capacidad de un individuo de reorientar su atención con cierta rapidez (oscilación de la atención) y de atender a más de un estímulo a la vez (distribución de la atención) puede ser considerada como componentes importantes de la inteligencia. De esta forma atención e inteligencia se definen en términos de habilidad para manejar gran cantidad de información”.

La inteligencia ha sido entendida de manera general como la capacidad de dar soluciones rápidas y eficaces a determinados problemas. Sin embargo para realizar un trabajo de manera eficiente se requiere de habilidad, en este sentido la atención sería una de las herramientas que posibilita y optimiza dicha habilidad.

3.2.11. ATENCIÓN Y MEMORIA

Celada y Cairo, (1990, p. 82) expresa que la memoria asegura el almacenamiento de la información, siendo la atención uno de los factores asociados a su buen funcionamiento, entendida esta como el esfuerzo realizado por la persona tanto en la fase de almacenamiento como en la fase de recuperación de la información.

La memoria es el proceso mental mediante el cual la persona fija y conserva las experiencias vividas y las re-actualiza de acuerdo a las necesidades del presente.

3.2.12. CONSEJOS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS

Echavarría L. (2014, ¶ 1) nos dice que algunos consejos de mejora para la atención de los niños son:

- a. Es importante darle al niño un ambiente de cariño y estabilidad, por lo cual deben tener horarios y cierta regularidad en las actividades como comer, dormir, ver televisión, realizar tareas, etc.
- b. Adapte la exigencia de la tarea a su capacidad de atención y control, estructurando la tarea en tiempos cortos (tampoco podemos dejarles todo el día para que realicen una actividad sencilla).
- c. Refuércelo cuando está trabajando, pero el esfuerzo más que el logro. Los niños con una atención dispersa necesitan ser reforzados con mayor frecuencia y en las situaciones que prestan atención, para ir consiguiendo que estos pequeños tiempos vayan aumentando.
- d. Comparta la lectura. Llévelo a las bibliotecas y librerías para inculcarle el amor por los libros.
- e. Permítale que ayude con tareas sencillas.
- f. Sea claro y consecuente a la hora de disciplinarlo. Sea modelo de la conducta que espera de él y recuerde que disciplina no es castigo es enseñarle a tener cuidado, respeto y responsabilidad.

3.2.13. RECOMENDACIONES QUE LOS MAESTROS Y MAESTRAS PUEDEN CONSIDERAR E IMPLEMENTAR EN EL AULA CUANDO TRABAJAN CON NIÑOS Y NIÑAS CON TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN

Echavarría L. (2014, ¶ 1) nos dice que:

- a. Situar al niño en primera fila, lejos de ventanas o cualquier otro elemento distractor. Asimismo, cerca del profesor para que pueda interactuar,

supervisar y darle soluciones más fácilmente. De esta manera conseguir aumentar su atención limitando los estímulos distractores.

- b.** Para evitar la distracción, el profesor puede establecer con el niño a solas, una señal que pase inadvertida para los demás, de manera que cuando el profesor realice dicha señal, el niño sepa que debe volver a prestar atención ya que esto indicaría que se ha dispersado. Es aconsejable que el tipo de señal elegida sea táctil (por ejemplo, tocar su hombro).
- c.** Presentar las tareas con instrucciones claras y precisas. Si las tareas son largas, es conveniente presentarlas por pasos. (Por ejemplo: Lee el enunciado, luego realiza el ejercicio y, cuando termines, levanta la mano).
- d.** Si el número de tareas es elevado, puesto que el niño debe realizar un gran esfuerzo, es aconsejable o rebajar el número de problemas o fraccionar el trabajo. Si tiene que hacer diez problemas de matemáticas, no debe dárselos todos de golpe. Se le pueden dar 5 y decirle “te doy estos cinco problemas y me los tienes que traer hechos. No puedes levantarte hasta que los termines, me los traes y te daré otros cinco, ahí tienes”. Menos trabajos significa tener más descansos, con breve contacto con el profesor y luego volver al trabajo.
- e.** Reforzar verbalmente todos los pasos necesarios para la realización de las tareas, sentarse, prestar atención, utilizar una estrategia para resolverla y, revisar.
- f.** Es aconsejable que mientras trabajen en clase tengan cierta libertad de movimientos: se les deje levantarse, sentarse y moverse. Si el niño está quieto, le costará más aprender.
- g.** Respecto a la organización, deben tener material que les ayude a organizarse: carpetas, libretas de colores para cada asignatura, cualquier cosa sirve para que sean lo más organizados posible.
- h.** Enseñanza participativa: los niños pueden ayudar en clase, sería conveniente subir al niño al estrado para que desarrollen alguna función. Por ejemplo, si el profesor está explicando un problema de matemáticas en la pizarra, el niño puede ser su ayudante; si está leyendo, le puede tener al lado mientras va pasando con el dedo las frases que va leyendo.

