UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TITULO

METODOLOGÍA JUEGO-TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", DE LA CIUDAD DE GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2025.

AUTORES:

ORDOÑEZ ARMIJOS MARELIS ALEJANDRA

ULLOA PUNINA ALISON DANIELA

TUTOR:

LIC. DIANA CATALINA AYALA GAVILANES

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR-PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TITULO

METODOLOGÍA JUEGO-TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", DE LA CIUDAD DE GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2025.

AUTORES:

ORDOÑEZ ARMIJOS MARELIS ALEJANDRA

ULLOA PUNINA ALISON DANIELA

TUTOR:

LIC. DIANA CATALINA AYALA GAVILANES

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR-PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL.

I. DEDICATORIA

Dios, por haber sido mi fortaleza y mi guía en cada paso de este camino. A mis padres por su amor incondicional y por enseñarme con su ejemplo el valor del esfuerzo. Con todo mi corazón a mi madre Yolanda Armijos por estar siempre presente, por sus palabras de aliento, sus oraciones y su abrazo oportuno, su fuerza y entrega han sido mi mayor inspiración el apoyo constante fue mi impulso en los momentos más difíciles.

A mi hermano Joel Armijos, por ser mi compañero fiel durante toda esta carrera, gracias por tu paciencia, tus consejos y por nunca soltar mi mano. Este logro también les pertenece a ustedes, cada página de esta tesis lleva su amor y sacrificio. Les dedico este triunfo con profunda gratitud y orgullo, siempre los llevaré en mi corazón.

Marelis Alejandra

Primero y, ante todo, le agradezco a Dios por cada una de las bendiciones a lo largo de este proceso el mismo que fue posible culminar gracias por haberme dado la sabiduría y la perseverancia, en los momentos de duda, fue su luz que ilumino mi mente y su amor incondicional el que renovó mis fuerzas necesarias para llegar a este punto y cumplir cada uno de los objetivos propuestos.

A mi madre, Mariana Punina por su amor y apoyo incondicional que a la distancia me han servido para recordar cada una de las metas. Gracias mamá, por cada uno de tus consejos sabios y tu ejemplo de integridad me ha enseñado el valor del esfuerzo gracias a usted por los esfuerzos realizados y por cada consejo que me ha sido útil para no rendirme, hoy le puedo dedicar este logro que es de usted también. A mi hermano Stalin Ulloa que entre opiniones, risas y enojos me alentaron a cumplir esta meta sin importar las adversidades que se me presentaban.

A mi compañero de vida Luis Gaglay, gracias por el amor y apoyo incondicional en cada momento, por caminar a mi lado en busca de cumplir nuestros sueños y sobre todo gracias por creer en mí, por animarme cuando más lo necesitaba y tu presencia en mi vida ha sido una bendición que pude lograr cada una de las cosas que se han presentado durante este proceso. **Alison Daniela**

II. AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por habernos dado fortaleza, salud y vida, gracias a cada maestro que hizo parte de este proceso integral de formación de saberes, nos deja como producto terminado a este grupo y como recuerdo esta tesis que perdurara dentro de cada uno de nosotros. Un agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar y la Facultad de Ciencias de la Educación. Sociales. Filosóficas y Humanísticas que nos dio la oportunidad de formar parte de la carrera de Educación Inicial la misma que nos direccionó a formarnos como docentes capaces de brindar conocimientos basados en el amor, paciencia y perseverancia.

Agradecemos también a nuestra tutora MSC. Catalina Ayala por su colaboración, guía y paciencia dentro de cada uno de los procesos de este proyecto, por habernos brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento científico.

Finalmente queremos agradecer a cada una de las personas que fueron parte de este proceso que ha llegado a su etapa final, en especial a nuestras familias, por su amor incondicional, comprensión y constante apoyo emocional. Gracias por ser nuestro pilar durante los momentos difíciles y por confiar siempre en nosotros.

Marelisy Daniela

LICENCIADA. CATALINA AYALA GAVILANES MSC

DOCENTE TUTOR DE TRABAJO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA

Que, el presente proyecto de investigación titulado: **"METODOLOGÍA JUEGO-TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", DE LA CIUDAD' DE GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2025."**, de autoría de: Marelis Alejandra Ordoñez Armijos Y Alison Daniela Ulloa Punina, estudiantes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud autorizó con mi firma para que pueda ser presentado y sustentado, observando las normas legales para el efecto existente y se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 26 de mayo de 2025



Firma tutor

Lcda, Catalina Ayala Gavilanes Msc.

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros **Ordoñez Armijos Marelis Alejandra** y Ulloa Punina Alison Daniela portador/res de la Cédula de Identidad No 0705761229 y 0202233045 en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Proyecto de Investigación: **"METODOLOGÍA JUEGO-TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", DE LA CIUDAD DE GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2025"**, modalidad de titulación proyectos de Investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Nombres y Apellidos
Marelis Alejandra
Ordoñez Armijos

Alison Ulloa

Nombres y Apellidos
Alison Daniela
Ulloa Punina

Marelis Ordoñez

Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc.Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

....rio

N° ESCRITURA 20250201003P02392

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR:

ALISON DANIELA ULLOA PUNINA y

MARELIS ALEJANDRA ORDOÑEZ ARMIJOS

CUANTIA: INDETERMINADA

DI: 2 COPIAS L.L

Factura: 001-001-000018339

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy diez de septiembre del dos mil veinticinco, ante mi Abogado **HENRY ROJAS NARVAEZ**, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen la señorita ALISON DANIELA ULLOA PUNINA soltera, domiciliada en el Cantón Echeandía y de paso por esta ciudad de Guaranda, celular 0981983504, correo electrónico es alisonpunina16@gmail.com; y, la señorita MARELIS ALEJANDRA ORDOÑEZ ARMIJOS soltera, domiciliada en el Cantón Balsas y de paso por esta ciudad de Guaranda, celular 0994117525, correo electrónico es ordonezamarelis18@gmail.com, por sus propios derechos, obligarse a quienes de conocerlos doy fe. LAS COMPARECIENTES AUTORIZAN QUE SE OBTENGA EL RESPECTIVO CERTIFICADO ELECTRÓNICO DE DATOS DE IDENTIFICACIÓN CIUDADANA DEL REGISTRO CIVIL PARA SER AGREGADO A LA PRESENTE COMO DOCUMENTO HABILITANTE CONFORME EL ARTICULO 75 DE LA LEY ORGÁNICA DE GESTIÓN DE IDENTIDAD Y DATOS CIVILES; ADEMAS DECLARAN SU CONSENTIMIENTO PARA LA COMUNICACIÓN DE SUS DATOS PERSONALES CONFORME DETERMINA LA LEY ORGÁNICA DE PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES; bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declaramos libre y voluntaria que el presente proyecto de investigación, con el tema: "METODOLOGÍA JUEGO- TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", DE LA CIUDAD DE GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2025". Previo a la obtención del Título de Licenciadas en Educación Inicial, través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, siendo este de nuestra autoría. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA**. La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican y firma conmigo se incorpora al protocolo de esta Notaria la presente escritura, de todo lo cual doy fe.-

ALISON DANIELA ULLOA PUNINA
C.C 0202233045

MARELIS ALEJANDRA ORDOÑEZ ARMIJOS
C.C. 0705761229

ABOG. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

El Nota...

V. ÍNDICE DE CONTENIDO

I. DEDICATORIA **1**
II. AGRADECIMIENTO **2**
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR **3**
IV. AUTORÍA NOTARIADA **4**
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL **10**
VII. ABSTRACT **11**
VIII. INTRODUCCIÓN **12**
1. TEMA **14**
2. ANTECEDENTES **15**
3. PROBLEMA **17**
3.1. Descripción del problema 17
3.2. Formulación del problema 20
4. JUSTIFICACIÓN **21**
5. OBJETIVOS **23**
5.1. Objetivo general 23
5.2. Objetivos específicos 23
6. MARCO TEÓRICO **24**
6.1. Teoría Científica 24
6.1.1. El juego papel importante en el desarrollo de la concentración 24
6.1.2. Currículo de Educación Inicial ecuatoriano 24
6.1.3. Ambientes de aprendizaje 25
6.1.4. Metodología juego-trabajo 28
6.1.4.1 Teorías sobre el juego y el aprendizaje infantil. 28
6.1.4.2 Tipos de juegos 29
6.1.4.2.1 Juegos Cognitivos 29
6.1.4.2.2 Juegos Motrices 30
6.1.4.2.3 Juegos Socioemocionales 30
6.1.4.3 Planificación de un juego didáctico 31
6.1.4.4 El Juego en el desarrollo Infantil 31
6.1.5. Juego-trabajo 33
6.1.6. Motivación en la infancia 35

6.2. Atención y concentración 36
6.2.1. Desarrollo humano 36
6.2.2. La mente 36
6.2.3. Atención 37
6.2.3.1 Evolución de la atención en función al crecimiento infantil 37
6.2.3.2 Atención y concentración en la primera infancia 38
6.2.3.3 Factores en la Atención y Concentración en Niños de 4 a 5 Años 40
6.3. La metodología juego-trabajo en la atención y concentración 42
6.3.1. Los juegos en la atención y concentración 43
6.3.2. Experiencias de la metodología implementada en el aula 43
6.3.3. Beneficios de incorporar el juego-trabajo en el aula 44
6.4. Teoría legal 46
6.4.1. Objetivos de desarrollo Sostenible 46
6.4.2. Plan de Desarrollo para el Nuevo Ecuador 2024 – 2025 46
6.4.3. Constitución de la República del Ecuador 47
6.4.4. Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) 47
6.4.5. Declaración de los Derechos del Niño 48
6.4.6. Convención sobre los Derechos del Niño por UNICEF 48
6.4.7. Código de la Niñez y Adolescencia de Ecuador 54
6.4.8. Reglamento Curricular de la Educación Inicial 54
6.4.9. Guía Aprobada para la Educación Inicial en Ecuador 55
6.5. Teoría referencial 56
6.5.1. Unidad Educativa “Verbo Divino” 56
6.5.2. Juegos como propuesta en Unidad Educativa “Verbo Divino” 57
7. MARCO METODOLOGICO 59
7.1. Enfoque de la investigación 59
7.2. Diseño o tipo de estudio 59
7.2.1. Por el propósito 59
7.2.2. Por el nivel de estudio 60
7.2.3. Por el lugar 61
7.2.4. Métodos de investigación 61
7.2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de información 61

7.2.6. Universo y la muestra 62
7.2.7. Procesamiento de información 62
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 64
8.1. Resultados de la ficha de observación 64
8.2. Encuesta aplicada a seis docentes de educación inicial 80
8.2.1. Motivación en el aprendizaje 80
8.2.2. Nivel de atención durante las actividades 84
8.2.3. Interacción y trabajo en equipo 88
8.2.4. Desarrollo de habilidades cognitivas 92
8.2.5. Impacto de la metodología juego-trabajo en el aula 96
9. CONCLUSIONES 104
10. PROPUESTA 108
10.1. INTRODUCCIÓN 108
10.2. Objetivo 109
10.3. Objetivos 110
10.4. Desarrollo 110
11. BIBLIOGRAFÍA 111
12. ANEXOS DE LA INVESTIGACIÓN 133
12.1. Anexo 1 Fotografías 133
12.2. Fotografías que respaldan nuestro proyecto de investigación 133
12.3. Anexo 2 Diagrama para la construcción del marco teórico 134
12.4. Anexo 3 Matriz operacional de la ficha de observación 135
12.5. Anexo 4 Ficha de observación 139
12.6. Anexo 3 Encuesta a las docentes 142

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Factores y características en la atención de niños..... 41
Tabla 2. Universo del inicial ll..... 62
Tabla 3. Interés del niño en actividades con estrategias de juego 80
Tabla 4. Incentivo a la participación activa mediante juego-trabajo 82
Tabla 5. Duración de la atención en actividades lúdicas 84
Tabla 6. Diferencia en concentración: juegos vs. actividades tradicionales.. 86
Tabla 7. Interacción y cooperación favorecidas por los juegos 88
Tabla 8. Atención a instrucciones presentadas en forma de juego 90
Tabla 9. Mejora en resolución de problemas con juego-trabajo..... 92
Tabla 10. Mejoras en memoria y retención con estrategias de juego-trabajo.. 94
Tabla 11. Frecuencia de uso de actividades juego-trabajo 96
Tabla 12. Tipos de juegos para fomentar atención y concentración..... 98
Tabla 13. Mejoras en concentración tras implementar juego-trabajo..... 100
Tabla 14. Desafíos para implementar juego-trabajo en el aula..... 102

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Dimensiones de los rincones del aula 26
Figura 2. Pilares de los rincones del aula 26
Figura 3. Descripción de los rincones del aula..... 27
Figura 4. Potencial de los juegos en el aprendizaje de educación infantil.... 32
Figura 5. 36
Motivación intrínseca vs. la extrínseca como influye en el aula 36
Figura 6. Clasificación de los diferentes tipos de atención 37
Figura 7. Ciclo de la atención..... 39
Figura 8. Diagrama para potenciar nuestra energía atencional 39
Figura 9. Esquema de resumen entre la Atención/Concentración 40
Figura 10. Fortalezas de los juegos en la construcción del niño 45
Figura 11. 57
Ubicación espacial de la Unidad Educativa "Verbo Divino" 57
Figura 12. Organigrama de la institución..... 57
Figura 13. Interés del niño en actividades con estrategias de juego 80
Figura 14. Incentivo a la participación activa mediante juego-trabajo 82
Figura 15. Duración de la atención en actividades lúdicas 84
Figura 16. Diferencia en concentración: juegos vs. actividades tradicionales.. 86
Figura 17. Interacción y cooperación favorecidas por los juegos 88
Figura 18. Atención a instrucciones presentadas en forma de juego 90
Figura 19. Mejora en resolución de problemas con juego-trabajo..... 92
Figura 20. Mejoras en memoria y retención con estrategias de juego-trabajo. 94
Figura 21. Frecuencia de uso de actividades juego-trabajo 96
Figura 22. Tipos de juegos para fomentar atención y concentración..... 98
Figura 23. Mejoras en concentración tras implementar juego-trabajo..... 100
Figura 24. Desafíos para implementar juego-trabajo en el aula..... 102
Figura 29. Diagrama de Ishikawa sobre el problema de estudio 134
Figura 30. Diagrama de inclusión de categorías fundamentales..... 134

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La atención y concentración en la educación inicial son claves para un adecuado desarrollo cognitivo en los niños, por lo que resulta relevante proponer actividades enfocadas al juego para crear espacios de aprendizaje, donde los niños pueden interactuar con diferentes actividades. Bajo este contexto se proponen actividades basadas en la metodología juego-trabajo para mejorar la atención y concentración en niños de 4 a 5 años. La investigación adoptó un enfoque mixto de carácter descriptivo, explicativo y aplicado, ya que permitió explorar en profundidad la influencia de la metodología en la atención y concentración de los niños. Para la recolección de datos, se aplicó una ficha de observación a 30 niños/as y una encuesta a 6 maestras de la Unidad Educativa "Verbo Divino", del periodo académico 2024-2025. Los resultados detectaron manifestaciones conductuales en los niños como la distracción, frustración, enojo, jugar con sus compañeros, abandono de la actividad, entre otros, que los alejan del objetivo que es aprender y desarrollar destrezas. Aunque la metodología ha sido implementada por las maestras en el aula, por su alto valor pedagógico presenta ciertos desafíos orientados al tiempo planificado y los recursos limitados disponibles en los rincones, lo que permitió concluir que es necesario modificar la atmósfera de aprendizaje en la que el infante está interactuando para potencializar sus destrezas como la atención y concentración al momento de ejecutar una actividad.

Palabras clave: Metodología juego-trabajo – juego – atención y concentración – educación inicial – destrezas

VII. ABSTRACT

Attention and concentration in early education are key for an adequate cognitive development in children, so it is relevant to propose activities focused on play to create learning spaces, where children can interact with different activities. In this context, activities based on the play-work methodology are proposed to improve attention and concentration in children from 4 to 5 years old. The research adopted a mixed approach of descriptive, explanatory and applied character, since it allowed exploring in depth the influence of the methodology on children's attention and concentration. For data collection, an observation form was applied to 30 children and a survey to 6 teachers of the “Verbo Divino” Educational Unit, during the 2024-2025 academic period. The results detected behavioral manifestations in the children such as distraction, frustration, anger, playing with their classmates, abandonment of the activity, among others, that take them away from the objective of learning and developing skills. Although the methodology has been implemented by the teachers in the classroom, due to its high pedagogical value, it presents certain challenges oriented to the planned time and the limited resources available in the corners, which allowed concluding that it is necessary to modify the learning atmosphere in which the infant is interacting in order to potentiate his skills such as attention and concentration at the moment of executing an activity.

Keywords: Play-work methodology - play - attention and concentration - initial education - skills.

VIII. INTRODUCCIÓN

El desarrollo integral de la infancia constituye uno de los pilares fundamentales para la formación de individuos pequeños capaces, creativos y con habilidades cognitivas sólidas que les permitan enfrentar los retos académicos y sociales del futuro. En este sentido, la atención y la concentración se posicionan como procesos cognitivos esenciales durante los primeros años de vida, dado que son la base para el aprendizaje efectivo, la adquisición de conocimientos y la adaptación al entorno escolar pues si no se atiende no se aprende y si no se concentra no se enfoca. En niños de 4 a 5 años, etapa en la que se consolidan importantes estructuras neurocognitivas, la estimulación adecuada de estas habilidades resulta crucial para potenciar su desarrollo intelectual y emocional, favoreciendo su éxito en etapas educativas posteriores(Pillajo-Tipán et al., 2021).

La metodología juego-trabajo, como estrategia pedagógica, surge como una alternativa poderosa que combina el juego con los objetivos dirigidos y organizados del trabajo. Esta dualidad propicia un ambiente educativo donde los niños pueden aprender a través de experiencias significativas, favoreciendo no solo la motivación y el interés, sino también la internalización de hábitos de atención y concentración. Para Chonillo-Sislema (2025) a través del juego, el aprendizaje se convierte en una vivencia que integra el desarrollo psicomotor, cognitivo y social, facilitando la adquisición de competencias fundamentales para el éxito académico.

Diversos estudios han demostrado que las intervenciones que integran el juego con actividades estructuradas estimulan áreas relacionadas con la memoria, la regulación emocional y la capacidad atencional (Pérez y Castro, 2023). Así, el juego-trabajo no solo potencia la concentración momentánea, sino que promueve la consolidación de habilidades autorregulatorias y metacognitivas, indispensables para la atención sostenida y el control de impulsos en el aula. Además, esta metodología propicia la participación activa del niño, el trabajo en equipo y el desarrollo de la autonomía, factores clave para su bienestar y rendimiento escolar.

Por tanto, esta investigación se orienta a profundizar sobre la metodología juego-trabajo en el desarrollo de la atención y concentración, entendidas como capacidades cognitivas y emocionales esenciales para el aprendizaje temprano. Al hacerlo, se aspira a contribuir con el diseño de prácticas educativas innovadoras que

impulsen el desarrollo de competencias básicas en la primera infancia, generando un efecto positivo en el proceso formativo y en la construcción de una base sólida para el futuro académico y personal de los niños.

1. TEMA

Metodología juego-trabajo en el desarrollo de la atención y concentración en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Verbo Divino”, de la ciudad de Guaranda Provincia Bolívar en el periodo 2025.

2. Antecedentes

Desde un vasto paquete bibliográfico Caballero-Calderón (2021) busco determinar la importancia que tienen los juegos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el aula, sobre todo a los del nivel inicial y primaria básicamente, sin dejar de lado los otros niveles. Los hallazgos evidenciaron que, en los últimos años, el juego ha sido descuidado tanto en los hogares como en la escuela, afectando al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Los resultados articulados a las conclusiones reflejaron que, el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje y es muy importante para la vida del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico, mejorando atención y concentración y las nociones básicas para la resolución de problemas.

En Colombia el estudio de Hoyos y Mayoral (2024) buscó determinar la incidencia del juego como estrategia didáctica para mejorar la atención en clase para el alcance de las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes de primer a quinto año en edades de 5 a doce años de la Escuela Rural sede Fronteriza El Paisaje, municipio de Mocoa, Putumayo. Se utilizó el enfoque cualitativo, tipo de investigación acción, fundamentado desde el paradigma sociocrítico, con el fin de dinamizar los métodos de incorporación a las personas que hicieron parte de todo el proceso investigativo. Los resultados mostraron que los estudiantes manifiestan desinterés en las clases por causa de la monotonía y la falta de innovación en el desarrollo de los temas, en consecuencia, no prestaban atención en el aula. Concluyeron que la integración de temáticas con el juego permitió captar la atención de los alumnos, generando un mayor interés por el conocimiento y evidenciando una mayor concentración y gusto por el aprendizaje.

En Ecuador, la investigación realizada por Loor-Zambrano y Grasst-Samada (2022) tuvo por objetivo diseñar un sistema de juegos digitales para el desarrollo de la concentración y memoria de los niños de 5 años de la Escuela de Educación General Básica América. El estudio se orientó dentro de la metodología con enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, campo, trasversal, y documental. Se utilizaron como instrumentos de recolección de datos la ficha de observación y guía de entrevista aplicados a 88 niños y 3 docentes de educación inicial. Los resultados

evidenciaron que es escaso el uso de actividades lúdicas digitales por parte de la docente, por lo cual los niños demuestran bajo desarrollo de concentración y memoria. El estudio concluyó que existe la necesidad de diseñar un sistema de actividades lúdicas digitales para el desarrollo de la concentración y memoria de los niños de 5 años.