- i. Externalización de las normas durante la clase: se trata de utilizar claves visuales que ayuden al niño a controlar su comportamiento. Cada señal indica que hay cambios en las normas. Rojo: quédate en tu sitio, escúchame y no me hables. Amarillo: puedes hablar en voz baja, levantarte y preguntar dudas. Verde: puedes jugar libremente, hablar en voz normal. Azul: recuerda coger la agenda y los libros para hacer las tareas en casa.
- j. Cuando sepamos que ha realizado bien un ejercicio y deba corregirse en clase, pedirle que sea él quien salga a la pizarra y lo corrija. Reforzar el correcto proceso realizado para la resolución del ejercicio. De esta manera, se incrementará la percepción de competencia del niño.
- k. Ante cualquier actividad que realice deberá identificar y tomar conciencia del problema o del ejercicio. Se recomienda que subraye y/o rodee las palabras y frases más relevantes para que aprenda a centrarse en la información más importante.
- l. Alternar el trabajo que deba realizar sentado y que requiera mucha atención, con el trabajo que no le suponga tener que mantener largos tiempos atencionales, que le permita moverse y/o cambiar de posición. No obstante, respecto a las asignaturas, sería conveniente comenzar por las más complejas y terminar con las más sencillas.
- m. Premiar y reforzar el proceso atencional y el resultado del mismo, haciendo uso del refuerzo social; “muy bien, estás trabajando muy bien porque prestaste mucha atención.”

3.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

1. Anagramas:

Definición Conceptual: Para la Real Academia Española (2001, p. 26) un anagrama es una palabra o frase que resulta de la transposición de letras de otra palabra o frase.

Definición Operacional: Un anagrama consiste en crear una a partir de la reordenación de las letras de otra palabra.

2. Compleción:

Definición Conceptual: Según la Real Academia Española (2001, p. 26) completación viene a ser la acción y efecto de completar.

Definición Operacional: Compleción es añadir a una magnitud o cantidad las partes que le faltan.

3. Enigma:

Definición Conceptual: Bianchi E. (1986 p. 71) en “Gramática Estructural nos dice que el enigma es: Una escritura en verso (o prosa), de escaso valor, donde el objeto o acción se los describe en oscuridad y hermetismo tales que resulta difícil desentrañar el contenido.

Definición Operacional: Enigma vendría a ser aquellos texto, que involucra el misterio o lo comúnmente llamamos las charadas o adivinanzas.

4. Focalización:

Definición Conceptual: Falcón M. (2007, p. 354) nos dice que: Tiene que ver con la habilidad para centrarse en unos cuantos estímulos a la vez.

Definición Operacional: Es el conjunto de procesos a través del cual se concentran o dirigen los recursos públicos o privados hacia un centro o foco de la población (población objetivo) para aliviar o superar, según sea el caso, un problema determinado que los afecta.

5. Inferencia:

Definición Conceptual: Ortiz A. (2013, ¶ 1) nos dice que inferencia es la capacidad de obtener información o establecer conclusiones que no están expresadas de forma explícita, bien sea en escritos o en cualquier forma de comunicación.

Definición Operacional: Inferencia vendría a ser la acción y efecto de inferir (deducir algo, sacar una consecuencia de otra cosa, conducir a un resultado). Esta surge a partir de una evaluación mental entre distintas expresiones que, al ser relacionadas como abstracciones, permiten trazar una implicación lógica.

6. Orientabilidad:

Definición Conceptual: Para la Real Academia Española (2001, p.292) orientabilidad es colocar una cosa en una posición

determinada respecto a los puntos cardinales o ponerla en determinada dirección.

Definición Operacional: Orientabilidad viene a ser posición o dirección de un objeto en dirección con un punto cardinal.

7. **Oscilación:**

Definición Conceptual: Según la Real Academia Española (2001, p. 293) se denomina oscilación a una variación, perturbación o fluctuación en el tiempo de un medio o sistema. Si el fenómeno se repite, se habla de oscilación periódica.

Definición Operacional: Oscilación viene a ser un movimiento alternativo de un cuerpo primero hacia un lado y después hacia el contrario.

8. **Recomponer:**

Definición Conceptual: Para la Real Academia Española (2001, p. 342) recomponer es reparar o componer de nuevo una cosa, arreglarla.

Definición Operacional: Recomponer es formar una cosa juntando y ordenando varias.

9. **Sistematizar:**

Definición Conceptual: Según Mutis L. (1995, ¶ 1) nos dice que es un proceso de reconstrucción y reflexión analítica sobre una experiencia vivida personalmente (o sobre determinados aspectos de esta), mediante el cual interpretamos lo sucedido para comprenderlo.

Definición Operacional: Sistematizar es organizar un conjunto de elementos dándoles un orden determinado y lógico.

10. **Sudoku:**

Definición Conceptual: Para Becky L. Spivey, M. Ed. Y Susie S. Loraine, M.A., CCC-SLP (2010, ¶ 245) Sudoku es un juego donde los jugadores trazan números del 1 al 9 en un cuadrillado cuadrado sin repetir cualquiera de los números en una cierta área.

Definición Operacional: Es juego en el que pone a prueba la habilidad mental y la destreza del ordenamiento de números sin que estos se repitan desde cualquier ángulo.

IV

MATERIAL Y MÉTODOS

4.1. Material

4.1.1. Población universal:

La población estará constituida por las secciones de 4 años de la I.E. 1564-“Radiantes Capullitos”, cada sección consta de un total de alumnos, divididos de la siguiente manera:

SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Jazmín	11	18	29 alumnos
Girasoles	12	11	23 alumnos
Cantutas	11	14	25 alumnos
Dalias	17	11	28 alumnos
TOTAL	51	54	105 alumnos

4.1.2. Muestra universal:

La muestra estará conformada por las siguientes secciones: Siendo la sección Girasol El Grupo experimental y la sección Jazmín Grupo control.

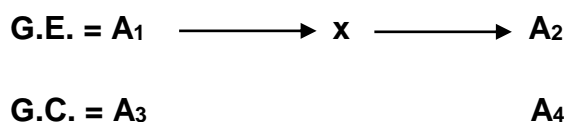
SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Girasoles	12	11	23 alumnos
Jazmín	11	18	29 alumnos
TOTAL	23	29	52 alumnos

4.2. Método

4.2.1. **Método:** La estrategia del rompecabezas.

4.2.2. **Tipo de investigación:** Aplicada o Experimental.

4.2.3. **Diseño de investigación:** Cuasi experimental, con grupo experimental y grupo control con pre y post test.



Donde:

A₁ = Grupo experimental a quien se le aplica el pre test.

X = Estimulo (rompecabezas como material didáctico)

A₂ = Grupo experimental a quien se le aplica el post test después de aplicado el estímulo.

A₃ = Grupo control a quien también se aplica el pre test.

A₄ = Grupo control a quien se aplica el post test sin haberse aplicado el estímulo.

4.2.4. Técnicas e instrumentos:

a) La observación: A partir de esta técnica sabremos cuál es el nivel atencional de todos los niños y niñas y los avances que se den, al ejecutar las sesiones de aprendizaje.

b) El diálogo: A través de esta técnica conoceremos los métodos que los niños y niñas usan para armar rompecabezas, guiándonos de ello para la planificación y ejecución de las sesiones de aprendizaje.

4.2.5. Instrumentos:

A. Guía de observación:

- a) La elección de este instrumento se dio a partir de la realidad que se pudo observar dentro de aula.
- b) Son 14 los indicadores usados para evaluar y los cuales han sido elaborados teniendo en cuenta las conductas observadas en aula.
- c) La valoración que se dio para calificar el grado de atención de cada niño y niña de 4 años (grupo experimental y grupo control), fue usando los siguientes puntajes: Siempre = 3, A veces = 2, Nunca = 1.
- d) El objetivo de la elaboración y aplicación de la guía de observación es saber cuál es el grado de atención de los niños y niñas de 4 años de las aulas Girasoles y Jazmín.