Asimismo, en el trabajo de investigación Lainez y Rodriguez (2024) busco determinar cómo la metodología juego trabajo aporta al aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años. Se utilizó el enfoque cualitativo, paradigma constructivista, de alcance descriptivo se realizaron entrevistas a docentes y aplicó una ficha de observación a doce niños del Inicial 2 de la Unidad Educativa "Península de Santa Elena". El estudio concluye que emplear la metodología juego trabajo en educación inicial desempeña un papel importante el desarrollo del aprendizaje basado en diferentes actividades a realizar con los niños. Además, resalto que los rincones de aprendizaje y los recursos incorporados en ellos los niños puedan desarrollar un aprendizaje significativo

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

Durante la primera infancia los niños aprenden de varias formas, es la etapa más especial de la niñez para moldear modales, hábitos y costumbres. En esta etapa es adecuado inculcar por ejemplo la lectura de cuentos y preguntarles para desarrollar el pensamiento y memoria; jugar con ellos, para desarrollar la atención y concentración. Sin embargo, es común que muchos niños y niñas en esta etapa muestren dificultades para mantenerse enfocados a causa del modelo pedagógico que puede afectar su desarrollo cognitivo (Cando et al., 2023).

Durante la infancia como lo establece Fröbel (1906) los niños se integran a una gran variedad de actividades lúdicas, creativas y pedagógicas que fomenta el desarrollo integral de forma individual y colectiva en el aula, a través de una serie de ambientes de aprendizaje. No obstante, estos rincones de aprendizaje se ven afectados pues no hay una adecuada fusión del aprendizaje y la parte lúdica lo que impide que el trabajar jugando cumpla su función.

En la ciudad de Guaranda, se ha identificado que muchos niños presentan dificultades para mantener la atención y concentración durante las actividades escolares, lo que afecta su proceso de aprendizaje y desarrollo cognitivo. Factores pueden estar relacionados con “la sobreexposición a dispositivos electrónicos, la falta de estrategias pedagógicas adecuadas y la poca estimulación en el hogar pueden influir” como lo indica Taco-Betancourt et al. (2024) que pueden influir en estos aspectos.

En el contexto educativo a nivel nacional los docentes enfrentan retos para captar y mantener el interés de los niños, ya que los métodos tradicionales de enseñanza no siempre responden a las necesidades de esta etapa del desarrollo (Pillajo-Tipán et al., 2021). Por ello, es necesario diseñar estrategias basadas en el juego-trabajo para mejorar estos aspectos en la educación infantil y favorecer un aprendizaje más dinámico y efectivo.

Las observaciones previas a este estudio se constató dificultades en los(as) niños(as) de la Unidad Educativa “Verbo Divino”, de la ciudad de Guaranda, el diagnostico en la búsqueda bibliográfica no se evidencia ningún estudio sobre la

metodología juego-trabajo en desarrollo de la atención y concentración en la institución sin resultados visibles, por lo que se establece la necesidad de realizar el estudio, ya que las estrategias que se ha venido aplicando no permite el desarrollo de las habilidades en los niños y niñas en edades de 4 a 5 años. También de manifestaciones emocionales como: niños(as) enojados, estresados, presentando poca participación que pueden interferir en el aprendizaje. Pillajo-Tipán et al. (2021, p. 72) menciona que:

Los maestros de educación inicial conocen que las metodologías pedagógicas empleadas, dependen en gran manera, que el niño sienta el aula de clases como un lugar dinámico, agradable y favorecedor. Por lo que resulta necesario que el maestro supere las metodologías tradicionales y la educación replantee su accionar y se transforme.

Ante esto es posible argumentar que el desconocimiento del docente sobre la metodología juego-trabajo impacta negativamente en el proceso de enseñanza, ya que limita la aplicación de estrategias lúdicas que favorecen el aprendizaje en los niños y niñas. Como consecuencia, los estudiantes se muestran aburridos y desconcentrados, lo que dificulta su participación activa en clase. Además, la falta de dinamismo en las actividades pedagógicas reduce la motivación y el interés por los contenidos, afectando el desarrollo de habilidades esenciales en la etapa preescolar.

El limitado nivel de creatividad de la maestra, junto con la aplicación de una metodología tradicional, afecta negativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta situación da lugar a la implementación de actividades monótonas y repetitivas, las cuales no logran captar el interés de los estudiantes como producto de una infructuosa labor dentro del aula de clase. Esto lleva a que el aprendizaje se vea afectado por una escasa atención por parte de infante, enlazando su participación y el desarrollo integral de los niños y niñas, reduciendo así la efectividad de la metodología en el proceso educativo.

La falta de una adecuada estructura didáctica en los rincones de aprendizaje afecta significativamente el desarrollo integral de los niños, ya que limita la organización y funcionalidad de estos espacios pedagógicos. De modo que, se observa una disminución en la socialización entre compañeros, lo que impacta

negativamente con sus compañeros pues la relaciones entre ellos forman parte del aprender-aprender. Asimismo, la ausencia de una planificación adecuada impide el desarrollo de destrezas y habilidades, restringiendo de esta forma su crecimiento cognitivo, emocional y social.

3.2. Formulación del problema

¿La escaza aplicación de la metodología Juego trabajo limita el desarrollo de la atención y concentración de los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa "¿Verbo Divino", de la ciudad de Guaranda Provincia Bolívar en el periodo 2025?

4. JUSTIFICACIÓN

La sociedad actual se relacionó estrechamente con las nuevas generaciones que nacieron y crecieron en medio de cambios constantes en la producción y circulación del conocimiento. No obstante, los métodos de enseñanza tradicionales, aplicados durante décadas, dejaron de generar los mismos resultados en los estudiantes actuales (Sánchez, 2019). Por ello, fue necesario cambiar la manera en la que se actuaba dentro del aula, especialmente en los niveles iniciales, para favorecer el aprendizaje de los actores educativos desde sus primeras etapas, transformando los ambientes pedagógicos en entornos más dinámicos, interactivos y participativos.

Este estudio tuvo como propósito principal contribuir al mejoramiento de la atención y la concentración en niños de 4 a 5 años, mediante la implementación de la metodología juego-trabajo. Esta estrategia permitió potenciar el aprendizaje a través de actividades diseñadas en contextos lúdicos, donde el niño se convirtió en protagonista de su proceso de desarrollo. Al evidenciar la efectividad de dicha metodología, se abrieron posibilidades para diseñar propuestas pedagógicas innovadoras que impulsaran tanto el desarrollo cognitivo como emocional en la primera infancia.

La factibilidad del estudio radicó, en primer lugar, el respaldo institucional y el consentimiento informado por parte de padres de familia y docentes, lo que aseguró un contexto adecuado para el trabajo de campo en las aulas. Además, la institución contó con recursos didácticos suficientes y espacios apropiados que facilitaron la implementación de dinámicas enfocadas en el juego, promoviendo una interacción significativa entre los niños y el material de aprendizaje.

Los beneficiarios directos fueron tanto los niños como los docentes. Por un lado, los niños y niñas de la Unidad Educativa “Verbo Divino” participaron activamente en experiencias gamificadas pensadas para mantener su atención y concentración mediante un entorno de aprendizaje motivador. Esta vivencia impactó de manera positiva en su desarrollo cognitivo y emocional, reforzando hábitos fundamentales para etapas educativas posteriores.

En el caso de los docentes, la experiencia les permitió adquirir nuevas herramientas pedagógicas, que mejoraron la gestión del aula y les ayudaron a

adaptar sus estrategias de enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante. Asimismo, los padres observaron mejoras en la concentración y el rendimiento académico de sus hijos, lo que fomentó una mayor colaboración entre la familia y la escuela, fortaleciendo el acompañamiento emocional y académico necesario para el desarrollo integral de los infantes.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

Establecer la importancia metodología juego-trabajo para mejorar la atención y concentración en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Verbo Divino”, de la ciudad de Guaranda Provincia Bolívar en el periodo 2025.

5.2. Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente la importancia de la aplicación de la metodología juego-trabajo en la atención y concentración de niños de 4 a 5 años mediante una revisión bibliográfica.
- Determinar, a través de fichas de observación, el nivel de atención y concentración en los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Verbo Divino” para identificar sus necesidades.
- Elaborar un manual de actividades lúdicas basadas en la metodología juego-trabajo que contribuyan a mejorar la atención y concentración de niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Verbo Divino”.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría Científica

6.1.1. El juego papel importante en el desarrollo de la concentración

A partir de loa antecedentes filosóficos de Schiller dice que el juego nos hace reducir la energía corporal. Por lo tanto, el juego es una especie de vía de escape ante la sobreabundancia energía ya que su propósito no es el reparar las necesidades naturales (Acosta, 2022). A él se le atribuye la frase «El hombre es solo un hombre pleno cuando juega y solo juega cuando es un hombre en el sentido completo de la palabra».

Hegel determina basándose en algunas consideraciones que se hicieron algunos en el blog de DEVIR (2025). Según Hegel indica que el juego, debido a su gran indiferencia hacia el mundo, el juego supone un refugio para el hombre.

Asimismo, Nietzsche también creía "que no hay otro método para abordar las grandes tareas más que el juego". El niño es el único ser humano que puede vivir libre y cuando juega, este aspecto se manifiesta en su máxima expresión. El tiene la capacidad de situarse más allá del bien y del mal, por lo que es el dueño absoluto de su libertad.

Cuando un niño arma un rompecabezas, utiliza la memoria al seleccionar una tarjeta, o utiliza bloques de construcción, los niños aprenden a seguir reglas, resolver problemas y mantenerse atentos en una tarea específica. Es decir, el juego sin generar estrés, los niños se sienten motivados y disfrutan del proceso pues los retos y recompensas estimulan la curiosidad y la perseverancia, ayudándolos a mejorar su capacidad para ignorar distracciones y mantener la atención por períodos más largos.

Luego es establecer algunos aspectos filosóficos al tema de estudio se construye a partir del diagrama de categorías fundamentales presentes en la Anexo 2 la fundamentación de las variables independiente y dependiente al igual que una articulación entre ambas variables.

6.1.2. Currículo de Educación Inicial ecuatoriano

El Currículo Educación Inicial (2014) establece que la metodología juego-trabajo organiza en el aula diferentes espacios o ambientes de aprendizaje

denominados rincones donde los niños juegan, formando pequeños grupos donde el juego es el inicio para comprender la forma de <prender del infante y atender de mejor manera la diversidad cognitiva en aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño y niña.

En el Currículo de Educación Inicial los rincones mediante actividades juego-trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y estilos de aprendizaje. Esto quiere decir que, mediante esta metodología, el juego es una actividad genuina e importante en la infancia que potencia la motivación e interés el infante mientras "juga para aprender".

6.1.3. Ambientes de aprendizaje

En palabras de Ávila y Quizhpe (2022) un ambiente de aprendizaje constituye todos los escenarios físicos y sensoriales como la luz, el color, el espacio, la decoración, entre otros, que caracterizan el entorno donde el infante ha de construir su aprendizaje. el objetivo de un ambiente de aprendizaje es ofrecerle al alumno un ambiente acogedor, grato, apasionantes, atractivo, que lo llame a interactuar con él. Los rincones desde la definición de Erazo-Solórzano y Lázaro-Clodoaldo (2022) son un "espacio físico que ayuda al desarrollo lingüístico, comunicación, motricidad, habilidad auditiva del infante, es necesario contar con un entorno propicio que ayude a la atención y concentración" (p. 1094).

En el aula de la infancia estos ambientes de aprendizaje se expresan de múltiples formas con funciones y objetivos específicos que ayuda a potenciar ciertas cualidades y habilidades en el aprendizaje del infante (Figura 5). En estos sitios el valor de aprendizaje será intervenido por el juego donde los niños y niñas interactuaran dentro del aula y les permitirá enlazar la confianza, libertad y el divertirse del juego al tronco cognitivo del aprendiz.

En cuanto a sus virtudes de los rincones proporcionan a los niños y niñas nuevas oportunidades para mejorar habilidades y destrezas, a través de un ecosistema de aprendizaje lúdico, didáctico y efectivo que los atrae a aprender. Estos ambientes se deben configuran y organizar en cuatro dimensiones para un aprendizaje efectivo: física, funcional, relacional y temporal como se visualiza a continuación.

Figura 1.
Dimensiones de los rincones del aula



Nota. Captura tomada de la guía del Ministerio de Educación (2016)

Por su parte Puig (2020) menciona que los rincones de aprendizaje los niños comparten conocimientos, potencia la iniciativa y el sentido de responsabilidad. Por lo que se debe tener en cuenta, que todos los rincones llamen la atención del alumnado, adoptando una actitud positiva frente al cambio, para no encontrarnos con rincones vacíos. Además, las actividades que se desarrollan en los rincones deben ser: atractivas, dinámicas, imaginativas e integradoras (ver Figura 5).

Figura 2.
Pilares de los rincones del aula

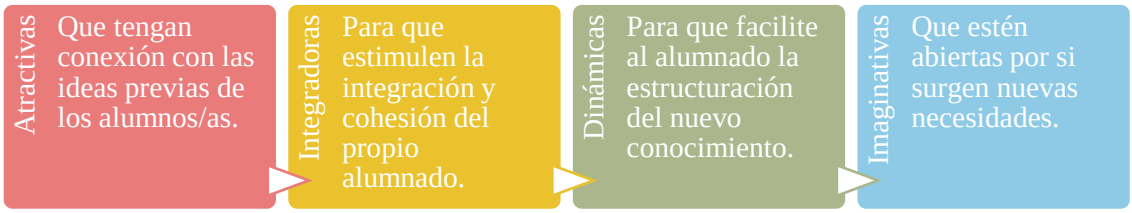


Figura 3.
Descripción de los rincones del aula

Rincón de construcción

- **Función:** En este rincón, el niño desarrolla su inteligencia espacial, su pensamiento matemático, su lenguaje y creatividad; ejercita la coordinación motora fina y su capacidad de observación y análisis al descubrir las formas, tamaños y características de los objetos al realizar las construcciones.
- **Se pueden utilizar:** Bloques de construcción, bloques de madera, plástico, cajas de zapatos, latas, cajas de fósforos, taquitos de madera lijadas pintados de diferentes colores y formas, carretes de hilo, y envases vacíos.



Rincón del Hogar y de la Dramatización

- **Función:** Estos rincones brindan al niño y niña espacios reales en los cuales aprende de sus propias interacciones elaborando pautas y normas de convivencia. A través de estas interacciones, el niño o niña representa su realidad, la comprende y aprende a expresar sus sentimientos, emociones, frustraciones, etc. Son rincones proyectivos.
- Se pueden utilizar: **Hogar:** Cocina, mesas, utensilios de cocina, mantas, sillas, vajillas, artefactos. En este rincón pondremos una mesa y sillas para simular un comedor. **Dramatización:** disfraces, títeres, máscaras, muñecas, ropa de adultos, accesorios de médico, carpintero, bombero, etc.



Rincón de Juegos Tranquilos

- **Función:** En esta área el niño podrá realizar juegos de razonamiento, análisis, reflexión, asociación, resolución de problemas, etc.
- **Se pueden utilizar:** Juegos de memoria, encaje, rompecabezas, dominós, loterías, enroscado, enhebrado, ensartado, pasado de cuentas, plantados, seriaciones, clasificaciones según forma, color, tamaño, series lógicas.



Rincón de la lectura

- **Función:** En este rincón, las niñas y niños disfrutan que los adultos les muestren los libros y les ayuden a interpretar las imágenes y el texto, mientras manipulan, describen y dialogan. Los niños desarrollan el lenguaje y aprenden a gozar de la lectura y amar a los libros.
- **Se pueden utilizar:** Tarjetas de vocabulario, revistas, periódicos para hacer recortes, libros, cuentos, imágenes, láminas, historietas gráficas, tarjetas de bingo, fiestas, etiquetas de productos, afiches publicitarios, letras móviles, bits de lectura e inteligencia, adivinanzas, rimas, trabalenguas, canciones, plumones, crayolas, colores, y lápices.



Rincón de Arte

- **Función:** Rincón orientado al desarrollo de la creatividad y la expresión libre del niño. Se recomienda que este rincón se encuentre cerca al agua para que los utensilios utilizados se puedan lavar fácilmente.
- **Se pueden utilizar:** Témperas, pinturas, crayolas, moldes de repostería, pinceles gruesos y delgados, colores, plumones, tizas de colores, arcillas, engrudo, punzones, lanas, esponjas, goma, plastilina, hojas, papelotes, papeles de colores, revistas, periódicos, cartulinas, cartón, y delantales para los niños y niñas.



Rincón de Música

- **Función:** La música no es sólo expresión artística, es un elemento esencial para lograr el equilibrio afectivo, sensorial, intelectual y motriz. En este rincón, el niño podrá desarrollar su sensibilidad, memoria, atención, concentración, coordinación, expresión corporal, motricidad gruesa y fina, además de permitir un espacio de relajación y tranquilidad según la melodía.
- **Se pueden utilizar:** Instrumentos musicales variados: claves de madera, panderetas, tambores, maracas, flautas, quenas, triángulos, platillos, CDs, radiograbadora, etc.



provoque en los niños el gozo y el asombro que buscan 1) promover el trabajo en grupo, 2) propiciar la cooperación, 3) facilitar la interacción, 4) estimular la toma de decisiones y responsabilidades, 5) potenciar la inventiva y el ingenio del maestro, 6) estrechar lazos afectivos, 7) ayudar a la resolución de conflictos, 8) desarrollar habilidades motrices, 9) estimular la comunicación y 10) fortalecer los conocimientos básicos.

6.1.4. Metodología juego-trabajo

6.1.4.1 Teorías sobre el juego y el aprendizaje infantil.

La palabra juego tiene raíces latinas, proviene del término "iocus", que significa broma, gozo o diversión. En el repertorio de la Real Académica Española (2014) es la "acción y efecto de jugar por entretenimiento". Puesto que el juego es "la descarga de energía vital, obedece a impulsos congénitos de imitación; satisface las necesidades de relajación, prepara al niño para actividades serias que se vivirán más adelante" (Morales, 2022).

Desde la teoría del aprendizaje de Piaget. En palabras de Peñaloza (2024) el juego es algo originario de aprovechamiento y ajuste de conocimientos, permitiendo a los niños construir su propio entendimiento del mundo. A través del juego, los niños exploran su entorno, desarrollan habilidades cognitivas. Desde los argumentos de Vygotsky, Moya (2024) establece que el aprendizaje se produce a través de la interacción social y que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas.

A partir de las teorías de Vygotsky y Piaget, el juego permite a los niños actuar en un "nivel superior", ya que al asumir roles y seguir reglas simbólicas, expanden su zona de desarrollo próximo. De esta forma el juego pone en práctica los conceptos aprendidos y asociar el hecho de aprender con la diversión para desarrollar destrezas.

Articular los planos emocional, psicológico, físico, motriz, cognitivo y social junto al juego los niños son más susceptibles de adquirir conocimientos si lo hacen jugando, ya que desarrollan su creatividad, aprenden a relacionarse con los demás, conocen el entorno e interactúan con él, exploran la realidad y la imaginan, aprender a respetar normas, dar rienda suelta a su curiosidad, ganar autoconfianza, mejorar el manejo del lenguaje y aprender a organizar y tomar decisiones.

Por su parte, Cahuasa (2023) ofrece varios beneficios sobre juegos en la educación fomentan la motivación, la atención y la concentración de los estudiantes; estimula la imaginación y la curiosidad; refuerzan la memoria, el lenguaje y el razonamiento lógico-matemático; promueve la autoestima, la confianza y la autonomía de los estudiantes; favorece la convivencia, el respeto y la cooperación entre los estudiantes; y desarrolla valores como la tolerancia, la solidaridad y la responsabilidad.

El juego debería ser una actividad constante, especialmente en edades tempranas —kínder, jardín, escuela—, una época en la que los niños se pasan el día jugando. Más allá del conocimiento que se aprende en clases, en el infante se trabaja habilidades transversales y otro tipo de aptitudes (e.g. practicar la tomar de decisiones, resolver problemas o trabar en equipo), mediante esta técnica el nivel de aprendizaje es más profundo e integral, ya que, la mayoría de juegos, los niños tendrán que trabajar el respeto entre ellos y, en muchas ocasiones, poner en práctica ejercicios cooperativos, de este modo, mejoran habilidades interpersonales.

6.1.4.2 Tipos de juegos

El juego puede ser una herramienta multifacética para abordar diferentes áreas de desarrollo entre los juegos de carácter formativo en el blog publicado por el centro de formación Impulso_06 (2025).

6.1.4.2.1 Juegos Cognitivos

Exploraremos juegos que estimulan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Estos juegos no solo desafían la mente, sino que también promueven el aprendizaje activo y la aplicación práctica de conocimientos:

- Puzzles y Rompecabezas: promueven el razonamiento lógico y la perseverancia.
- Memorama Didáctico: estimulan la memoria y la asociación de conceptos de manera divertida.
- Juegos de Estrategia Digital: son plataformas digitales que desafíen la mente y fomenten la toma de decisiones tácticas.
- Laberintos Cognitivos: proporciona desafíos que estimulen la mente.

Estos juegos cognitivos no solo ofrecen un enfoque divertido para el aprendizaje, sino que también fortalecen las habilidades mentales fundamentales que son esenciales para el éxito académico y personal.

6.1.4.2.2 Juegos Motrices

Los juegos motrices son esenciales para el desarrollo físico de los estudiantes. Analizaremos cómo integrarlos de manera efectiva en el aula, promoviendo la actividad física y el bienestar:

- Yoga para Niños: fomentan la flexibilidad, la concentración y el bienestar físico y mental.
- Juegos de Equilibrio: mejoran la coordinación y la conciencia corporal.
- Deportes Adaptados: promueven la participación activa y el disfrute de la actividad física.
- Carrera de Obstáculos Educativa: ayudan al desarrollo de habilidades motrices.

Estos juegos no solo contribuyen al desarrollo físico de los estudiantes, sino que también fomentan la importancia de la actividad física como parte integral del proceso educativo.

6.1.4.2.3 Juegos Socioemocionales

Examinaremos la importancia de los juegos que promueven la inteligencia emocional, la empatía y las habilidades sociales. Estos juegos no solo fortalecen las conexiones emocionales entre los estudiantes, sino que también contribuyen al desarrollo integral de su bienestar socioemocional:

- Juego de Roles Emocionales: permiten a los individuos explorar diferentes perspectivas y desarrollar empatía.
- Tablero de las Emociones: fomenta la comunicación abierta y la comprensión mutua.
- Actividades de Cooperación: fortalecen el trabajo en equipo y la construcción de relaciones positivas.
- Juegos de Resolución de Conflictos: permiten a los individuos practicar habilidades de resolución pacífica de conflictos.

Estas estrategias no solo contribuyen al desarrollo socioemocional de los estudiantes, sino que también crean un entorno en el que puedan sentirse seguros expresando y gestionando sus emociones de manera saludable.

6.1.4.3 Planificación de un juego didáctico

De acuerdo con Chacón (2008) establece un formato que debe asumir un juego didáctico para ser implantado en el aula: *Título del juego:* nombre que recibirá el juego seleccionado; *área de conocimiento:* asignatura al que estará orientado; *objetivos:* qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego; *contenidos:* conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento; *diseño del juego:* ejemplo: dominó, memoria. de lo contrario se explicará la estructura diseñada; *audiencia a la cual va dirigido*: población y edades; *número de jugadores:* cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo); *duración:* tiempo; *materiales utilizados:* lista de materiales e *instrucciones:* se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

6.1.4.4 El Juego en el desarrollo Infantil

El juego no solo es una actividad recreativa, sino que es un proceso cognitivo que permite a los niños desarrollar sus capacidades mentales y emocionales (López-Villafuerte et al., 2024). El juego tiene la capacidad de atraer la atención de los niños, especialmente cuando se presenta de forma divertida y estimulante. Los juegos de memoria, concentración o resolución mejoran la atención sostenida, ya que requieren que los niños se enfoquen y participen en la tarea durante más tiempo. Es decir, el juego no solo son una fuente de entretenimiento, sino presentan un alto valor pedagógico que integra los nuevos conocimientos.

Figura 4.
Potencial de los juegos en el aprendizaje de educación infantil



Fuente: Ortiz et al. (2018)

De relación al Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], (2018) el período más importante del desarrollo infantil es aquel que comprende el nacimiento hasta los ocho años de edad. Durante esos años, el infante desarrolla competencias cognitivas, bienestar emocional, competencia social, la buena salud física y la mental.

- *Desde la concepción hasta los dos años:* La estimulación en el cerebro del niño forma conexiones neuronales que se ven potenciadas por entornos ricos, afectuosos y protegidos, en la prestación de cuidados receptiva y lúdica que potencie el establecimiento de lazos de unión y de un vínculo seguro, contribuyendo así a un desarrollo emocional positivo.
- *De los 3 a los 5 años:* Conocido como "etapa preescolar" donde las habilidades lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo pues la estimulación y el aprendizaje a través de jugar, leer o cantar, así como la interacción entre compañeros. De esta forma el juego permite a los niños explorar el mundo que les rodea, además de despertar su imaginación y su creatividad.
- *De los 6 a los 8 años:* En este período el aprendizaje basado en el juego aun es importante, pero se comienza a utilizar enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Sin embargo, en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria.

6.1.5. Juego-trabajo

Durante la educación prescolar los niños tienen una mayor facilidad para lograr aprendizajes significativos y desarrollar diversas habilidades, especialmente las cognitivas de esta manera la metodología juego-trabajo proporciona una experiencia de aprendizaje placentera y enriquecedora para los infantes que mejoran las habilidades cognitivas de memoria, atención y razonamiento pues las actividades grupales, juego de roles y dinámicas colaborativas, generan un mayor impacto en comparación con las actividades individuales.

De la misma forma Arroba y Camacho (2023) enlista ciertos beneficios de esta metodología.

- Fortalece en los niños y niñas el aprendizaje y el desarrollo a través de actividades recreadoras.
- Mediante situaciones reales del juego los infantes experimentan varias experiencias vivencias.
- Mediante esta metodología se establecen hábitos de orden y cuidado.
- Fortalecen el sentido de responsabilidad
- Permiten respetar y valorar el desempeño de sí mismo y el desempeño de sus compañeros.
- Permiten alcanzar logros para futuros aprendizajes.
- Permiten fortalecer del desarrollo de la psicomotricidad.

Los entornos de aprendizaje que se enlazan a la metodología juego-trabajo enriquecen el desarrollo integral del niño y la niña. Prácticamente se relaciona con el valor lúdico de esta manera el juego ayuda a refrescar la mente para empezar con actividades serias. Es decir, esta metodología busca conocer y entender el desarrollo del infante.

Brito-Solorzano y León Reyes (2024) las raíces benefactoras de la metodología en los niños permiten desarrollar la fantasía, imaginación y la creatividad; fortalecer el esquema corporal; implica actividad física, mental y emocional, favorece la socialización y autonomía; cumple una función rehabilitadora, causa placer y gratificación.

La metodología juego-trabajo se interpreta como una experiencia placentera, fomenta el aprendizaje significativo en el aula de clases siempre y

cuando las actividades estén diseñadas de tal manera que propicie un entorno de confianza, relajación y libertad, para generar emociones positivas en los niños y niñas.

Como lo establece Ruiz-Suárez (2022) la metodología juego-trabajo se basa en el aprendizaje activo y significativo a través de la exploración, la interacción y la creatividad. Para ello, se estructura en cuatro momentos fundamentales, los cuales permiten guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva:

a) Preparación o Planeación

En esta primera etapa, los niños tienden organizar sus ideas y planificar sus actividades de juego respondiendo a las preguntas: ¿qué aspiro hacer? ¿cómo lo logro hacer? ¿con qué lo formo? ¿con quién? ¿dónde? y ¿para qué? Durante este momento, el profesional debe animar al niño a elegir y solventar el rincón en que quiere interactuar.

Bajo la guía del docente, expresan sus intereses, eligen los materiales y establecen cómo llevarán a cabo sus propuestas lúdicas. Este momento fomenta la independencia, la toma de decisiones y el pensamiento crítico, ya que los niños comienzan a estructurar su propio aprendizaje.

b) Juego-Trabajo

Es el momento central del proceso, donde los niños ponen en práctica sus planes y llevan a cabo las actividades elegidas. A través del juego, exploran su entorno, desarrollan habilidades cognitivas, motoras, sociales y emocionales, y fortalecen su creatividad e imaginación. Durante esta fase, los docentes observan, acompañan y estimulan el aprendizaje sin imponer directrices rígidas, permitiendo que el niño sea el protagonista de su propio desarrollo.

c) Socialización

En esta etapa, los niños comparten sus experiencias con sus compañeros y docentes. Explican qué hicieron, cómo se sintieron y qué aprendieron. Este proceso ayuda a fortalecer la expresión oral, la escucha y el compromiso en equipo. Además, permite que los niños comprendan y valoren diferentes perspectivas, promoviendo la construcción colectiva del conocimiento.

d) Reflexión o Evaluación

La última fase consiste en analizar el proceso y los aprendizajes adquiridos. A través de preguntas orientadoras, el docente guía a los niños para que reflexionen sobre su experiencia, identifiquen logros, dificultades y aprendizajes. Esta evaluación no solo permite mejorar las actividades futuras, sino que también ayuda a los niños a desarrollar habilidades metacognitivas, es decir, a ser conscientes de su propio aprendizaje.

6.1.6. Motivación en la infancia

En el ámbito educativo, Soledispa-Rivera et al. (2020) lo define a la motivación como el interés que tiene el niño para aprender a aprender, para así, crear su propio aprendizaje, aplicando actividades activas, dinámicas, y críticas, que le lleven a construir su conocimiento mediante el aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender ser, para adquirir un aprendizaje significativo.

La motivación es un elemento crucial que favorece y orienta las acciones de las personas definiendo su conducta y enfocando sus esfuerzos en alcanzar sus objetivos. La motivación es el motor que impulsa y dirige el camino hacia el éxito; constituye un aspecto esencial que predispone conductas coherentes lo cual hace placentera la convivencia en el proceso social y cultural.

Como lo señala Moyolema (2015) la motivación cuenta con dos enfoques muy claros los cuales permiten que el estudiante sea el eje fundamental, teniendo consigo varios objetivos que permiten que sea capaz de lograr sus metas propuestas y que las mismas sobrepasen éstas, para que de esta manera los logros alcanzados en este proceso de aprendizaje sean significativo y colaborativo, generando consigo un gran apoyo tanto al docente como al estudiante, quienes logran metas a largo y corto plazo en el aula de clase.

Figura 5.



Motivación intrínseca vs. la extrínseca como influye en el aula

Nota. Diagrama elaborado por Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)

Los estudiantes motivados aprenden a elegir una tarea, persisten en ella y se esfuerzan por tener éxito pues no hay una motivación que sea "positiva-buena" y otra que sea "negativa-mala". Para lograr cualquiera los objetivos, se necesita encontrar el equilibrio entre la motivación intrínseca y la extrínseca, tanto a nivel individual como a nivel colectivo.

La motivación es importante y relevante en la formación educativa sobre todo al incentivar al estudiante a alcanzar el éxito. Cuando el alumnado se encuentre motivado y en su entorno se encuentran los medios quienes los motive en este caso los docentes actuarían como reforzadores y los estudiantes como reforzados. (Moyolema, 2015, p. 38).

6.2. Atención y concentración

6.2.1. Desarrollo humano

El desarrollo humano es un proceso continuo que implica el proceso y la mejora de las capacidades de los individuos a lo largo de su vida. En otras palabras, se basa en la idea de que cada persona tiene la habilidad para crecer y evolucionar.

En términos de Troya (2024) es la expansión de las libertades que tiene los individuos para vivir vidas largas, saludables y creativas; para avanzar en otras metas; y comprometerse activamente en modelar el desarrollo de forma equitativa.

6.2.2. La mente

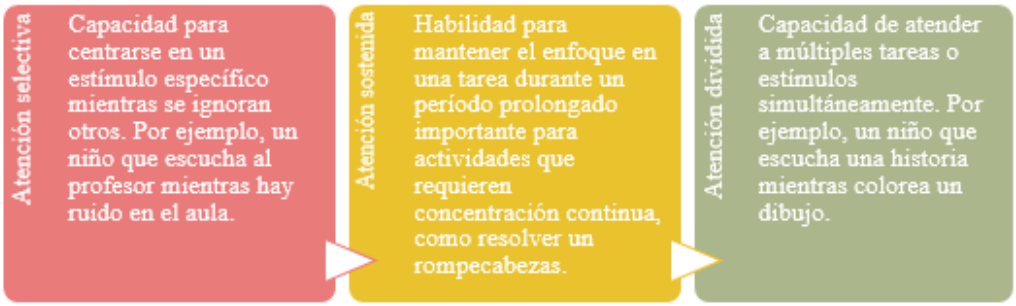
La mente como lo define Ayala (2021) es un sistema complejo que incluye las habilidades cognitivas, afectivas y las facultades mentales que permitan a una

persona interpretar, interactuar y reaccionar ante su ambiente. Es una red que procesa la información adquirida, que la analiza, permitiendo al individuo experimentar la realidad, tomar decisiones y navegar por la vida cotidiana con un sentido de propósito y dirección.

6.2.3. Atención

La atención es un proceso cognitivo que permite a los individuos seleccionar y focalizar los estímulos principales del entorno, ignorando aquellos que son irrelevantes de esta forma la atención es un mecanismo neuropsicológico que facilita el procesamiento de la información, permitiendo que las personas se concentren en tareas específicas y respondan de manera adecuada a los estímulos externos De la Cruz y Flores (2024) esencial para el aprendizaje, la memoria y la ejecución de actividades cotidianas.

Figura 6.
Clasificación de los diferentes tipos de atención



6.2.3.1 Evolución de la atención en función al crecimiento infantil

Figueroa y López (2021) fundamenta que la capacidad de los niños para mantener la atención es variable y depende de factores internos como la madurez del sistema nervioso, y externos como el ambiente escolar. En este sentido, las intervenciones pedagógicas son clave para mejorar la atención en la infancia temprana.

— **De 0 a 3 años:** Aunque podamos pensar que no, el recién nacido tiene la capacidad atencional, aunque esta suele ser limitada. Así, son capaces de concentrarse en cosas que les distraigan y les parezcan divertidas. Eso sí, si otra actividad más atractiva para ellos les llama la atención en ese momento, pierden el interés por la primera cosa rápidamente (por eso es una atención

tan inestable). La duración máxima de su atención, como hemos visto, es de tres a cinco minutos en el primer año de vida.

— **De 2 a 4 años:** A estas edades es cuando surge la atención voluntaria, es decir, aquella que ya son capaces de dirigir al estímulo que deseen. De esta forma, existe mayor control atencional, y los niños son capaces de poner atención a las cosas que deben o quieren hacer. A estas edades pueden estar concentrados entre 4 y 20 minutos.

— **A par0 cmtir de los 5 años:** La atención sostenida o mantenida la concentración va aumentando progresivamente conforme a la edad. Esto hace que a partir de los cinco años ya puedan prestar atención mantenida sobre un estímulo, actividad o tema en concreto, durante más tiempo, sobre todo si es de su interés. Aunque pueden distraerse, cada vez son más capaces de mantener ese foco atencional. En este sentido, a los cinco años ya pueden llegar a estar concentrados durante 10-25 minutos.

— A medida que el **niño va creciendo**, también crece la capacidad que tiene de prestar atención sostenida sobre un tema concreto, ya sea que le atraiga más o menos.

6.2.3.2 Atención y concentración en la primera infancia

En los infantes estas habilidades están en pleno desarrollo, ya que el cerebro y la mente del niño continúa madurando y formando conexiones neuronales, durante la etapa preoperacional los niños desarrollan habilidades cognitivas básicas como la atención selectiva, que les permite centrarse en un solo estímulo mientras ignoran otros.

Figura 7.
Ciclo de la atención

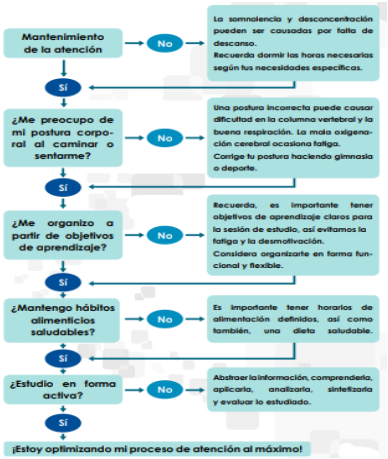


Nota. Cuadro elaborado de Caamaño (2018)

Como se puede visualizar en el diagrama 9 un estudiante es un personaje activo, que no solamente revisa o relee los documentos dados por el docente varias veces, por el contrario, es aquel que indaga múltiples fuentes de información, buscando aquello que desconoce, razona, profundiza los contenidos que son de su interés por medio de diferentes medios didácticos (Caamaño, 2018).

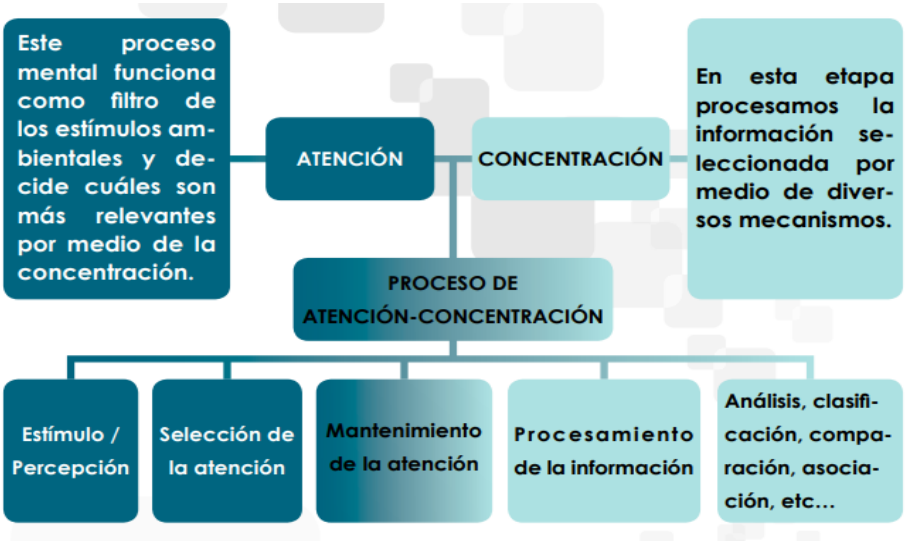
El mantenimiento de la atención y la concentración articulados a elementos físicos como emocionales que afecta el momento específico del estudio, no hacerlo, vuelve el proceso de aprendizaje más lento, frustrándose y desmotivándolos debido a que no entienden la materia o por tener la idea de que no son tan inteligentes como lo es el resto de sus compañeros.

Figura 8.
Diagrama para potenciar nuestra energía atencional



Nota. Diagrama tomado de Caamaño (2018)

Figura 9.
Esquema de resumen entre la Atención/Concentración



Nota. Diagrama tomado de Caamaño (2018)

6.2.3.3 Factores en la Atención y Concentración en Niños de 4 a 5 Años

Existen múltiples factores que afecta la atención y concentración en los niños pequeños. En los primeros años de vida puede afectar negativamente el desarrollo de estas habilidades un ambiente educativo poco estimulante o una metodología pedagógica inadecuada puede limitar las oportunidades para que los niños aprendan a enfocarse y mantener la atención en tareas a largo plazo Porras-Huallpacusi y Segura-Macavilca (2025).

Los niños se condicionan a una seria de actividades rutinas muy estructuradas, pero poco flexible, que los lleva a presentar mayores dificultades para concentrarse pues los niños en contextos de alta presión, altos niveles de ansiedad o problemas emocionales, tienden a tener una menor capacidad para mantener la atención en la tabla 1 se detallan algunos factores.

Tabla 1.

Factores y características en la atención de niños

Factores	Características
Dificultad para mantener el enfoque	Los niños con problemas de atención suelen distraerse con facilidad, incluso ante estímulos mínimos o irrelevantes. Les cuesta permanecer concentrados en tareas que requieren un esfuerzo mental sostenido, como escuchar una explicación en clase o completar una actividad escolar.
Falta de atención a detalles	Cometen errores por descuido en tareas escolares o actividades cotidianas, como omitir partes de una instrucción o pasar por alto detalles importantes. Pueden tener dificultades para seguir instrucciones complejas o secuenciales.
Dificultad para organizarse	Presentan problemas para organizar sus trabajos y materiales, lo que se refleja en desorden en sus trabajos escolares, mochilas o espacios personales A menudo pierden objetos necesarios para sus actividades, como lápices, libros o juguetes.
Evitación de tareas que requieren esfuerzo mental	Tienden a evitar o mostrar resistencia hacia actividades que demandan un alto nivel de concentración, como tareas escolares largas o complejas Prefieren actividades más dinámicas o lúdicas que no requieran un esfuerzo cognitivo prolongado.
Inquietud motora	Algunos niños con problemas de atención pueden mostrar hiperactividad, como moverse constantemente, levantarse de su asiento o jugar con objetos en situaciones inapropiadas Esta inquietud puede ser más evidente en entornos estructurados, como el aula.
Impulsividad	Actúan sin pensar en las consecuencias, lo que puede manifestarse en interrupciones frecuentes, respuestas precipitadas o dificultad para esperar su turno. Esta impulsividad puede afectar sus relaciones sociales, ya que pueden tener problemas para respetar normas o límites.
Bajo rendimiento académico	A pesar de tener capacidades intelectuales normales o incluso superiores, los niños con problemas de atención suelen presentar un rendimiento académico inferior al esperado debido a su dificultad para concentrarse y completar tareas.

Dificultades emocionales	Pueden experimentar frustración, baja autoestima o ansiedad debido a las dificultades que enfrentan en el ámbito escolar y social Algunos niños pueden mostrar irritabilidad o cambios de humor frecuentes.
Problemas en las relaciones sociales	Les cuesta mantener amistades debido a su impulsividad, falta de atención a las normas sociales o dificultad para participar en juegos o actividades grupales de manera adecuada
Problemas en las relaciones sociales	Su rendimiento puede ser inconsistente, mostrando momentos de alta productividad seguidos de periodos de distracción o desinterés

Nota. Elaborado por Marelis Ordoñez y DanielaUlloa (2025), información obtenida de Barkley (2015), Gómez-Pérez, Calero, & Mata (2020).y la American, Psychiatric, & Association (2013).

Entre los factores que pueden influir en la atención y concentración en la infancia, entre los cuales destacan:

- *Desarrollo cerebral:* A los 4 y 5 años, la corteza prefrontal, responsable de la regulación atencional, se encuentra en pleno desarrollo (Garon et al., 2008)
- *Estímulos del entorno:* Un ambiente estructurado y libre de distracciones favorece la atención sostenida (Diamond, 2013).
- *Intereses y motivación:* Las actividades que generan curiosidad y desafíos adecuados a la edad aumentan la capacidad de concentración (Deci y Ryan, 2000)
- *Metodologías de enseñanza:* Enfoques pedagógicos activos, como el aprendizaje basado en el juego, facilitan la atención en niños pequeños (Hirsh-Pasek et al., 2009).

6.3. La metodología juego-trabajo en la atención y concentración

El uso de la metodología juego-trabajo contribuye significativamente al desarrollo de la memoria en los niños, ya que muchas actividades lúdicas requieren recordar reglas, secuencias y patrones (Salto y Valladares, 2019). De esta manera, los juegos de memoria visual, rompecabezas y actividades de asociación fortalecen la retención de información al estimular la repetición y el reconocimiento. Para Bósquez-León (2024) los juegos estructurados que incluyen reglas y desafíos

progresivos fortalecen el control inhibitorio y la capacidad de mantener la concentración en una tarea.

Los juegos favorecen el control de impulsos, ya que muchas dinámicas requieren que los niños esperen turnos, sigan instrucciones y regulen sus emociones. Juegos de reglas, como el ajedrez infantil, el "Simón dice" o actividades de ritmo y coordinación, enseñan a los niños a detenerse, reflexionar y actuar con conciencia. A través de estas experiencias, los niños aprenden a manejar la frustración, mejorar su tolerancia a la espera y fortalecer la autorregulación emocional, lo que impacta positivamente en su capacidad de concentración y en la convivencia dentro del aula.

6.3.1. Los juegos en la atención y concentración

A nivel neurocientífico, el juego activa regiones del cerebro relacionadas con la motivación y la consolidación de la memoria, pues la liberación de dopamina durante la actividad lúdica refuerza las conexiones neuronales, facilitando la retención de información a largo plazo (Casanova-Zamora et al., 2020), asimismo el juego y aprender de ellos se explica a través de la activación de procesos neurocognitivos (González García, 2021).

Los niños cuando participan en actividades relacionadas al juego, su cerebro libera dopamina, un neurotransmisor relacionado con el placer y la motivación, lo que facilita la consolidación del aprendizaje. Por esta razón, los juegos estructurados que involucran retos y recompensas pueden ser una estrategia eficaz para captar y mantener la atención en entornos educativos, ya que les permite los niños adquieran conocimientos de manera significativa en lugar de memorizar de forma mecánica.

6.3.2. Experiencias de la metodología implementada en el aula

Los estudios de Bósquez-León et al. (2024), Mielgo-Conde et al. (2022) y Santin-Moncayo (2024) han demostrado que las actividades juego-trabajo tienen un impacto significativo en el desarrollo de la atención y concentración de los niños.

El análisis realizado a estos estudios, permiten entender que en los niños de 4 a 5 años los juegos educativos mejoran la capacidad para mantenerse orientados en sus actividades escolares que favorece la mejora de habilidades cognoscitivas superiores como la memoria y la resolución de dificultades y se encuentran ligados

a mejorar la participación en clases, pues armar un rompecabezas, realizar un juegos de mesa o participar en dinámicas de roles, han demostrado ser actividades que estimulación de la atención sostenida. No obstante, encontraron que los juegos demasiado repetitivos o sin un objetivo claro pueden perder su efecto positivo y reducir la motivación en ellos.

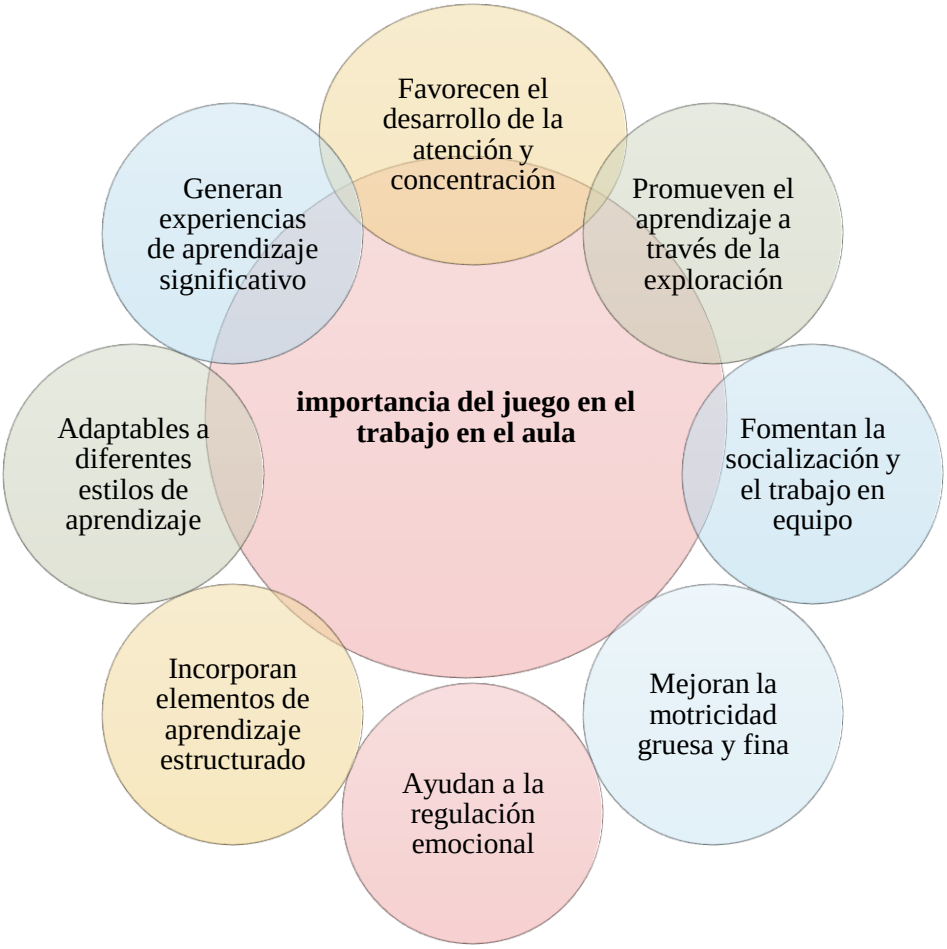
6.3.3. Beneficios de incorporar el juego-trabajo en el aula

Desde una perspectiva pedagógica como lo indica Guerra-Antequera y Revuelta-Domínguez (2022) integrar el juego en el aula requiere de un diseño estratégico acorde a la edad y nivel de desarrollo, así como equilibrar el tiempo de juego con otros factores que intervienen en la enseñanza. Además, son importantes los recursos visuales y diagramas interactivos que ayuden a reforzar la comprensión y organización de la información.

Para Salto y Valladares (2019) reconocer los tiempos por lo cual los niños se mantienen concentrados es importante para crear actividades didácticas adaptadas para un propósito común. A continuación, se puede observar que los niños de 4 a 5 años retienen su concentración en periodos de hasta 20 minutos.

Otro beneficio del juego en el aprendizaje es su impacto en la autonomía y la creatividad el vínculo de las actividades lúdicas, permite a los niños exploran su entorno, experimentar con soluciones y descubrir nuevas formas de resolver problemas. De esta forma la construcción, simulación de roles o resolución de acertijos promueven el pensamiento divergente, lo que les permite generar ideas innovadoras y aplicar lo aprendido en diferentes contextos.

Figura 10.
Fortalezas de los juegos en la construcción del niño



Nota. Elaborado por Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)

e) Favorecen el desarrollo de la atención y concentración: El juego con reglas simples ayudan a que los niños mantengan el enfoque, actividades como rompecabezas o búsqueda de objetos entrenan la atención sostenida.

f) Estimulan la imaginación y la creatividad: El juego de roles como “la casita” o “el supermercado” potencian la creatividad con materiales de arte permiten la expresión libre.

g) Promueven el aprendizaje a través de la exploración: Los niños puedes experimentar con colores, formas y texturas de esta manera los juegos sensoriales con arena, agua o plastilina refuerzan la percepción del entorno.

h) Fomentan la socialización y el trabajo en equipo: los juegos en grupo enseñan a compartir, respetar turnos y cooperar las actividades lúdicas colectivas fortalecen la comunicación y la empatía.

i) Mejoran la motricidad gruesa y finas: los juegos al aire libre, como carreras o saltos, desarrollan la coordinación motriz por ejemplo actividades como ensartar cuentas o modelar plastilina fortalecen la motricidad fina.
j) Ayudan a la regulación emocional: Los juegos de relajación y respiración contribuyen a la gestión de emociones se pueden utilizar dinámicas lúdicas permiten expresar sentimientos de forma segura.
k) Incorporan elementos de aprendizaje estructurado: Los juegos de clasificación y seriación refuerzan habilidades matemáticas, actividades asociadas a las imágenes y sonidos favorecen el desarrollo del lenguaje.
l) Adaptables a diferentes estilos de aprendizaje: los niños visuales aprenden mediante juegos con imágenes y colores, mientras los niños auditivos utilizan las canciones, rimas y cuentos interactivos y los niños kinestésicos utilizan actividades con movimiento y manipulación de objetos.
m) Generan experiencias de aprendizaje significativo: El aprendizaje basado en el juego fortalece la memoria y la retención de información de esta manera los niños internalizan conocimientos de manera natural y motivadora.

6.4. Teoría legal

A través de la investigación realizada, esta se respalda en documentos legales y normas que se encuentran vigentes en el Ecuador.

6.4.1. Objetivos de desarrollo Sostenible

Objetivo 4:

Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos (Objetivos de desarrollo Sostenible [ODS] 2025)

6.4.2. Plan de Desarrollo para el Nuevo Ecuador 2024 – 2025

Entre las estrategias y objetivos de plan se encuentran

Universalización de la Educación Inicial de 0 a 5 años de edad:

Brindar educación inicial para niñas y niños menores de 5 años, equitativa y de calidad que garantice y respete sus derechos, la diversidad cultural y lingüística, el ritmo natural de crecimiento y aprendizaje y fomente valores fundamentales, incorporando a la familia y a la comunidad, en el marco de una concepción inclusiva (Plan de desarrollo para el Nuevo Ecuador [PDNE], 2024).

Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo años:

Brindar educación de calidad con enfoque inclusivo y de equidad, a todos los niños y niñas, para que desarrollen sus competencias de manera integral y se conviertan en ciudadanos positivos, activos, capaces de preservar ambiente cultural y respetuosos de la pluricultural y multilingüismo (Plan de desarrollo para el Nuevo Ecuador, 2024).

6.4.3. Constitución de la República del Ecuador

Artículo 26.

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución de la república del Ecuador [CPE], 2022).

Artículo 27.

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (CPE, 2022).

6.4.4. Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

En su artículo 26, establece

El sistema educativo nacional garantizará el acceso a la educación y el pleno desarrollo de la personalidad de los niños y niñas, promoviendo el desarrollo integral de la infancia".

Esta ley subraya la importancia de aplicar estrategias pedagógicas inclusivas y efectivas para fortalecer el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, lo que puede lograrse mediante actividades lúdicas.

6.4.5. Declaración de los Derechos del Niño

Jugar, divertirse y disfrutar de actividades lúdicas y recreativas es un derecho fundamental de niños y niñas. Así se reconoció en el principio 7 de la Declaración de los Derechos del Niño en 1959. En ella se afirmaba que «el […] "el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, orientados hacia los fines perseguidos por la educación". (DDN, 1959)

6.4.6. Convención sobre los Derechos del Niño por UNICEF

Artículo 31 menciona que:

Los estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes (CDN, 2006).

Este derecho destaca la importancia de las actividades lúdicas como parte fundamental del desarrollo integral de los niños, favoreciendo su atención, concentración y habilidades cognitivas desde la infancia

Ley orgánica de educación superior

Art.4.- Derecho a la Educación Superior. – "El derecho a la educación superior consiste en el ejercicio efectivo de la igualdad de oportunidades, en función de los méritos respectivos, a fin de acceder a una formación académica y profesional con producción de conocimiento pertinente y de excelencia" (Ley Orgánica de Educación Superior, LOES, 2018, pág. 7). Lo que permite radicar la igualdad para todos tanto en lo académico como en lo profesional lo que permite un mérito en la excelencia a lo largo de la vida.

Reglamento de Régimen Académico

Art. 47.- Investigación y contexto. – "En todos los niveles formativos, según sea pertinente, la investigación en la educación superior deberá ser diseñada y ejecutada considerando el contexto social y cultural de la realidad que se investiga y en la cual sus resultados tengan aplicación" (Consejo de Educación Superior, 2019).

Reglamento de la Unidad Curricular de Titulación de la Universidad Estatal De Bolívar se debe tomar en cuenta lo siguiente:

Art. 7.- La Unidad de Integración Curricular de la Carrera se distribuirá por: 87

Un Coordinador de la Unidad de Integración Curricular lo cual, será un docente de la carrera en el área de Educación.

La secretaria de la carrera (tomara posición como secretaria dentro de la Unidad de Integración Curricular, específicamente con voz). El Consejo Directivo también formara parte de la Facultad respectiva y es quien aprobará la Unidad de Integración Curricular para cada una de las carreras.

Art.19.- Ingreso del estudiante a la Unidad de Integración Curricular. - Para que pueda ingresar deberá tener los siguientes puntos establecidos:

- Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas.
- Haber aprobado las 240 horas establecidas sobre las prácticas preprofesionales.
- Haber aprobado todas las horas de prácticas de servicio comunitario.
- Haber aprobado las asignaturas que se encuentran dentro del proyecto curricular.

Art.10.- Aprobación. - La aprobación de la Unidad de Integración Curricular se efectuará mediante los siguientes pasos:

- Realización del trabajo o proyecto de integración curricular
- Aprobación a través de un examen de grado de carácter complexivo en el cual el estudiante tendrá que demostrar conocimientos adquiridos a lo largo de su formación de manera práctica. La Unidad de Integración Curricular, efectuará una escala de aprobación tanto cuantitativo y cualitativo, Aprobado (Mayor o igual a siete (7), Reprobado Menor que siete (7). Por lo cual, será registrado por la secretaría de la respectiva carrera una vez emitida el Acta de grado.

Art.17.- Reprobación de la unidad de integración curricular. - Un estudiante podrá reprobar hasta dos (2) veces la unidad de integración curricular, y solicitar autorización para cursarla por tercera (3) ocasión mediante los mecanismos

establecidos para la tercera matrícula (Reglamento de la Unidad de Integración, 2021).

En caso de reprobar la unidad de integración curricular por tercera ocasión, se aplicará lo previsto para la tercera matrícula conforme el Reglamento de Régimen Académico. Como caso excepcional para la aprobación de una tercera matrícula en la Unidad de Integración curricular, no se considerará el número de terceras matrículas aprobadas por el estudiante durante la carrera.

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

Art.20.- Etapas del Trabajo de Integración Curricular. - Se establecen las siguientes:

- Planificación del trabajo de integración curricular a través de un Perfil de trabajo elaborado.
- Desarrollo del trabajo de integración curricular.
- Defensa o sustentación del proyecto o trabajo de integración curricular.

Art.21.- De la propuesta del perfil del trabajo de Integración Curricular. - El estudiante a la hora de presentar su solicitud de la selección de la modalidad de titulación deberá adjuntar la propuesta del perfil del trabajo de integración curricular para que sea sometida al proceso de evaluación y aprobación.

Art.22.-Del tiempo para el desarrollo del trabajo de Integración Curricular. - El estudiante deberá asistir a las tutorías planificadas conjuntamente con el tutor para el desarrollo del trabajo de Integración Curricular, concluir y aprobar la modalidad de titulación escogida en el período académico destinado en la malla curricular. Se entenderá que el estudiante concluye y aprueba su trabajo de Integración Curricular únicamente cuando haya realizado la sustentación de este. Para tal efecto el estudiante podrá entregar su trabajo final (informe final del trabajo

de Integración Curricular hasta 30 días término antes de la culminación del ciclo académico destinado a la Integración Curricular).

En el caso de las carreras con Internado Rotativo los estudiantes podrán entregar su trabajo final (informe final del trabajo de Integración Curricular dentro de los 30 días término antes de la culminación del Internado Rotativo).

Art.23.- De la presentación del informe final del trabajo de Integración Curricular. - Una vez concluido el trabajo integración curricular previa autorización del tutor, el estudiante entregará en la secretaría de carrera y/o Unidad de Integración Curricular: el documenten PDF y en físico, debidamente firmados por el tutor y autor. El porcentaje máximo permitido de similitud del documento será del 12% validado por un software anti plagio proporcionado por la Institución.

Art.24.- Del Tribunal evaluador de la opción de la Unidad de Integración Curricular. – Estará conformado por tres miembros que lo conforman:

El Coordinador de la carrera o su delegado.

Dos docentes lectores, de los cuales uno podrá ser área del conocimiento y el otro del área de investigación.

Secretaria de la carrera como invitada para el levantamiento del acta.

Los docentes lectores, podrán excusarse con 24 horas de anticipación al día de la sustentación debidamente justificado y podrá ser reemplazado directamente por el

Decano de la Facultad, caso contrario se suspenderá la sustentación fijando una nueva fecha y hora.

Los docentes lectores recibirán el trabajo de integración curricular en formato PDF vía correo electrónico, en un término de cinco (5) días para su estudio y lectura.

Art.5.- Definición - La unidad de integración curricular valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional

Art.6.- Duración - La unidad de integración curricular en todas las carreras, se planificará y se desarrollará en doscientas cuarentas (240) horas, equivalentes a cinco (5) créditos.

Art. 7.- Conformación. - La Unidad de Integración Curricular de la Carrera estará conformada por:

a) Un Coordinador de la Unidad de Integración Curricular.
b) Un profesor de la carrera con experiencia en área del conocimiento y/o investigación.
c) La secretaria de la carrera (quien actuará como secretaria de la Unidad de Integración Curricular, únicamente con voz).
d) Consejo Directivo de la Facultad respectiva, aprobará la Unidad de Integración Curricular para cada una de las carreras.

Art. 8.- Funciones. - Las funciones de ia Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

a) Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b) bAnaliza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c) Da seguimiento al avance de los trabajos de integración Curricular y remite a Consejo Directivo el informe al final de cada ciclo académico para aprobación.
d) Recepta y coordina la validación de los reactivos para los exámenes de grado de carácter complexivo.
e) Planifica, coordina, elabora, ejecuta y evalúa los exámenes de grado de carácter complexivo bajo estrictas normas éticas y legales.
f) Elabora y difunde las guías de estudio para la preparación de los estudiantes que se van a presentar a los exámenes de grado de carácter complexivo.
g) Planifica y organiza los cursos preparatorios para los estudiantes que se van a presentar a los exámenes de grado de carácter complexivo.

h) Sugiere y monitorea la ejecución de estrategias que contribuyan a mejorar el índice de titulación, y se constituye en el canal oficial de asesoría e información del proceso de titulación c integración Curricular.

i) Las demás asignadas por el Consejo Directivo

Art.9.- Ingreso a la Unidad de Integración Curricular - Para que el estudiante ingrese a las unidades de integración curricular deberá:

a) Haber aprobado todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato inferior al que se imparte las Unidades de Integración Curricular;

b) Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas**.**

Art.10.- Aprobación de la unidad de integración curricular. - La aprobación de la Unidad de Integración Curricular se realizará a través de las siguientes opciones:

a) el desarrollo de un trabajo de integración curricular; o, b) La aprobación de un examen de grado de carácter complexivo en donde el estudiante deberá demostrar el manejo integral de los conocimientos adquiridos a lo largo de su formación. La Unidad de Integración Curricular, tendrá una escala de aprobación Cuantitativo y cualitativo (Mayor o igual a siete (7) Aprobado - Menor que siete (7) Reprobado), el mismo que será registrado por las secretarias de carrera una vez emitida el Acta de grado.

Art.l1.- Reprobación de la unidad de integración curricular. - Un estudiante podrá reprobar hasta dos (2) veces la unidad de integración curricular, y solicitar autorización para cursarla por tercera (3) ocasión mediante los mecanismos establecidos para la tercera matricula. En caso de reprobar la unidad de integración curricular por tercera ocasión, se aplicará lo previsto para la tercera matrícula conforme el Reglamento de Régimen Académico. Como caso excepcional para la aprobación de una tercera matrícula en la Unidad de Integración curricular, no se considerará el número de terceras matrículas aprobadas por el estudiante durante la carrera.

Art.l2.-Retiro del proceso. En caso de retirarse del proceso de la Unidad de Integración Curricular, el estudiante debe formalizar su retiro a través de una carta dirigida al Decanato respectivo. De no formalizarse el retiro, se considerará como

reprobado el trabajo de integración curricular y deberá asumir consecuencias académicas y financieras pertinentes.

Art.13.- SALIDA DEL PROCESO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR. – Un estudiante podrá ser retirado del proceso de la Unidad de Integración Curricular, si incurriere en una de las siguientes causales. Ausencia injustificada del proceso reportado por el docente tutor:

n) Incumplimiento de los criterios de evaluación, según informe argumentado del Tribunal de Grado.
o) Falta disciplinaria en contra del tribunal o docente tutor
p) Comportamiento violento o agresivo o no ético en alguna instancia
q) Plagios, falsificación de textos, documentos o trabajo de campo o cualquier otra conducta que sea considerada como deshonestidad académica, reportada por cualquiera de las Coordinaciones, instancias o actores relacionados al proceso.
r) Otras causales previstas en el presente Reglamento.
s) El estudiante que es separado del proceso de titulación, en cualquier instancia, por alguna de las causales mencionadas en este reglamento, deberá ser informado.

6.4.7. Código de la Niñez y Adolescencia de Ecuador

Artículo 92 acerca del trabajo formativo

Los niños, niñas y adolescentes podrán realizar actividades de formación que incorporen al trabajo como un elemento importante en su formación integral. Estas actividades deberán realizarse en condiciones adecuadas para su edad, capacidad, estado físico y desarrollo intelectual, respetando sus valores morales y culturales, sus derechos al descanso, recreación y juego (CNAE, 2014).

La implementación de actividades lúdicas es coherente con este enfoque, ya que favorece el desarrollo cognitivo y emocional de los niños en edad preescolar, contribuyendo a su capacidad de concentración y aprendizaje.

6.4.8. Reglamento Curricular de la Educación Inicial

Es un documento normativo que establece las directrices y lineamientos para la educación de niños y niñas en la primera infancia. Establece que en el nivel inicial de la educación básica se debe aplicar un enfoque pedagógico activo y

participativo que fomente el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales.

En el artículo 12, el reglamento indica que:

las actividades lúdicas en la educación inicial son fundamentales para el aprendizaje de los niños, ya que favorecen la construcción de conocimientos de manera activa y placentera, promoviendo el desarrollo de la atención y la concentración en los primeros años de vida.

Este enfoque es clave para mejorar el rendimiento académico y social de los niños, conforme a lo dispuesto en la normativa.

6.4.9. Guía Aprobada para la Educación Inicial en Ecuador

La Guía Aprobada para la Educación Inicial elaborada por el Ministerio de Educación de Ecuador establece que las actividades lúdicas son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil. Según este documento, "el juego y las actividades lúdicas no solo favorecen la creatividad y el aprendizaje de los niños, sino que también fomentan la atención, la concentración y la capacidad de resolución de problemas desde una edad temprana". Este enfoque metodológico está directamente relacionado con la mejora de la atención y concentración en niños de 4 a 5 años, pues permite un aprendizaje activo y participativo.

6.5. Teoría referencial

6.5.1. Unidad Educativa "Verbo Divino"

Unidad Educativa "Verbo Divino" inicia su funcionamiento el 10 de febrero de **1981**, mediante un convenio de institución Fiscomisional suscrito por el Dr. Galo García, entonces ministro de Educación y Cultura, y el P. Cornelio Doogan mediante el acuerdo ministerial No. 3845.

Se encuentra ubicada en la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, en las calles Monseñor Cándido Rada y General Enríquez 301. Actualmente, la institución cuenta con un equipo de 72 docentes, distribuidos entre directivos, maestras de educación inicial, maestros de educación general básica y maestros en el bachillerato unificado.

MISIÓN

La Unidad Educativa Verbo Divino es ofrecer a la juventud de Guaranda y de la Provincia de Bolívar, una coeducación integral, científica y humanística; que forma ciudadanos creativos, críticos, solidarios, profundamente comprometidos con el cambio social; ciudadanos que reconocen y se sienten orgullosos de su identidad nacional, pluricultural y pluriétnica; que desarrollen y fortalezcan sus valores espirituales, éticos y morales, ayudando así a la consolidación de la democracia en la cual impere la justicia social.

VISIÓN

La Unidad Educativa Verbo Divino permanece atenta y abierta a la realidad socio-cultural y religiosa en que se encuentra situado nuestro centro, para que los servicios que ofrece, desde la identidad que le es propia, correspondan a las necesidades reales. Ofrece una educación de calidad y excelencia, a través de una enseñanza participativa, reflexiva, creativa, orientadora, técnica, científica y axiológica; desarrolla actitudes, habilidades y destrezas, con el apoyo de toda la comunidad educativa.

Figura 11.

Ubicación espacial de la Unidad Educativa "Verbo Divino"

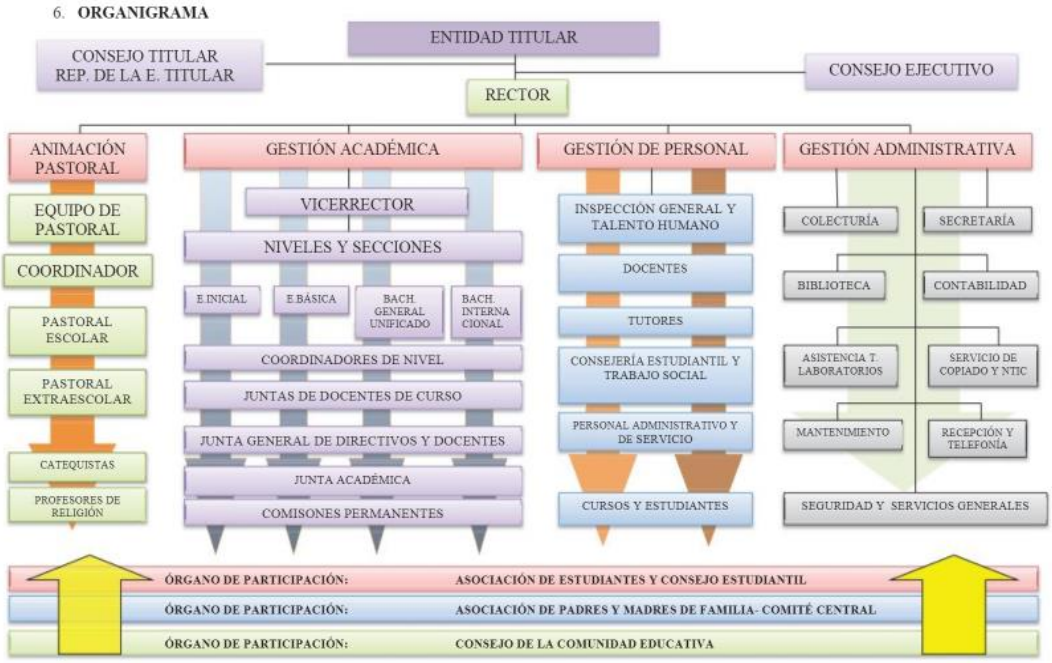


Fuente: Fotografía tomada por Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)

Figura 12.

Organigrama de la institución

Fuente: Captura tomada del plan institucional del colegio.



6.5.2. Juegos como propuesta en Unidad Educativa "Verbo Divino"

Estudios recientes como el de Diamond y Lee (2011) encontraron que los juegos requieren de planificación, memoria de trabajo y control inhibitorio fortalecen las funciones ejecutivas, las cuales están directamente relacionadas con la capacidad de atención. Los juegos de mesa, los rompecabezas y las dinámicas

grupales, pueden mejorar significativamente la atención y la concentración en niños preescolares.

En el ámbito de la Unidad Educativa “Verbo Divino” la implementación de juegos sería oportuno para abordar las dificultades de la atención y concentración que presentan ciertos niños de 4 a 5 años. El juego es un eje transversal en el currículo de educación inicial, ya que contribuye al desarrollo integral de los niños y fomenta habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Por lo tanto, es fundamental incorporar el juego que se ajusten a las necesidades y características de los estudiantes, considerando su contexto sociocultural y educativo.

En conclusión, la teoría referencial sustenta que los juegos son un recurso pedagógico efectiva para mejorar la atención y la concentración en niños de 4 a 5 años. Estas actividades no solo estimulan el desarrollo cognitivo, sino que también promueven la motivación y el disfrute en el proceso de aprendizaje, lo cual es esencial para lograr un impacto positivo en el rendimiento académico y el bienestar emocional de los estudiantes.

7. MARCO METODOLOGICO

El proyecto de integración curricular se lo realizo a través de un conjunto de métodos y técnicas que ha permitido una ejecución clara y precisa. De la misma manera, el marco metodológico de esta investigación se realizó mediante un lenguaje claro y sencillo, dando a conocer las técnicas e instrumentos que hemos utilizado como investigadoras logrando así dar cumplimientos a nuestros objetivos específicos del tema ya formulados dentro del informe.

Es decir, (Medina et al., 2023) se fundamenta en comprender los significados, las perspectivas y las experiencias de los niños y niñas de la Unidad Educativa "Verbo Divino" para explorar la diversidad y la complejidad del fenómeno de estudio.

7.1. Enfoque de la investigación

Esta investigación se realizó mediante un enfoque **cualitativo**, lo que significa "Analizar e interpretar comprendiendo la realidad estudiada tal como aparece, esto es, tal como es y se da, situación que se hace caracterizar como una metodología" (Medina et al., 2023)

Este enfoque, tiene como objetivo principal dar a conocer y comprender las diferentes perspectivas o fenómenos sociales que se hace presente en los niños al realizar actividades educativas mediante técnicas cualitativas como es el de la observación directa, se recopiló información detallada sobre como interactúa el infante de 4 a 5 en las actividades, sus niveles de participación y posibles dificultades que enfrentan en relación a la atención y concentración. Para Medina et al. (2023) en lugar de cuantificar variables de estudio, se centró en recopilar datos ricos en detalles, como es "la observación a los participantes" (p.77).

7.2. Diseño o tipo de estudio

7.2.1. Por el propósito

También del tipo de estudio propositivo, debido a que buscó diseñar un manual de actividades basadas en la metodología juego-trabajo para los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa "Verbo Divino". Esta propuesta estará orientada en mejorar la concentración y atención de los niños en el aula, proporcionando herramientas pedagógicas para los docentes.

Investigación aplicada

Se orientó hacia la identificación de soluciones prácticas a problemas concretos, mediante la aplicación de la observación directa y la propuesta de un manual de actividades lúdicas que contribuyan a la mejora de la concentración. Para Révolo-Acevedo et al. (2023) esta investigación busca llevar el conocimiento generado por la investigación a la práctica y determinar su eficacia en la resolución de problemas actuales.

7.2.2. Por el nivel de estudio

Nivel descriptivo:

El nivel descriptivo de la presente investigación permitió identificar y caracterizar las manifestaciones conductuales asociadas al desarrollo de la atención y la concentración en niños de 4 a 5 años, a partir de la aplicación de la metodología juego-trabajo. A través de la observación sistemática y el levantamiento de información mediante encuestas dirigidas a los docentes, se logró recoger datos relevantes sobre el comportamiento atencional de los infantes durante la ejecución de actividades lúdicas.

Nivel explicativo:

El nivel explicativo permitió analizar en profundidad los factores que inciden en la mejora de la atención y concentración infantil mediante el uso de estrategias pedagógicas basadas en el juego. Este nivel de investigación se orientó a establecer relaciones de causa-efecto entre la implementación de la metodología juego-trabajo y los cambios observables en la capacidad de concentración sostenida de los niños.

Nivel bibliográfico:

La investigación se sustentó en un riguroso análisis bibliográfico que incluyó fuentes teóricas primarias, secundarias y entidades internacionales como la UNESCO relacionadas con el desarrollo cognitivo infantil y la inclusión de metodología juego-trabajo en los rincones de aprendizaje. La revisión de literatura comprendió libros especializados, artículos científicos indexados, tesis académicas y documentos institucionales que abordan la relevancia del juego como herramienta didáctica en el nivel inicial. Esto permitió contextualizar la problemática de estudio,

identificar antecedentes relevantes y construir un marco conceptual sólido que orientó el diseño y desarrollo del proceso investigativo.

7.2.3. Por el lugar

Investigación de campo

El estudio se desarrolló bajo un enfoque de investigación de **campo**, ya que se recopiló datos directamente en el contexto natural donde ocurre el fenómeno de estudio, es decir, en estudiantes de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Verbo Divino" de la ciudad de Guaranda. La información se obtuvo mediante la aplicación de instrumentos dirigidos a docentes y niños, lo que permitió analizar de manera precisa la relación entre la metodología juego-trabajo en la atención y concentración.

7.2.4. Métodos de investigación

Se logró aplicar los siguientes métodos

Método inductivo

Se utilizó el razonamiento para llegar a las conclusiones, partiendo de hechos aceptados como válidos previamente y el método observacional que consiste en observar y registrar comportamientos, hechos o fenómenos en su entorno natural.

Método deductivo

Permitió articular la teoría y la observación a partir de ello deducir los fenómenos objeto de observación. Es decir, a partir de este razonamiento se podó inferir conclusiones necesariamente a partir del conocimiento que ya existente.

Método Análisis-Síntesis

Se utilizó el método Análisis-Síntesis mediante el cual se desarrolló la construcción del marco teórico, el cual proporcionó la comprensión conceptual de las variables “metodología juego-trabajo” “atención y concentración”.

7.2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Con respecto a las técnicas e instrumentos en esta investigación fueron:

Ficha de observación

Se aplicó una ficha de observación compuesta de 12 indicadores para registrar de manera detallada aspectos referentes a la atención, concentración y comportamiento en actividades juego-trabajo.

Encuesta

Se diseñó una encuesta de 12 preguntas dirigida a los docentes de la institución educativa "Verbo Divino" relacionadas a la incorporación de la metodología juego-trabajo en el desarrollo de la atención y contención de niños de 4 a 5 años.

Entre los aspectos éticos se garantizó la confidencialidad de los datos, se obtuvo el consentimiento informado de los padres o tutores y se respetará los derechos y bienestar de los participantes.

7.2.6. Universo y la muestra

La población es el objeto de estudio estuvo constituida por 6 docentes y 30 infantes de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Verbo Divino" de la ciudad de Guaranda quienes participarán desarrollo de juegos en los rincones de aprendizaje en el aula y se contó con la participación de seis docentes de la institución sobre su experiencia en la metodología juego-trabajo.

Tabla 2.
Universo del inicial ll

Valorados	Cantidad
Niños	**16**
Niñas	**14**
Docentes	**6**
Total	**36**

Elaborado por: Elaborado por Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)
Fuentes: Unidad Educativa "Verbo Divino"

7.2.7. Procesamiento de información

Una vez construido los reactivos en los instrumentos de investigación, se observó el enfoque de atención y concentración de los niños y niñas respecto a la aplicación de juegos. El proceso de observación se llevó a cabo durante el desarrollo de las actividades juego-trabajo programadas en los rincones de aprendizaje, registrando detalladamente los datos en las fichas de observación previamente diseñadas. Una vez terminada las actividades en el aula se pidió a los docentes contestar una encuesta orientada a coger la experiencia de los docentes acerca de la metodología juego-trabajo aplicada en el aula.

La información fue sometida a un análisis exhaustivo a través de estadística descriptiva que permitió capturar información esencial y presentarla en tabla y gráficos que sirvió como cimiento en la búsqueda de soluciones apropiadas para

mejorar la gestión del aprendizaje del infante. Los datos fueron recolectados, y tabulados y organizados en una base de datos utilizando Microsoft Excel.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

8.1. Resultados de la ficha de observación

En continuidad, se presentan los resultados que se lograron recabar mediante la aplicación de la ficha de observación con escala valorativa del currículo de Educación Inicial, que fue dirigida a 30 niños/as pertenecientes a la Unidad Educativa "Verbo Divino".

Indicador 1.

Los niños participan de una manera activa en los juegos desarrollados en los rincones

Análisis e interpretación:

Durante las prácticas pre profesionales realizadas en la Unidad Educativa "Verbo Divino", se identificó que varios niños de entre 4 y 5 años presentaban dificultades en su capacidad de mantener la atención y concentración durante las actividades educativas. En las primeras observaciones, fue evidente que una parte del grupo mostraba conductas de distracción constante, poco interés por las consignas propuestas y escasa interacción con el entorno de aprendizaje. Esta situación interfería en su participación activa, generando un bajo aprovechamiento del tiempo pedagógico y dificultando el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje esperados para su nivel de desarrollo.

Asimismo, se observó que las estrategias tradicionales no lograban captar completamente el interés de los niños, quienes requieren de estímulos significativos, actividades dinámicas y ambientes estructurados que les permitan actuar, jugar y aprender de forma espontánea. Esta carencia en la metodología utilizada incidía directamente en el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención selectiva, la concentración sostenida y la autorregulación de la conducta. Frente a esta realidad, se aplicó la metodología juego-trabajo mediante la organización del aula en rincones pedagógicos. Esta estrategia generó un entorno lúdico, interactivo y ordenado, en el que los niños pudieron involucrarse activamente en actividades significativas adaptadas a sus intereses y necesidades. La observación continua permitió clasificar a los niños en tres niveles de

desempeño: un grupo en inicio, otro en proceso, y la mayoría en nivel adquirido, lo que evidenció un avance progresivo.

Los niños con mayor participación demostraron autonomía, atención sostenida y entusiasmo por interactuar en los distintos rincones. Aquellos que se encontraban en proceso comenzaron a involucrarse con más regularidad, mientras que quienes estaban en inicio empezaron a familiarizarse con la dinámica, mostrando pequeños avances. Esta metodología resultó ser una herramienta eficaz para mejorar la atención y concentración infantil, favoreciendo un aprendizaje activo, significativo y acorde al desarrollo integral del niño.

Indicador 2.

Comparte juguetes o recursos pedagógicos con sus compañeros.

Análisis e interpretación:

Durante la observación de las actividades realizadas en los rincones pedagógicos de la Unidad Educativa "Verbo Divino", se evaluó la habilidad de los niños para compartir juguetes o materiales pedagógicos con sus compañeros, como parte del desarrollo de la socialización y la convivencia armónica. Uno de los principales desafíos identificados fue la limitada disposición de algunos niños para compartir, lo que en ciertos momentos generó conflictos, desacuerdos y actitudes de aislamiento o posesividad.

En el grupo observado, una parte de los niños aún se encuentra en la etapa de inicio, lo que significa que presentan dificultades para compartir, tienden a apropiarse de los objetos o prefieren jugar de forma individual. Estas conductas limitan la posibilidad de desarrollar habilidades sociales fundamentales como la empatía, el respeto por el otro y el trabajo colaborativo. Se evidenció también que estas dificultades suelen estar asociadas a una baja tolerancia a la frustración y a escasas oportunidades previas de interacción regulada en contextos educativos o familiares.

Para enfrentar esta situación, se reforzó el enfoque de la metodología juego-trabajo con énfasis en dinámicas grupales dentro de los rincones. Las actividades fueron diseñadas intencionadamente para fomentar el uso compartido de materiales, el respeto por los turnos y la cooperación entre pares. A través del acompañamiento docente, y la retroalimentación positiva, se promovió un ambiente seguro donde compartir se convirtió en una experiencia gratificante.

Indicador 3.

Los niños toman la iniciativa para integrarse en las actividades de los rincones sin necesidad de ser dirigidos por el docente.

Análisis e interpretación:

se observó que varios niños de 4 a 5 años presentaban dificultad para iniciar por sí mismos su participación en los rincones de juego-trabajo. Muchos de ellos requerían constantes indicaciones del docente para involucrarse en las actividades, lo que reflejaba una baja autonomía, escasa seguridad en la toma de decisiones y dependencia del adulto para iniciar o sostener su participación.

Esta situación limita significativamente el propósito de los rincones pedagógicos, que buscan precisamente fomentar la independencia, la exploración libre y el aprendizaje auto gestionado. El hecho de que una parte de los niños no tomara la iniciativa para integrarse sugiere también la necesidad de fortalecer su autoestima, confianza personal y capacidad de elección. Además, influye negativamente en la fluidez de la dinámica grupal y en el aprovechamiento de los recursos pedagógicos disponibles.

Se organizó el entorno de los rincones de forma atractiva, clara y accesible, permitiendo que cada espacio se convirtiera en una invitación al descubrimiento. El docente pasó a desempeñar un rol de acompañante y mediador, brindando orientaciones iniciales, pero alentando a los niños a tomar decisiones por sí mismos.

Como resultado, se evidenció una evolución positiva. Un grupo de niños logró integrarse a las actividades sin necesidad de ser llamados, mostrando entusiasmo, iniciativa y capacidad para elegir con qué materiales interactuar y con quién compartir. Otro grupo se encuentra aún en proceso, participando de manera más independiente, pero con momentos donde aún buscan aprobación o guía. Finalmente, una parte continúa en la etapa inicial, requiriendo intervenciones más directas y constantes para integrarse.

Indicador 4.

Los niños colaboran entre sí para resolver desafíos o completar actividades dentro del rincón.

Análisis e interpretación:

En las primeras observaciones realizadas durante la ejecución de la metodología juego-trabajo en la Unidad Educativa "Verbo Divino", se detectaron limitaciones en la capacidad de colaboración entre los niños. Varios de ellos mostraban una tendencia al trabajo individual, poca disposición a compartir ideas o soluciones, y dificultades para integrarse de manera efectiva con sus compañeros durante las actividades. En algunos casos, surgían conflictos cuando debían organizarse en pareja o grupo, lo que evidenciaba una escasa interiorización de normas de convivencia y habilidades para la resolución conjunta de problemas.

Esta falta de colaboración comprometía el propósito de los rincones pedagógicos, ya que estos espacios están diseñados no solo para fortalecer habilidades cognitivas, sino también para fomentar la interacción social, la escucha activa, el respeto por las ideas ajenas y el trabajo cooperativo. Se volvió evidente que, sin una adecuada guía o estímulo, varios niños optaban por completar las tareas de forma aislada o evitaban aquellas que requerían cooperación.

Con el fin de estimular la colaboración, se implementaron dinámicas específicas dentro de los rincones que exigieran el trabajo en parejas o pequeños grupos. Se propusieron desafíos lúdicos que solo podían resolverse con la participación conjunta, lo cual obligaba a los niños a comunicarse, coordinar acciones y tomar decisiones en equipo. A través de esta intervención, se observó una mejora progresiva. Un grupo de niños comenzó a colaborar de forma espontánea, organizándose entre ellos para repartir roles, compartir materiales y resolver problemas comunes. Otros aún se encuentran en proceso de internalizar estos comportamientos, necesitando apoyo verbal o motivación externa. Finalmente, algunos niños continúan en etapa inicial, mostrando avances lentos pero evidentes en su disposición a cooperar.

Indicador 5.

Los niños demuestran autonomía al elegir actividades dentro de los rincones de aprendizaje.

Análisis e interpretación:

Se evidenció que algunos niños y niñas presentan dificultades para tomar decisiones por sí mismos al momento de integrarse a las actividades de los rincones. Muchos de ellos esperaban indicaciones directas del docente o imitaban las elecciones de sus compañeros, sin mostrar claridad ni confianza al momento de seleccionar por cuenta propia una actividad. Esta situación reveló una baja autonomía en el proceso de aprendizaje, lo cual es preocupante en una etapa clave para el desarrollo de la independencia, la iniciativa personal y la toma de decisiones.

Asimismo, se identificó un grupo de niños que intenta elegir por sí mismo, pero lo hace con evidente inseguridad. Estos niños cambiaban de actividad con frecuencia o mostraban indecisión, lo que sugiere que aún están en proceso de fortalecer su autonomía para tomar decisiones. Esta etapa refleja un tránsito entre la dependencia del adulto y el desarrollo de la autorregulación en los espacios de juego.

También se observó a un grupo de niños que demostró mayor claridad al momento de elegir las actividades. Estos niños seleccionaban con determinación el rincón que deseaban explorar y permanecían enfocados durante un tiempo prolongado, lo que evidencia un nivel más avanzado de independencia y toma de decisiones.

Estos hallazgos permiten concluir que el desarrollo de la autonomía infantil no ocurre de forma homogénea en todos los estudiantes, y que es necesario ofrecer oportunidades constantes que estimulen la elección libre, la exploración y la autorregulación dentro del aula. Fomentar estos procesos contribuirá no solo a una mayor independencia en el juego, sino también al desarrollo integral del niño en sus dimensiones emocional, cognitiva y social.

Indicador 6.

Se evidencia que los niños respetan turnos, normas y acuerdos dentro de los rincones.

Análisis e interpretación:

Durante las observaciones realizadas, se evidenció que la mayoría de los niños y niñas aún se encuentra en proceso de desarrollar habilidades relacionadas con el respeto de turnos, normas y acuerdos dentro de los rincones de aprendizaje. A pesar de contar con instrucciones previas, algunos niños tendían a interrumpir el trabajo de sus compañeros, apropiarse del material sin esperar su momento o cambiar reglas previamente establecidas, generando conflictos, desorganización y distracciones dentro del ambiente de aprendizaje.

Además, se observó que los niños que no respetaban las reglas afectaban indirectamente el desarrollo de las actividades de los demás, lo que impactaba negativamente en la dinámica de grupo y en la eficacia del rincón como espacio formativo. Este tipo de comportamientos también dificultaba la consolidación de valores como el respeto, la cooperación y la equidad, fundamentales en el proceso de socialización y aprendizaje durante la etapa inicial.

Lo anterior pone en evidencia la necesidad de seguir fortaleciendo este aspecto dentro del aula, a través de estrategias pedagógicas que promuevan el respeto mutuo y la convivencia. El juego-trabajo, en este contexto, se convierte en una herramienta valiosa para generar espacios donde los niños puedan aprender de manera activa y vivencial la importancia de las normas como parte de la vida en comunidad. Consolidar estas habilidades no solo favorece el ambiente escolar, sino que también contribuye al desarrollo socioemocional integral de los estudiantes.

Indicador 7.

Los niños expresan sus emociones mientras participan en las actividades de los rincones.

Análisis e interpretación:

Durante el desarrollo de las actividades en los rincones, se pudo observar que más de la mitad de los niños y niñas logran expresar con naturalidad sus emociones mientras juegan. Manifestaron alegría, entusiasmo, sorpresa e incluso frustración, de acuerdo con las experiencias vividas. Estas expresiones emocionales espontáneas reflejan un avance positivo en el desarrollo de la comunicación emocional, ya que permiten que los niños exterioricen sus sentimientos, fortalezcan su identidad y establezcan vínculos más empáticos con sus pares.

Sin embargo, también se identificó un grupo de niños que aún presenta dificultades para expresar lo que sienten. En algunos casos, se mostraban retraídos, poco expresivos o evitaban manifestar emociones incluso frente a situaciones de desagrado o conflicto. Este comportamiento puede estar vinculado a factores como la timidez, la inseguridad, el escaso desarrollo del lenguaje emocional o una baja confianza en el entorno.

Estos hallazgos evidencian la importancia de generar ambientes seguros y emocionalmente acogedores, donde los niños se sientan en libertad de expresar lo que sienten. Asimismo, subrayan la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas que fomenten la identificación, el reconocimiento y la expresión emocional como parte integral del proceso educativo, especialmente durante el juego, que constituye un espacio privilegiado para el desarrollo socioemocional en la primera infancia.

Indicador 8.

Los niños combinan materiales de los demás rincones para enriquecer su experiencia de juego.

Análisis e interpretación:

Se observó que muchos niños mostraban un uso limitado y rígido de los materiales disponibles en cada rincón. En general, utilizaban los recursos de forma directa y convencional, sin explorar nuevas posibilidades ni relacionar objetos de distintos espacios. Esta situación evidenciaba una baja flexibilidad cognitiva y creatividad, competencias esenciales en la educación inicial para promover el pensamiento divergente y la construcción activa del conocimiento.

En varios casos, los niños esperaban instrucciones específicas para utilizar los materiales, evitando mezclar elementos de distintos rincones. Esto reflejaba una dependencia excesiva del docente o una interpretación restringida de las normas del aula, lo que dificultaba la integración de experiencias lúdicas. Al no combinar materiales, perdían la oportunidad de construir significados propios, de innovar en su juego, y de ampliar sus procesos simbólicos, lo cual limitaba su capacidad de expresión y exploración.

El juego, al ser una herramienta fundamental para el desarrollo integral del niño, debe promover la libertad de explorar, combinar, transformar y resignificar los objetos y espacios que lo rodean. Sin embargo, la mayoría de los niños parecía responder a un esquema rígido y segmentado, como si cada rincón funcionara de manera cerrada, con normas implícitas que limitaban la transferencia de ideas o materiales entre un espacio y otro.

En definitiva, es necesario implementar actividades creativas que incentivaban el uso cruzado de materiales, por ejemplo, utilizar bloques de construcción del rincón lógico-matemático en el rincón de dramatización, emplear materiales reciclables del rincón de arte en una actividad de exploración sensorial.

Indicador 9.

Se observa que los niños se mantienen enfocados en las actividades propuestas

Análisis e interpretación:

Se identificó que un grupo considerable de niños logra mantener la concentración en las actividades durante períodos prolongados, demostrando continuidad y disfrute en el desarrollo de las tareas asignadas, lo cual resulta fundamental para un aprendizaje efectivo y significativo. Estos niños no solo se enfocan en sus actividades, sino que también manifiestan interés y satisfacción, aspectos que potencian su proceso educativo.

Sin embargo, la mayoría del grupo aún está en proceso de consolidar esta habilidad. Aunque inician las actividades con entusiasmo, presentan una tendencia a distraerse con facilidad, ya sea por estímulos del entorno o la interacción con otros compañeros. En varios casos, requieren recordatorios constantes por parte de la docente para retomar y sostener la atención en la tarea.

Este comportamiento evidenciaba una baja capacidad de concentración, dificultad para autorregularse y poca disposición para mantenerse enfocados en una misma actividad por periodos razonables. En algunos casos, los niños necesitaban instrucciones repetidas o intervenciones constantes del docente para retomar la tarea, lo que generaba una sobrecarga en la guía adulta y afectaba el ritmo general del grupo.

Además, se observó que la falta de enfoque repercutía directamente en la calidad de la participación y en los logros esperados en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y motrices. La atención es un proceso fundamental en la etapa inicial, ya que constituye la base para la adquisición de aprendizajes significativos y para la construcción de relaciones con el entorno.

Estos hallazgos evidencian la necesidad de fortalecer estrategias que favorezcan el desarrollo de la atención sostenida, con el fin de mejorar la participación y el rendimiento general en el aula.

Indicador 10.

Los niños demuestran curiosidad e interés por descubrir nuevas formas de jugar y aprender.

Análisis e interpretación:

Se pudo observar que más de la mitad de los niños exploran con entusiasmo los materiales disponibles, proponiendo nuevas formas de utilizarlos y demostrando un genuino interés por aprender a través del juego. Aunque la mayoría se involucraba en las actividades propuestas, se evidenció una tendencia a repetir patrones conocidos de juego, utilizar los materiales de manera tradicional y ajustarse exclusivamente a las instrucciones directas del docente, sin mostrar mayor iniciativa para descubrir nuevas formas de interactuar con el entorno.

Esta situación llamó la atención por tratarse de una etapa del desarrollo infantil caracterizada, precisamente, por la presencia natural de la curiosidad, el deseo de descubrir, y la necesidad constante de explorar el mundo. La ausencia de estas conductas espontáneas sugiere que, por diversas razones, el entorno no estaba estimulando suficientemente la iniciativa personal ni fomentando el pensamiento creativo. En algunos casos, se observó cierta pasividad en los niños ante materiales novedosos o desconocidos; en otros, se detectó inseguridad al intentar nuevas combinaciones o transformar los recursos de los rincones para darles un uso diferente al habitual.

Entre las posibles causas de esta limitada curiosidad, se encuentran factores como la rigidez en la presentación de las actividades, la escasa variedad o rotación de los materiales, y una organización del aula que no favorecía la movilidad libre ni el acceso directo a todos los recursos. Asimismo, se identificó que la intervención docente, aunque necesaria para guiar, en algunos momentos se volvía excesivamente directiva, lo cual reducía las oportunidades para que los niños tomaran decisiones por sí mismos

Indicador 11.

Los niños muestran entusiasmo y disfrutan las actividades dentro de los rincones de aprendizaje.

Análisis e interpretación:

Se logró evidenciar que no todos los niños manifestaban niveles visibles de entusiasmo o disfrute durante las actividades propuestas. Aunque algunos sí se mostraban participativos y motivados, una parte del grupo evidenciaba actitudes de desinterés, baja implicación emocional y escasa expresión de alegría mientras interactuaban con los materiales o sus compañeros. En lugar de involucrarse con energía y espontaneidad, algunos niños adoptaban una postura pasiva, realizaban las tareas por imitación o respondían solamente cuando eran llamados por el docente, sin demostrar verdadera conexión o disfrute con la experiencia de aprendizaje.

Esta situación resulta preocupante, ya que el entusiasmo es una manifestación directa del interés y la motivación intrínseca, y es clave para el aprendizaje significativo en la infancia. Cuando un niño disfruta de lo que hace, se activa emocionalmente, se involucra con mayor profundidad y consolida sus aprendizajes de forma significativa.

También se observó que algunos niños no mostraban expresiones emocionales claras (como sonrisas o lenguaje corporal activo), lo que podría estar asociado a un entorno poco estimulante, a una dinámica excesivamente controlada por la docente, o incluso la falta de estrategias que prioricen el componente emocional del aprendizaje. Cuando las actividades no conectan con los intereses del niño, o se vuelven predecibles y poco desafiantes, tienden a perder el poder motivador que caracteriza al juego en la primera infancia.

Esta problemática evidenció la necesidad de cambiar el diseño y la aplicación de las actividades en los rincones de aprendizaje, no solo desde su contenido pedagógico, sino desde su capacidad para emocionar, cautivar y despertar el interés genuino del niño. Fomentar el entusiasmo implica comprender que el juego no solo debe enseñar, sino también generar placer, sorpresa, libertad y sentido personal, convirtiéndose en una experiencia verdaderamente transformadora para el desarrollo integral infantil.

Indicador 12.

Se observa que los niños experimentan y exploran nuevas ideas a través del juego.

Análisis e interpretación:

Se pudo observar que muchos niños mostraban conductas exploratorias y disposición para experimentar, un número importante tendía a limitarse a repetir patrones de juego previamente conocidos, sin aventurarse a probar nuevas ideas, formas de uso de los materiales, o maneras alternativas de relacionarse con los objetos y el espacio. Esta rigidez en el juego indicaba una escasa presencia de pensamiento divergente, creatividad activa y curiosidad espontánea, elementos fundamentales para el desarrollo cognitivo y emocional en la primera infancia.

Ademas muchos niños esperaban instrucciones exactas de la docente para realizar las actividades o imitaban las acciones de sus compañeros sin intentar modificar o enriquecer la experiencia lúdica con sus propias ideas. Esta actitud sugiere que el entorno no estaba estimulando suficientemente la iniciativa ni permitiendo que el niño asumiera un rol protagonista en su propio aprendizaje.

Asimismo, algunos rincones no ofrecían suficientes recursos abiertos o versátiles que favorecieran la creación libre, y en su lugar presentaban materiales con usos muy específicos o actividades demasiado estructuradas, que limitaban la improvisación, la transformación del objeto y la expansión de ideas. Esto afectaba directamente el desarrollo de habilidades como la resolución creativa de problemas, la imaginación simbólica, el razonamiento lógico y la autonomía intelectual.

En términos generales, los niños están en camino de consolidar habilidades exploratorias a través del juego, lo que resalta la importancia de continuar promoviendo ambientes que fomenten la creatividad, la curiosidad y la libre expresión lúdica.

Indicador 13.

Cuando la docente realiza diversas actividades los niños mantienen la concentración en el desarrollo de la misma

Análisis e interpretación:

Se evidenció que la mayoría de los niños no lograban mantener la concentración durante el desarrollo de las actividades dirigidas por la docente. Aunque se presentaban propuestas variadas y atractivas, una parte del grupo mostraba dificultad para sostener la atención por periodos prolongados, interrumpía constantemente la dinámica, o se distraía fácilmente con estímulos del entorno, como conversaciones paralelas, movimientos de otros compañeros o elementos visuales ajenos a la tarea.

Entre las posibles causas observadas se encuentran la falta de hábitos atencionales previos, el escaso manejo de técnicas para captar y mantener el interés de todos los niños, y la variabilidad en el desarrollo individual de autorregulación. También se evidenció que algunos niños necesitaban mayor movimiento corporal o pausas activas para canalizar su energía, ya que al mantenerse sentados durante largos períodos comenzaban a perder el enfoque.

Otro factor relevante fue la forma en que se presentaban las actividades. En ciertos casos, la propuesta era demasiado extensa, poco dinámica o no conectaba con los intereses del grupo, lo cual disminuía la motivación y, en consecuencia, la atención. Esto demostró que, aunque la presencia de la docente es clave para guiar y sostener el proceso educativo, también es fundamental que las actividades sean diseñadas considerando el ritmo de atención propio de esta etapa, así como la necesidad de interacción, movimiento, sorpresa y variedad.

En conjunto, el resultado se hace evidente la importancia de adaptar las estrategias metodológicas para fomentar la concentración infantil de manera gradual, activa y significativa, permitiendo que los niños aprendan a enfocar su atención sin perder el componente lúdico y emocional que caracteriza el proceso de enseñanza en la educación inicial.

Indicador 14.

Responden adecuadamente cuando se hace la pregunta relacionada con la actividad

Análisis e interpretación:

Se constató que no todos los niños respondían adecuadamente cuando la docente formulaba preguntas relacionadas con la actividad en aula. En varios casos, las respuestas eran poco coherentes o directamente inexistentes, lo que evidenciaba una falta de comprensión y atención dispersa o una limitada capacidad para conectar la pregunta con la experiencia vivida en el juego o tarea.

Este comportamiento llamó la atención, ya que en la educación inicial las preguntas del docente cumplen un rol esencial: no solo guían el pensamiento del niño, sino que permiten valorar el nivel de comprensión, estimular la reflexión y fortalecer la expresión oral. La dificultad para responder puede estar vinculada a múltiples factores: desde la falta de atención previa, hasta inseguridad para expresarse.

Además, se observó que algunos niños respondían con frases aprendidas frecuentemente o imitaban las respuestas de sus compañeros, sin evidenciar un razonamiento personal ni una construcción auténtica del conocimiento. Esto sugiere que, en ciertos casos, las actividades no estaban promoviendo un aprendizaje significativo o que no se estaban formulando preguntas acordes con el nivel de desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños.

Ante esta problemática es importante, reforzar estrategias de estimulación del lenguaje comprensivo y expresivo, así como de mejorar la formulación de preguntas abiertas, pertinentes y contextualizadas. Esto permitirá que los niños no solo escuchen, sino que comprendan, piensen, relacionen y expresen con mayor claridad y seguridad lo que están aprendiendo a través del juego.

Indicador 15.

Demuestra concentración a través de un lenguaje corporal (mirada atenta, postura hacia la actividad).

Análisis e interpretación:

Se observó que varios niños presentaban dificultades para mantener un lenguaje corporal que evidencie concentración y disposición hacia las tareas propuestas. Aunque algunos niños sí mostraban signos claros de atención como una mirada fija hacia los materiales, orientación corporal hacia la actividad física relativa, otros manifestaban señales de distracción frecuentes, como mirar alrededor sin propósito, cambiar de postura constantemente, balancearse, levantarse sin motivo o manipular objetos ajenos a la tarea.

La falta de señales corporales de concentración observada en algunos casos puede atribuirse a múltiples factores. Entre ellos, destaca la presencia de estímulos distractores en el entorno, el diseño de actividades poco conectadas con los intereses reales de los niños, la ausencia de tiempos adecuados de preparación previa o la falta de estrategias para generar atención plena desde el inicio de la propuesta. También se identificaron casos en los que el niño requería mayor movimiento físico o actividades más activas y sensoriales, lo cual no siempre se contemplaba en la planificación.

Por otra parte, se evidenció que en ocasiones la docente no reconocía ni valoraba estas señales corporales como indicadores de concentración o distracción, limitándose únicamente a medir la atención a través de respuestas verbales o conductas obedientes. Esta visión reducida del proceso atencional infantil puede invisibilidad las verdaderas necesidades del niño, y generar intervenciones pedagógicas poco acertadas.

En conclusión, podemos decir que es necesario considerar el lenguaje corporal como un elemento clave para evaluar y promover la concentración en la educación inicial. Reconocer cuándo un niño está realmente enfocado, aunque no lo exprese verbalmente cuándo está desconectado, permite al docente ajustar su práctica y ofrecer propuestas más eficaces, activas y acordes con las características del desarrollo infantil.

8.2. Encuesta aplicada a seis docentes de educación inicial

Luego de observar nivel de atención y concentración en las actividades juego- trabajo se solicitó a maestra de la institución contestar una encuesta referente al potencial pedagógico de las actividades juego-trabajo en el aprendizaje de los niños presentado en 12 reactivos divididos en cinco secciones de interés para el estudio.

8.2.1. Motivación en el aprendizaje

Pregunta 1

¿Considera que los niños muestran mayor interés en las actividades cuando se emplean estrategias relacionadas al juego?

Tabla 3.

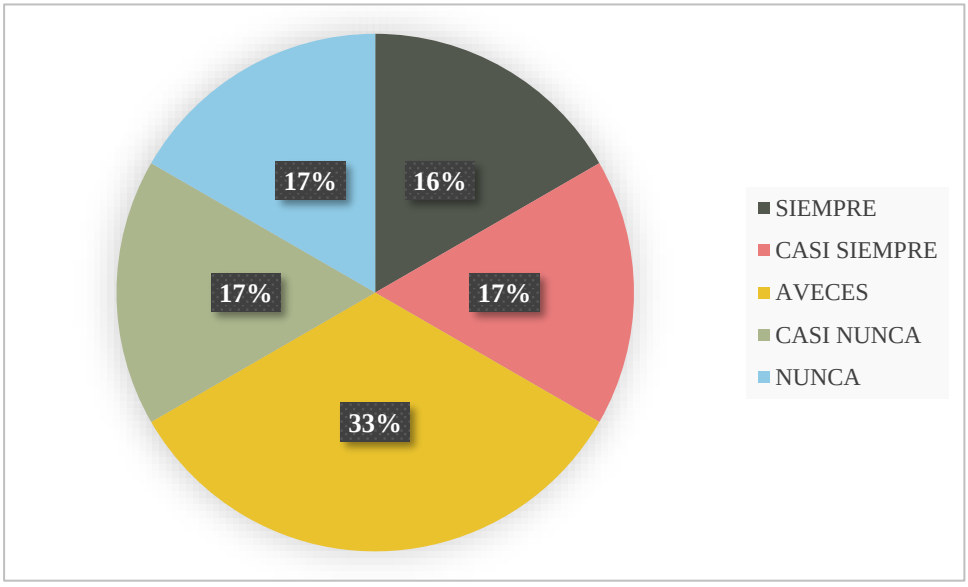
Interés del niño en actividades con estrategias de juego

Indicador	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	1	16
Casi siempre	1	17
A veces	2	33
Casi nunca	1	17
Nunca	1	17
Total	**6**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025)

Figura 13.

Interés del niño en actividades con estrategias de juego



Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025)

Análisis e interpretación

Las respuestas recopiladas de seis docentes de Educación Inicial reflejan una diversidad de opiniones, lo cual pone en evidencia un tema de análisis pedagógico profundo sobre la integración real de metodologías lúdicas en el proceso educativo.

Si bien una parte de los docentes encuestados manifestó que el uso del juego siempre o casi siempre genera mayor interés en los niños, otro grupo mencionó que esto sucede solo en ocasiones, y otros afirmaron que rara vez o nunca han observado este efecto. Esta variedad de criterios revela una problemática en la aplicación efectiva del juego como estrategia pedagógica.

Uno de los principales problemas detectados es que no todos los docentes están convencidos o capacitados para implementar el juego como una herramienta didáctica que fomente el aprendizaje. Es posible que algunos lo consideren únicamente como una actividad recreativa, sin establecer una relación directa con los objetivos curriculares. Además, esta percepción puede estar influida por experiencias en las que el juego no produjo el nivel de atención esperado, posiblemente debido a una planificación poco estructurada o a la elección de dinámicas poco adecuadas al grupo etario.

Otro factor asociado a esta problemática es la falta de lineamientos institucionales claros y apoyo pedagógico continuo que fortalezca el uso del juego como recurso metodológico. Cuando las condiciones de aula, el tiempo disponible o los recursos son limitados, es más difícil que el docente pueda planificar y ejecutar actividades lúdicas que realmente generen impacto en el aprendizaje.

Pregunta 2

¿Cree que la metodología juego-trabajo incentiva la participación activa de los niños?

Tabla 4.

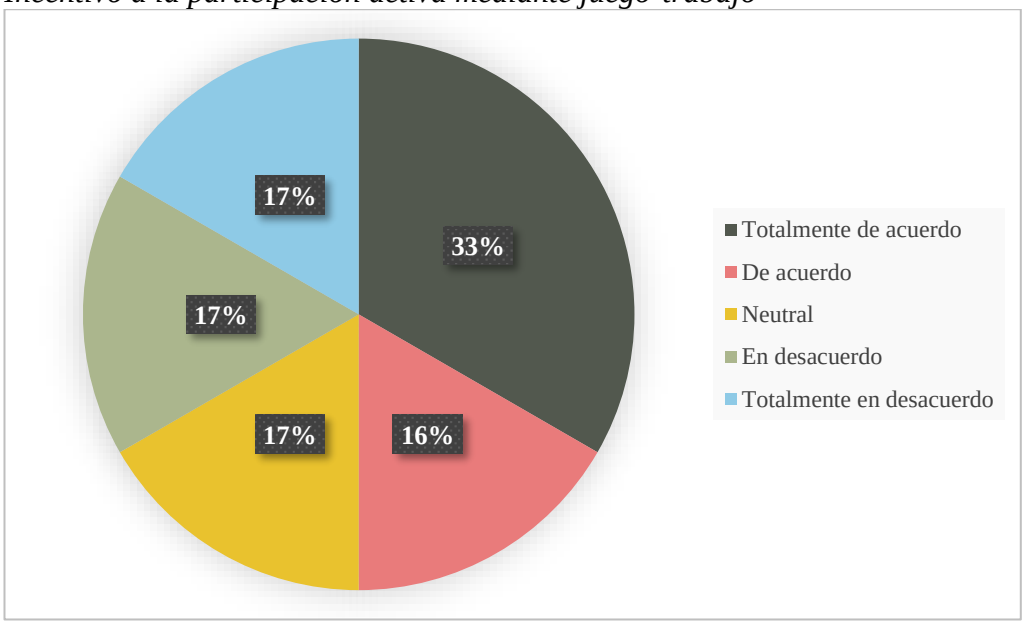
Incentivo a la participación activa mediante juego-trabajo

Indicador	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	2	33
De acuerdo	1	16
Neutral	1	17
En desacuerdo	1	17
Totalmente en desacuerdo	1	17
Total	**6**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025)

Figura 14.

Incentivo a la participación activa mediante juego-trabajo



Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025)

Análisis e interpretación

Una parte de las docentes afirmó estar totalmente de acuerdo con la afirmación, destacando que el enfoque juego-trabajo logra captar la atención de los niños, fomentar su iniciativa propia y mantenerlos involucrados activamente en el desarrollo de las actividades. Esta postura indica que cuando el juego es planificado con intencionalidad pedagógica, puede convertirse en una herramienta poderosa para fortalecer la participación, la cooperación y el aprendizaje significativo.

Otra docente expresó estar simplemente “de acuerdo”, lo que sugiere una percepción favorable, aunque quizás con ciertas reservas respecto a su aplicación

en contextos específicos o con determinados grupos de estudiantes. En contraste, un docente adoptó una postura neutral, posiblemente debido a experiencias mixtas o a la falta de evidencia concreta sobre el impacto real de la metodología en su aula.

De forma preocupante, dos docentes expresaron opiniones contrarias: uno en desacuerdo y otro totalmente en desacuerdo. Estas respuestas indican que aún existen dudas, resistencias o dificultades para reconocer el valor del juego-trabajo como metodología efectiva. Las causas pueden variar: falta de formación específica, experiencias fallidas con actividades lúdicas, escasez de recursos o una visión tradicional del rol docente que no incorpora el juego como parte central del proceso educativo.

Este conjunto de opiniones refleja una situación en la que, si bien se reconoce el potencial de la metodología, su implementación no es uniforme ni generalizada entre los docentes. La disparidad de criterios pone de manifiesto la necesidad de fortalecer los conocimientos y capacidades del personal educativo en torno al uso intencional del juego como herramienta para promover la participación activa de los niños. Se sugiere como medida fundamental la capacitación continua del personal docente en metodologías lúdicas, con énfasis en la planificación y evaluación de actividades bajo el enfoque juego-trabajo. Además, es importante fomentar espacios de reflexión pedagógica, donde los docentes puedan compartir experiencias, analizar casos y fortalecer sus competencias mediante el trabajo colaborativo.

8.2.2. Nivel de atención durante las actividades

Pregunta 3

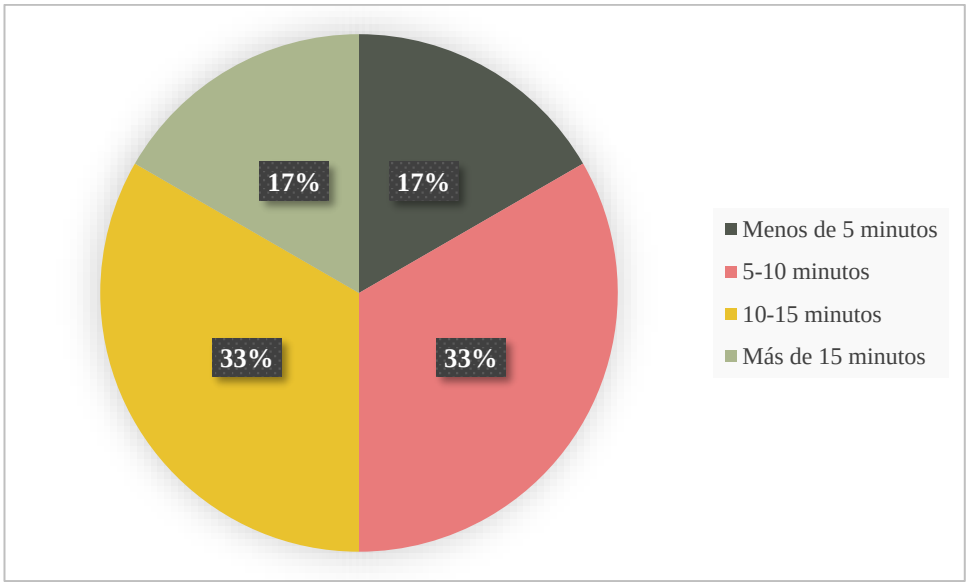
¿Cuánto tiempo considera que los niños logran mantener la atención cuando se emplean actividades relacionadas al juego?

Tabla 5.
Duración de la atención en actividades lúdicas

Indicador	Frecuencia	Porcentaje %
Menos de 5 minutos	1	0
5-10 minutos	2	50
10-15 minutos	2	33
Más de 15 minutos	1	17
Total	**6**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)

Figura 15.
Duración de la atención en actividades lúdicas



Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025)

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos muestran una amplia variabilidad en las respuestas, lo que evidencia que la duración del tiempo de atención no es uniforme y depende de diversos factores. Una docente consideró que los niños mantienen la atención por menos de cinco minutos, lo que indica una dificultad para sostener el interés incluso en dinámicas lúdicas. Esto podría estar relacionado con la falta de adecuación de las actividades al nivel madurativo de los niños, o con un entorno poco estimulante o estructurado.

Dos docentes indicaron que el tiempo de atención se sitúa entre cinco y diez minutos, mientras que otras dos señalaron una duración de entre diez y quince minutos. Estas respuestas sugieren que, en condiciones apropiadas, el juego logra captar la atención de los niños durante periodos breves, pero suficientes para desarrollar aprendizajes concretos, siempre que se planifique de manera adecuada. La variación también puede depender del tipo de juego, de la dinámica del grupo y del rol del docente como mediador activo.

Finalmente, una docente señaló que los niños logran mantener la atención por más de quince minutos durante las actividades lúdicas. Este dato, aunque aislado, demuestra que es posible extender los periodos de concentración si se utilizan estrategias efectivas que conecten con los intereses de los niños, involucren su participación activa y generen un ambiente de entusiasmo y curiosidad.

A partir de estos hallazgos, se evidencia una necesidad clara: el desarrollo de capacidades docentes para planificar, adaptar y diversificar actividades lúdicas que logren captar la atención infantil por periodos cada vez más sostenidos. Esto implica considerar la duración ideal según la edad, integrar elementos de sorpresa o reto, y aplicar un seguimiento activo por parte del docente durante la actividad.

Pregunta 4

¿Observa una diferencia en la concentración de los niños cuando se usan juegos en comparación con actividades tradicionales?

Tabla 6.

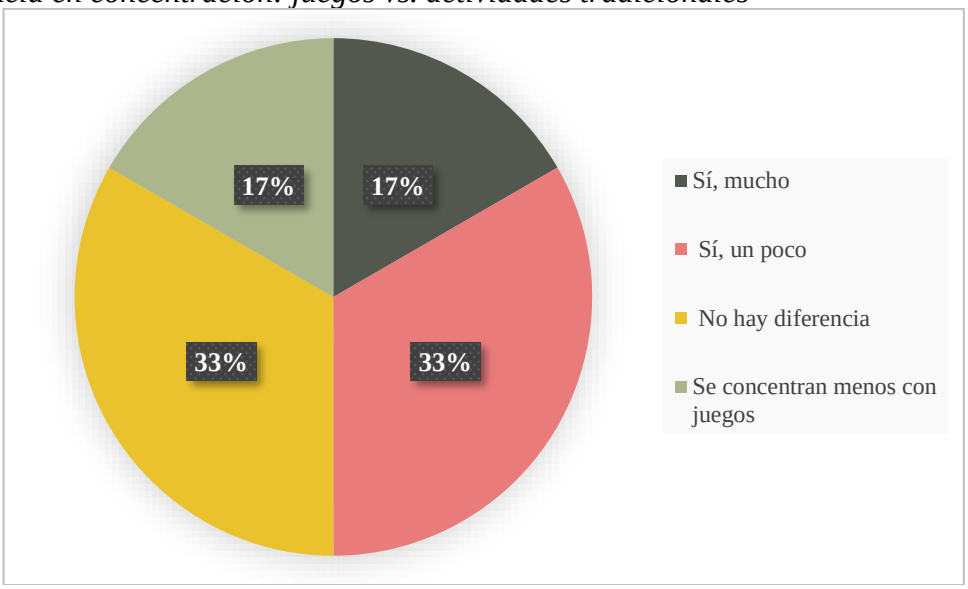
Diferencia en concentración: juegos vs. actividades tradicionales

Indicador	Frecuencia	Porcentaje %
Sí, mucho	1	17
Sí, un poco	2	33
No hay diferencia	2	33
Se concentran menos con juegos	1	17
Total	**6**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)

Figura 16.

Diferencia en concentración: juegos vs. actividades tradicionales



Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025))

Análisis e interpretación

Según la encuesta pudimos evidenciar una experiencia diferenciada en la aplicación de metodologías lúdicas y sus resultados.

Una docente afirmó que sí observa una diferencia significativa, ya que cuando se emplean juegos, los niños tienden a mantenerse más atentos, comprometidos y motivados. Desde esta perspectiva, el juego se convierte en un medio para captar la atención de manera natural, permitiendo que el niño se involucre activamente en su proceso de aprendizaje, disminuyendo la distracción y fortaleciendo el enfoque.

Por otro lado, dos docentes expresaron que sí existe una diferencia, pero en menor medida. En estos casos, aunque se reconoce que los juegos aportan a la concentración, también se sugiere que su efecto no es siempre constante ni garantizado. Esto puede depender del tipo de juego, su adecuación al nivel del grupo, la forma en que es mediado por el docente o incluso del momento del día en que se realiza la actividad.

En contraste, dos docentes indicaron que no perciben una diferencia notable entre las actividades lúdicas y las tradicionales en cuanto a concentración infantil. Esto podría estar relacionado con una aplicación limitada del juego o con una falta de claridad en la intencionalidad pedagógica de las dinámicas implementadas. También puede deberse a que no todos los juegos favorecen del mismo modo los procesos atencionales, especialmente si no están bien dirigidos o si no responden a los intereses del grupo.

Finalmente, una docente mencionó que los niños se concentran menos cuando se utilizan juegos, lo que plantea una mirada crítica hacia el uso del juego en el aula. Esta opinión puede estar vinculada a dificultades en el manejo del grupo, a la falta de estructura en la actividad lúdica o a la percepción de que el juego genera dispersión si no está bien planificado. Este punto pone en evidencia la importancia del rol del docente como mediador y organizador de la experiencia lúdica para que no pierda su valor educativo.

En síntesis, este análisis permite concluir que, aunque existe un reconocimiento general del valor del juego, no todos los docentes experimentan sus beneficios de la misma forma. Para lograr que las estrategias lúdicas impacten positivamente en la concentración, es fundamental que sean bien seleccionadas, contextualizadas y estructuradas. Además, se requiere formación continua, reflexión pedagógica y recursos adecuados que permitan que el juego sea verdaderamente un medio para el desarrollo integral y no simplemente una actividad espontánea.

8.2.3. Interacción y trabajo en equipo

Pregunta 5

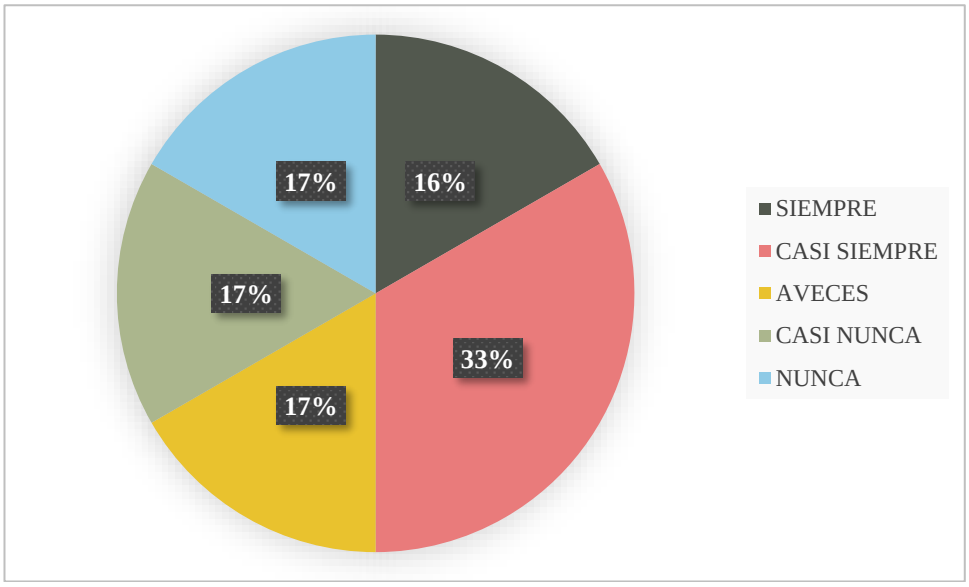
¿Los juegos favorecen la interacción y cooperación entre los niños durante las actividades?

Tabla 7.
Interacción y cooperación favorecidas por los juegos

Indicador	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	1	16
Casi siempre	2	33
A veces	1	17
Casi nunca	1	17
Nunca	1	17
Total	**6**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)

Figura 17.
Interacción y cooperación favorecidas por los juegos



Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025)

Análisis e interpretación

Las docentes afirman que el juego siempre o casi siempre propicia la interacción y cooperación entre los niños, otros consideran que este efecto ocurre únicamente en ciertas ocasiones, o incluso, que rara vez o nunca se da. Esta variabilidad evidencia que no todos los docentes experimentan de manera uniforme los beneficios sociales del juego en su práctica pedagógica.

Una posible causa de esta discrepancia radica en el tipo de juegos que se aplican, el contexto del aula, la preparación docente y el nivel de mediación que se ejerce durante las actividades. Algunos juegos promueven la cooperación natural entre los participantes (como los juegos de roles, construcciones grupales o dinámicas con turnos), mientras que otros pueden fomentar la competencia individual o carecer de estructura suficiente para lograr un propósito social claro. La falta de intencionalidad en la selección o diseño de los juegos podría limitar su impacto en la interacción entre los niños.

Además, se debe considerar que la cooperación no surge automáticamente al jugar; requiere del acompañamiento del docente para guiar el proceso, establecer reglas claras, fomentar el respeto por el turno del otro, y promover el diálogo y la resolución de conflictos durante el juego. Si estos elementos no están presentes, es probable que los juegos no logren el efecto deseado en términos de habilidades sociales.

Por tanto, este análisis permite concluir que, si bien los juegos tienen un alto potencial para favorecer la interacción y cooperación entre los niños, su efectividad depende directamente del enfoque metodológico, la mediación docente y la adecuación de las actividades al grupo infantil. Es necesario que los docentes cuenten con formación y herramientas adecuadas para estructurar juegos con intencionalidad social, evaluando constantemente su impacto en el aula.

Fortalecer la dimensión social del juego no solo contribuye al desarrollo de habilidades como la empatía, el trabajo en equipo y la comunicación, sino que también mejora el clima del aula y genera un entorno más colaborativo y respetuoso, favoreciendo el desarrollo integral de los niños desde sus primeros años de vida.

Pregunta 6

¿Cree que los niños prestan más atención a las instrucciones cuando se presentan en forma de juego?

Tabla 8.

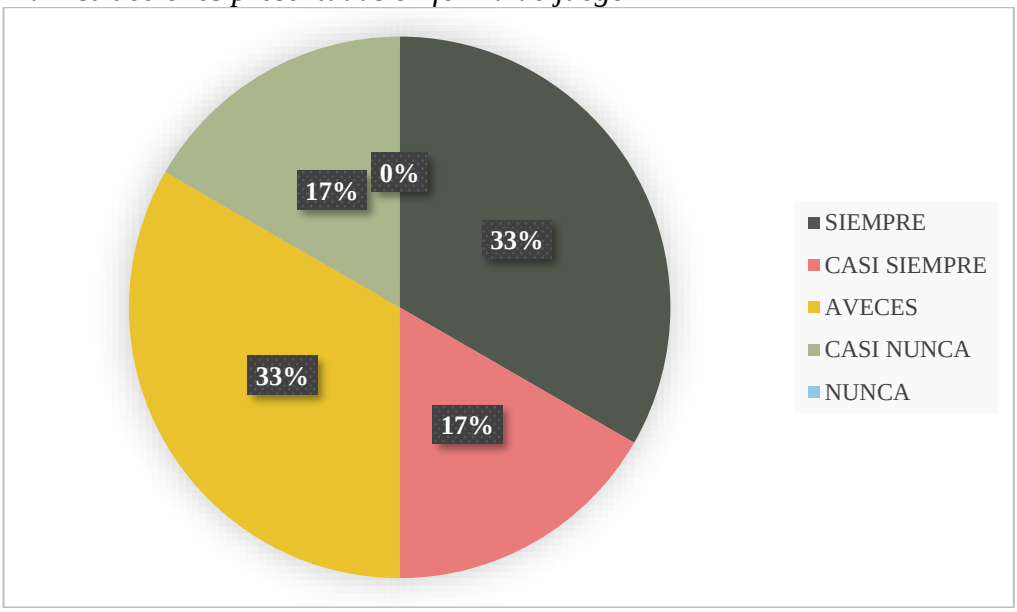
Atención a instrucciones presentadas en forma de juego

Indicador	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	2	33
Casi siempre	1	17
A veces	2	33
Casi nunca	1	17
Nunca	0	0
Total	**6**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)

Figura 18.

Atención a instrucciones presentadas en forma de juego



Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025)

Análisis e interpretación

La mayoría de los docentes encuestados afirman que, al utilizar el juego como estrategia para dar instrucciones, los niños muestran una mayor disposición para escuchar, seguir normas y participar activamente en las actividades. Esta percepción refuerza la idea de que el juego, al ser una actividad naturalmente motivadora y significativa para los niños, permite establecer un canal de comunicación más fluido entre el docente y el estudiante, favoreciendo así la atención sostenida.

No obstante, una parte del grupo docente considera que esta atención no siempre se logra de manera consistente. Algunos señalaron que, si bien el juego capta el interés inicial, mantener la atención depende también de otros factores como la claridad de las instrucciones, el diseño de la actividad, la organización del espacio, e incluso las condiciones emocionales del niño. Asimismo, una docente manifestó que, en su experiencia, la atención durante el juego puede dispersarse fácilmente si no se establece una estructura adecuada o si no se delimitan reglas claras desde el inicio.

Estos resultados ponen en evidencia un problema recurrente: la aplicación del juego como estrategia metodológica no siempre está acompañada de una planificación intencionada ni de un manejo adecuado del grupo, lo cual puede limitar su efectividad para captar y mantener la atención infantil. Se sugiere que los docentes incorporen el juego como parte sistemática de la rutina diaria, no solo como una herramienta de motivación, sino como un medio para enseñar normas, habilidades sociales y competencias cognitivas. Esto facilitará que los niños asocien el momento del juego con momentos de aprendizaje, aumentando su capacidad para atender.

8.2.4. Desarrollo de habilidades cognitivas

Pregunta 7

¿Considera que las actividades juego-trabajo mejoran la capacidad de resolver problemas en los niños?

Tabla 9.

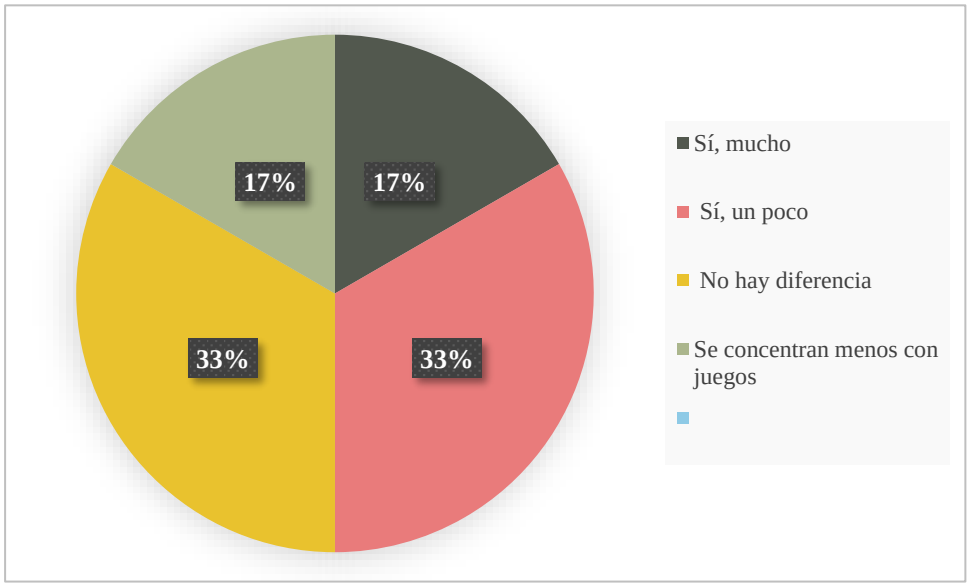
Mejora en resolución de problemas con juego-trabajo

Indicador	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	1	16
Casi siempre	1	17
A veces	2	33
Casi nunca	1	17
Nunca	1	17
Total	**6**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)

Figura 19.

Mejora en resolución de problemas con juego-trabajo



Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divin
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025)

Análisis e interpretación

Si bien algunos docentes reconocen su valor, otros manifiestan dudas o no han observado resultados significativos en su aplicación práctica. Esta disparidad puede deberse a múltiples factores, entre ellos, la forma en que se diseñan e implementan las actividades, el tiempo dedicado a ellas, los materiales disponibles y el nivel de formación metodológica del docente.

Los docentes que indicaron “siempre” o “casi siempre” probablemente han logrado integrar con éxito el juego-trabajo en su planificación, permitiendo a los niños experimentar, explorar y tomar decisiones mediante actividades significativas. En estos casos, los juegos no solo entretienen, sino que están estructurados para presentar retos, fomentar el análisis de situaciones y promover soluciones creativas.

En cambio, aquellos docentes que respondieron “a veces”, “casi nunca” o “nunca” pueden estar enfrentando limitaciones como escasez de recursos, falta de capacitación en metodologías activas o dificultades para conectar las actividades lúdicas con los objetivos de aprendizaje. También es posible que el concepto de juego-trabajo no esté suficientemente claro, lo que impide su aplicación intencionada y pedagógicamente sólida.

Este panorama evidencia una necesidad urgente: fortalecer la formación docente en estrategias lúdicas dirigidas al desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas. Para que el juego-trabajo cumpla su función educativa, no basta con incluir juegos en la rutina escolar; es necesario diseñarlos con propósito, guiarlos adecuadamente y evaluarlos como parte del proceso de aprendizaje.

Pregunta 8

¿Nota mejoras en la memoria y retención de información en los niños cuando se utilizan estrategias de juego-trabajo?

Tabla 10.

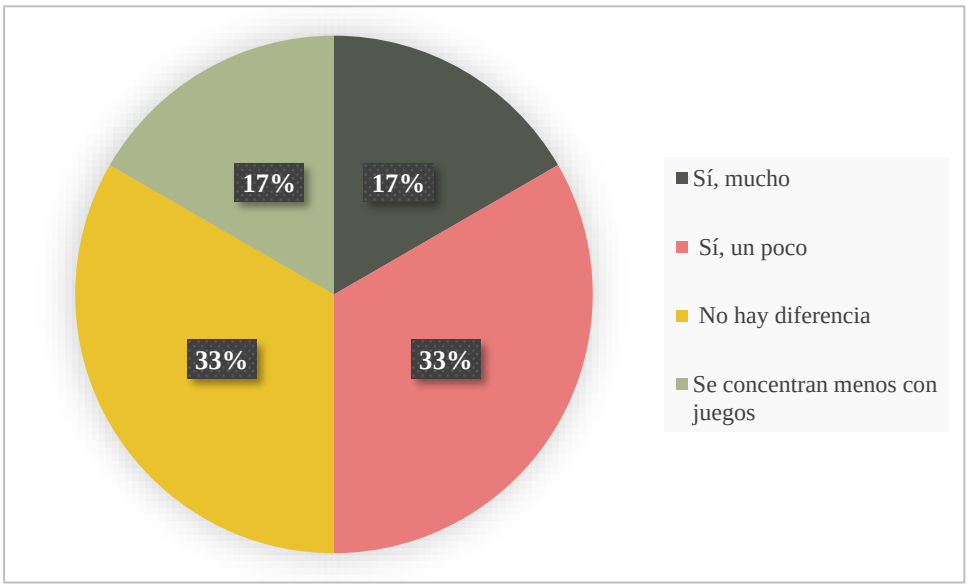
Mejoras en memoria y retención con estrategias de juego-trabajo

Indicador	Frecuencia	Porcentaje %
Sí, mucho	1	20
Sí, un poco	2	20
No hay diferencia	2	40
Se retiene menos información	1	20
Total	6	100

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)

Figura 20.

Mejoras en memoria y retención con estrategias de juego-trabajo



Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025)

Análisis e interpretación

Estos datos revelan una percepción dividida respecto al impacto del juego-trabajo en la memoria infantil. Aunque algunos docentes reconocen beneficios, otros no encuentran resultados significativos o incluso manifiestan efectos negativos. Esta variabilidad sugiere que la calidad de implementación de la metodología juego-trabajo puede estar directamente relacionada con su efectividad. Es decir, si las actividades lúdicas no están bien estructuradas, no tienen objetivos pedagógicos claros o no están contextualizadas al nivel del grupo, su efecto en la memoria puede ser limitado o contraproducente.

Otro factor relevante es la formación docente en el diseño de propuestas lúdicas. Si bien jugar puede parecer simple, lograr que el juego cumpla un propósito didáctico requiere planificación, intencionalidad y dominio metodológico. Cuando se desconoce cómo vincular el contenido curricular con dinámicas de juego, el aprendizaje puede volverse superficial y disperso.

Asimismo, es posible que algunos docentes evalúen la retención de forma subjetiva o poco sistemática, lo cual también influye en la percepción de resultados. En contextos donde no se aplican técnicas de evaluación cualitativa o no se realiza seguimiento al aprendizaje, es difícil valorar con precisión el impacto de una metodología.

Frente a esta situación, se recomienda reforzar las estrategias metodológicas que permiten unir el juego con objetivos educativos claros, especialmente en áreas que requieren comprensión y recordación de conceptos. También se sugiere realizar acompañamiento docente para orientar la planificación lúdica, y promover la evaluación reflexiva del aprendizaje, integrando técnicas de observación, registros anecdóticos y productos de los niños que evidencien la retención.

8.2.5. Impacto de la metodología juego-trabajo en el aula

Pregunta 9

¿Con qué frecuencia emplea actividades juego- trabajo en su planificación escolar?

Tabla 11.

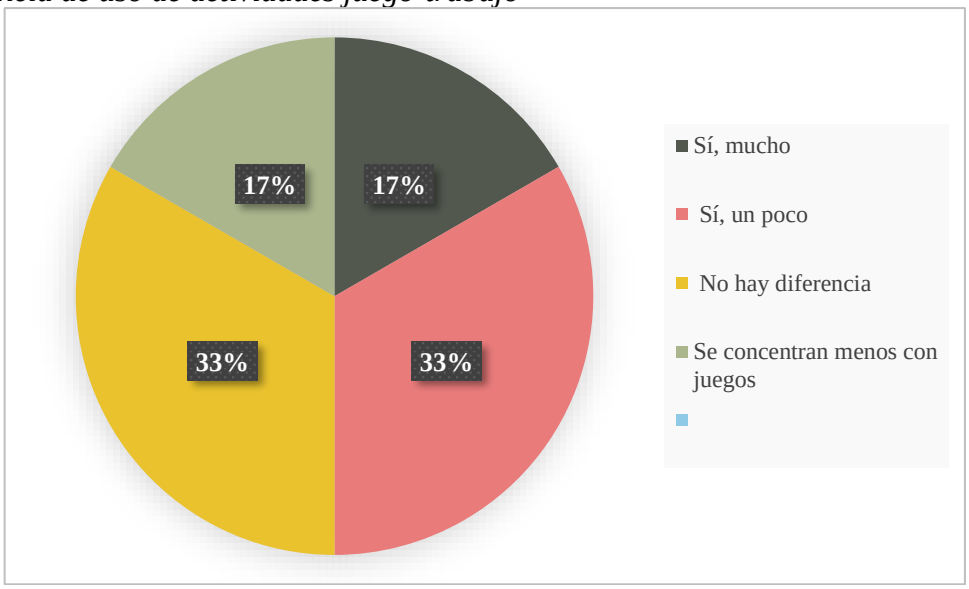
Frecuencia de uso de actividades juego-trabajo

Indicador	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	1	16
Casi siempre	2	33
A veces	1	17
Casi nunca	1	17
Nunca	1	17
Total	**6**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)

Figura 21.

Frecuencia de uso de actividades juego-trabajo



Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025)

Análisis e interpretación

Estos resultados muestran una problemática clara en cuanto a la implementación sistemática de metodologías lúdicas en el aula, pese a que estas representan una vía efectiva para fomentar el aprendizaje significativo, la motivación y el desarrollo integral de los niños. La baja frecuencia en el uso de actividades juego-trabajo podría estar relacionada con varios factores: desconocimiento de su valor pedagógico, escasa formación en su diseño, falta de tiempo para planificar este tipo de actividades, o carencias de recursos adecuados.

La ausencia de una planificación constante basada en el juego refleja que, en muchos casos, esta metodología es vista como una opción complementaria o secundaria, en lugar de constituir un eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta percepción limita el aprovechamiento del juego como medio para potenciar la creatividad, el trabajo colaborativo, la resolución de problemas y el desarrollo socioemocional de los niños en edad preescolar

Pregunta 10

¿Qué tipo de juegos utiliza con mayor frecuencia para fomentar la atención y concentración?

Tabla 12.

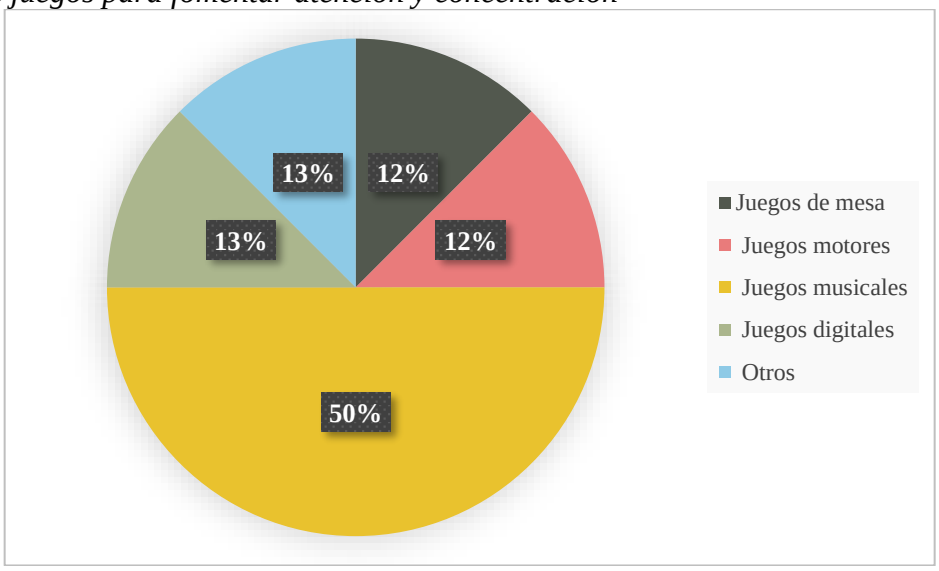
Tipos de juegos para fomentar atención y concentración

Indicador	Número de veces	Porcentaje %
Juegos de mesa	1	12
Juegos motores	1	12
Juegos musicales	4	50
Juegos digitales	1	13
Otros	1	13
Total	**8**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)

Figura 22.

Tipos de juegos para fomentar atención y concentración



Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025)

Análisis e interpretación

La mayoría de las docentes indicó que recurren principalmente a juegos musicales. Esta elección revela una valoración significativa del poder que tiene la música para captar la atención de los niños, regular su comportamiento y mantenerlos enfocados en una actividad específica. Según la experiencia docente, este tipo de juegos estimula la memoria auditiva, mejora la coordinación, fortalece el ritmo y contribuye a establecer rutinas mediante canciones, coros y secuencias rítmicas, lo cual favorece tanto la concentración como la participación activa.

Por otro lado, también se mencionaron juegos de mesa, los cuales promueven la atención sostenida, la toma de turnos y el seguimiento de reglas

específicas. Estos juegos requieren que los niños escuchen, esperen su turno, observen y tomen decisiones, lo cual resulta ideal para trabajar la atención y el autocontrol en un ambiente de respeto y colaboración.

Asimismo, una docente señaló que utiliza con frecuencia juegos motores, destacando la importancia del movimiento en el desarrollo de la atención, especialmente en niños que aprenden mejor a través de la acción corporal. Los juegos motores ayudan a canalizar la energía, mejorar la coordinación visomotriz y mantener el enfoque por medio de dinámicas que involucran desplazamientos, equilibrio, ritmo y memoria secuencial.

Otra docente indicó que emplea juegos digitales como recurso para fomentar la concentración, aprovechando herramientas tecnológicas interactivas que permiten captar el interés de los niños mediante estímulos visuales y auditivos. Este tipo de juegos, si se usan con objetivos pedagógicos claros y de forma controlada, puede representar una alternativa innovadora para fortalecer procesos cognitivos en entornos educativos modernos.

Finalmente es importante que las docentes empleen una variedad de tipos de juegos, siendo los musicales los más recurrentes. Esta diversidad de enfoques refleja una comprensión integral de que cada niño tiene diferentes estilos de aprendizaje y que el uso de múltiples estrategias lúdicas en el aula permite atender de manera más efectiva las necesidades individuales para desarrollar habilidades clave como la atención y la concentración.

Pregunta 11

¿Ha observado una mejora significativa en la concentración de los niños desde que implementa la metodología juego-trabajo?

Tabla 13.

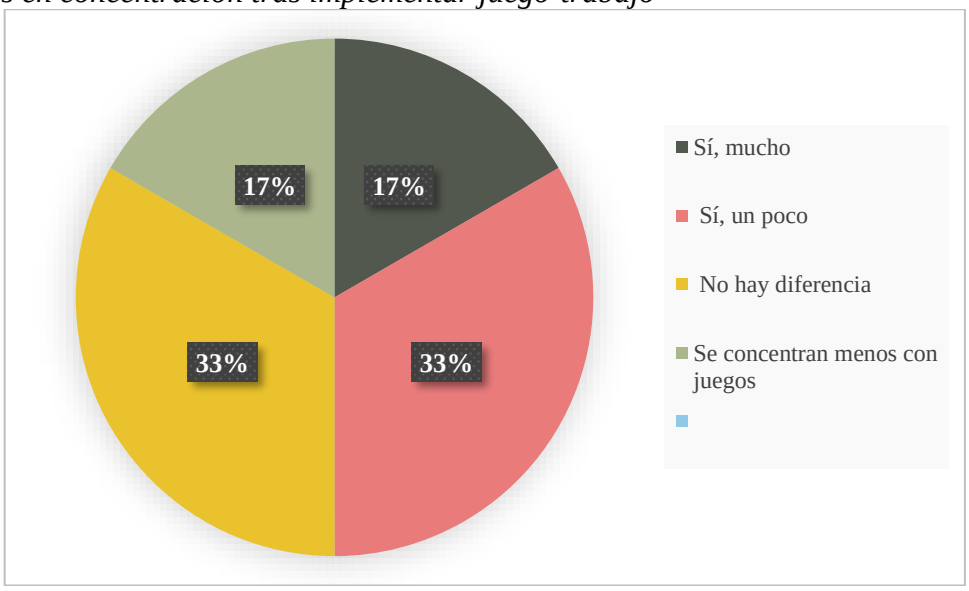
Mejoras en concentración tras implementar juego-trabajo

Indicador	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	1	50
Casi siempre	1	33
A veces	3	17
Casi nunca	1	0
Nunca	0	0
Total	**6**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)

Figura 23.

Mejoras en concentración tras implementar juego-trabajo



Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025)

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos reflejan un panorama mixto, con experiencias positivas en algunos casos, pero también con dudas o resultados limitados en otros.

De los seis docentes encuestados, solo dos consideran que la metodología juego-trabajo ha contribuido de forma consistente o frecuente a mejorar la concentración de los niños. Tres docentes indicaron que han observado mejoras únicamente en ciertas ocasiones, y una docente manifestó que casi nunca ha notado una diferencia significativa. Ninguno de los participantes respondió que nunca ha

visto un efecto positivo, lo que indica que la mayoría ha identificado al menos algún grado de beneficio, aunque no siempre de forma constante.

Este conjunto de respuestas revela una problemática concreta: aunque la metodología juego-trabajo es reconocida por su enfoque activo, dinámico y centrado en el niño, su implementación no siempre garantiza mejoras inmediatas o sostenidas en la concentración. Esto puede estar relacionado con varios factores. En primer lugar, no todas las actividades lúdicas están diseñadas con la misma intención pedagógica; algunas pueden fomentar la dispersión si no están bien estructuradas o si no responden al nivel de desarrollo del grupo. En segundo lugar, la falta de planificación específica, el manejo inadecuado del tiempo o la escasa experiencia del docente en este tipo de metodología también podrían influir en la percepción de sus resultados.

Otro aspecto relevante es que la concentración infantil, por naturaleza, es limitada en estas edades y puede variar considerablemente según el momento del día, la motivación, el ambiente o incluso el tipo de juego aplicado. Esto significa que la metodología juego-trabajo requiere de un enfoque intencional, sostenido y adaptado, en lugar de suposiciones generalizadas sobre su eficacia.

Pregunta 12

¿Cuáles considera que son los principales desafíos para implementar la metodología juego-trabajo en su aula?

Tabla 14.

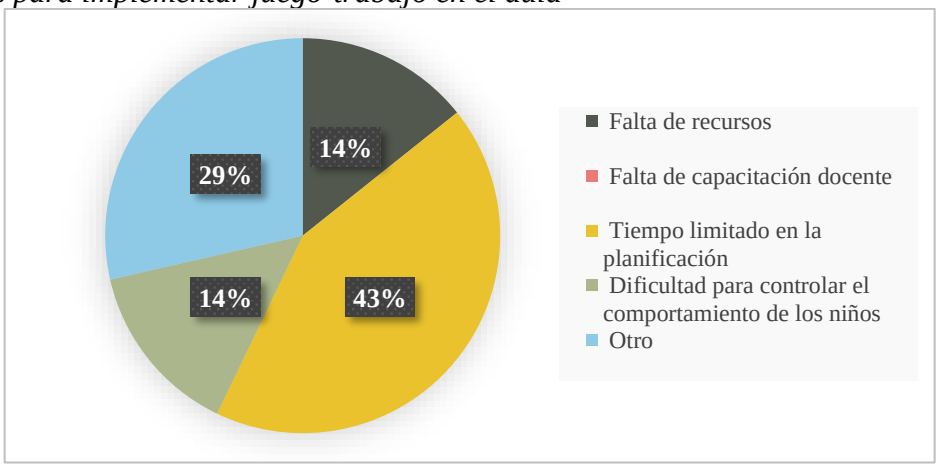
Desafíos para implementar juego-trabajo en el aula

Desafíos	Número de veces	Porcentaje %
Falta de recursos	1	14
Falta de capacitación docente	0	0
Tiempo limitado en la planificación	3	43
Dificultad para controlar el comportamiento de los niños	1	14
Otro	2	29
Total	**7**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez y Daniela Ulloa (2025)

Figura 24.

Desafíos para implementar juego-trabajo en el aula



Fuente: Encuesta aplicada a maestras de la unidad educativa Verbo divino
Elaborado: Marelis Ordoñez yDaniela Ulloa (2025)

Análisis e interpretación

Una de las respuestas más frecuentes señaló que el tiempo limitado en la planificación constituye una barrera significativa. Las docentes argumentaron que diseñar actividades lúdicas con propósito pedagógico requiere tiempo adicional para adaptarlas a los contenidos curriculares, a las características del grupo y a los recursos disponibles. En muchas ocasiones, las exigencias administrativas, las evaluaciones o la rigidez de horarios impiden una planificación lúdica profunda y personalizada.

Otro desafío identificado fue la falta de recursos, que limita la posibilidad de implementar juegos variados y significativos. Algunas docentes indicaron que no siempre cuentan con materiales didácticos adecuados o suficientes para desarrollar propuestas lúdicas efectivas. Esta limitación afecta directamente la creatividad y diversidad de las actividades, reduciendo las oportunidades de aprendizaje a través del juego.

También se mencionó como dificultad la conducta de los niños durante las actividades lúdicas. Una docente expresó que controlar el comportamiento puede ser complejo, ya que los juegos, al permitir mayor libertad de movimiento y expresión, pueden generar momentos de desorganización o conflicto si no están bien estructurados o supervisados. Este aspecto resalta la importancia del rol mediador del docente y la necesidad de establecer normas claras durante el desarrollo de las dinámicas.

Además, algunas respuestas fueron clasificadas en la categoría “Otro”, lo que indica que existen desafíos diversos que varían según el contexto. Entre ellos, podrían incluirse factores como el tamaño del grupo, la falta de formación docente específica sobre estrategias lúdicas, las condiciones físicas del aula o el escaso respaldo institucional para metodologías innovadoras.

En general, este análisis revela que, si bien la metodología juego-trabajo es ampliamente valorada por las docentes por sus beneficios pedagógicos, su implementación efectiva aún enfrenta desafíos estructurales, organizativos y formativos. Superar estas dificultades requiere de una planificación institucional que respalde la innovación metodológica, la dotación de recursos, la capacitación continua y la flexibilización de tiempos escolares.

9. CONCLUSIONES

El análisis de fuentes teóricas permitió establecer que la metodología juego-trabajo constituye una estrategia pedagógica integral y transformadora, vinculada al desarrollo neurocognitivo de los niños en la primera infancia. Sustentada en aportes de Piaget, Vygotsky y diversos estudios, esta metodología posiciona al juego como eje articulador del aprendizaje significativo, promoviendo la activación de funciones ejecutivas, como la atención, la inhibición cognitiva y la autorregulación emocional. Así, se valida que el juego no solo actúa como medio de recreación, sino como un dispositivo formativo de alta eficacia para consolidar procesos mentales en los niños de 4 a 5 años, fortaleciendo la autonomía, la exploración y la curiosidad.

Mediante la aplicación de los instrumentos observacionales, se evidenció un bajo desempeño en los indicadores relacionados con la atención y concentración en los niños de la Unidad Educativa "Verbo Divino". Se detectaron manifestaciones conductuales como la distracción, frustración, enojo, jugar con sus compañeros, abandono de la actividad, entre otros. Estos resultados sugieren la presencia de una brecha metodológica en el abordaje didáctico, caracterizado por rutinas poco estimulantes y una débil incorporación del componente lúdico. La falta de estructuras pedagógicas flexibles y adaptativas vulnera el derecho de los niños a un aprendizaje activo y emocional, lo cual refuerza la necesidad de introducir metodologías centradas en el juego como vehículo legítimo de intervención pedagógica.

En consonancia con los hallazgos del diagnóstico y los referentes teóricos abordados, se elaboró una guía de catorce actividades lúdicas, estructuradas según los principios de la metodología juego-trabajo. Este recurso didáctico representa una contribución sustantiva a la innovación pedagógica, al articular de manera coherente objetivos de aprendizaje, estimulación cognitiva de los sentidos y