La validación del instrumento se hará a juicio de expertos teniendo como guía de validación la que aparece en el Anexo N° 02.

B. Programación de sesiones de aprendizaje:

Se desarrollarán 20 sesiones de aprendizaje, durante 3 meses, relacionados a la estrategia del uso del rompecabezas en el mejoramiento de la atención en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° “Radiantes Capullitos”.

La planificación de cada sesión se hará teniendo en cuenta los resultados del pre test antes aplicado, así también los diferentes tipos de rompecabezas que se usaran en cada sesión, los cuales serán elaborados por nosotras mismas usando diferentes materiales como: cartón, tecnopor, plástico, material reciclable, entre otros más.

4.2.6. Procedimientos para la obtención de información:

A. Plan a seguir:

1. Se coordinó con la docente del aula experimental sección Girasoles, solicitando su autorización para la realización de la aplicación del proyecto de tesis.
2. Observar la realidad en la que se desenvuelven los niños.
3. Recopilar información a partir de lo observado para la redacción de la realidad problemática.
4. Revisión de los avances adquiridos hasta la fecha.
5. Recopilación de información en diversas bibliotecas para la redacción de nuestro marco teórico.
6. Revisión de los avances del marco teórico obtenidos hasta la fecha y reunión general para dar indicaciones sobre los siguientes pasos a seguir.

B. Procedimiento estadístico:

Para procesar los datos obtenidos se hará uso de la estadística descriptiva, la cual nos permitirá:

- B.1.** Establecer porcentajes.
- B.2.** Elaborar los cuadros estadísticos.
- B.3.** Elaborar gráficos.
- B.4.** Establecer perfiles.

Para establecer el análisis de significancia se hará uso de la prueba "T" de Student con la cual se aceptará o rechazará la hipótesis alterna.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 📖 AELMAN FALCÓN, J. M. (2007) **“Compendio de Psicología”** Editorial: San Marco EIRL. pp. 179 – 187.
- 📖 CELADA GONZALES, J. (1990) **“Actividad Psíquica y Cerebro”** Editorial: Lima - Perú. pp. 65 – 78.
- 📖 COTRINA BIANCHI, E. (1986) **“Gramática Estructural”** Editorial: CORFER S.A. pp. 71.
- 📖 DEWEY, J. (1945) **“Experiencia y Educación”** Editorial: LOZADA S.A. 3° edición. pp. 11 – 20.
- 📖 FERNÁNDEZ, M. M. (1993) **“Materiales de Estimulación para el Nivel Inicial”** Editorial: ACTILIBRO S.A. 1° edición. pp. 247.
- 📖 GÁLVEZ VÁSQUEZ, J. (1983) **“Técnicas y Métodos”** Editorial: MACS. 4° edición. pp. 187 – 188.
- 📖 KAPPELMAYER, M. D. y MENEGAZZO, L. F. (1974) **“Colección de Autoinstrucción”** Editorial: LATINA. 2° edición. pp.127
- 📖 LACHERRE SAGASTEGUI, G. (2006) **“Incidencia del Trastorno de Déficit Atencional con Hiperactividad en niños de 4 y 5 años de edad de los CEI'S del distrito de Trujillo”** pp. 21 – 29.
- 📖 MUTIS IBARRA, L. (1995) **“La Sistematización”** Editorial: pp. 21

📖 REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2001) **“Gran Diccionario de la Lengua Española”** Editorial: Madrid. 2º edición. pp. 492.

📖 VALLES A. (1958) **“Déficit de Atención”** Editorial: PROMOLIBRO. pp. 18

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

📖 ALCÁNTARA D. (2009, ¶ 11) **“Atención y aprendizaje”**
<http://plagios.blogspot.es/1243092524/la-atenci-n-y-el-aprendizaje/>

📖 BECKY L., SPIVEY M. Ed. Y SUSIE S., LORAINE M.A., CCC-SLP (2010, ¶ 250) **“Handy Handouts”**
http://www.superduperinc.com/handouts/pdf/245_Spanish.pdf

📖 BUCHELLI RODRÍGUEZ D. (2012, ¶ 1) **“Cosas de la infancia”**
<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos24.html>

📖 ECHAVARRÍA L. (2014, ¶ 1) **“Tips para mejorar la atención y aprendizaje en el aula”**
<http://app.kiddyshouse.com/maestra/articulos/tips-para-mejorar-atencion-y-aprendizaje-en-el-aula.php>

📖 FORMAVIL.ES (2010, ¶ 10) **“La atención: activando el aprendizaje”**
<http://formavil.es/modulo3.pdf>

📖 IBÁÑEZ R. (2012, ¶ 1) **“El rompecabezas puede ser un aliado perfecto para desarrollar ciertas habilidades en los niños”**
<http://medicinaintercultural.org/contenido/2012-01-31-el-rompecabezas-puede-ser-su-aliado-perfecto-para-desarrollar-ciertas-habilidad>

📖 LA CASA DE LOS ROMPECABEZAS (2013, ¶ 1) **“Tips para armar un rompecabezas”** <http://www.lacasadelosrompecabezas.info/tips-para-armar-un-rompecabezas/>

- 📖 MACHUCA M. (2014, ¶ 1) **“Rompecabezas”**
<http://juegos.about.com/od/Juegos-matematicos-y-de-logica/fl/Rompecabezas-Jigsaw-Puzzles.htm>
- 📖 MARIETAN H. (1994, ¶ 10) **“Atención y memoria”**
http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/ATENCIONYMEMORIA_1156.pdf
- 📖 ORTIZ, Ángel Eulises (2013, ¶ 1) **“Que es Inferencia”**
<http://pcweb.info/que-es-inferencia/>
- 📖 NAVARRO S. y GONZÁLEZ R. (2008, ¶ 1) **“Para qué sirven los Rompecabezas”** <http://mikinder.blogspot.com/2008/10/para-qu-sirven-los-rompecabezas.html>
- 📖 ROMPECABEZAS.COM.ES (2014, ¶ 1) **“Tipos de Rompecabezas”**
<http://www.rompecabezas.com.es/tipos-de-rompecabezas>
- 📖 VARGAS J. (2012, ¶ 1) **“Los Rompecabezas no son solo una juego”**
<http://www.educini.com/los-rompecabezas-no-solo-es-un-juego.html>

ANEXOS

ANEXO N° 01

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA ATENCIÓN

Institución Educativa:

N° de Orden: Año y Sección:

Fecha:

INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Se mantiene observando a la persona u objeto fijamente.			
2. Cuando la profesora explica la lección y pregunta, responde a dicha interrogante.			
3. Cuando la docente ejemplifica una acción, es capaz de copiar el modelo.			
4. Cuando se cuenta un cuento prefieres conversar con tu compañero.			
5. Al mirar un video y ver que tu amigo tiene un objeto novedoso pones más interés en el objeto que en el video.			
6. Al mostrarle una imagen es capaz de describirla.			
7. Luego de demostrarle como se arma un rompecabezas no convencional, es capaz de hacerlo por sí mismo.			
8. Cuando trabaja no hace caso a sus compañeros que están mostrando un objeto diferente.			
9. Es capaz de repetir el ritmo según las órdenes dadas.			
10. Culmina su trabajo siguiendo indicaciones según el tiempo establecido.			

11.Mantienen su atención en las actividades o tareas lúdicas.			
12.Escucha con atención las órdenes que se les da verbalmente.			
13.Se concentra ala ejecutar una acción.			
14.Es capaz de ordenar las imágenes de las rutinas que se le entregaron en desorden.			

SIEMPRE: 3	A VECES: 2	NUNCA: 1
-------------------	-------------------	-----------------

ANEXO N° 02

INFORME DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del experto:
- 1.2. Cargo e Institución donde labora:
- 1.3. Autoras del instrumento:
-
- 1.4. Fecha de validación:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	MUY DEFICIENTE	EFICIENTE	REGULARMENTE EFICIENTE	DEFICIENTE
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observable.				
3. FLEXIBILIDAD	De acuerdo al nivel y a la edad.				
4. SISTEMATIZACIÓN	Existe una organización lógica.				
5. CONTEXTUALIZACIÓN	Adecuado al contexto donde vive.				
6. COHERENCIA	Responde a los propósitos del diagnóstico.				

III. OBSERVACIONES:

.....
.....
.....

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- a) Puede ser aplicado tal como está elaborado.
- b) Debe ser mejorado para ser aplicado.

Experto responsable

Código: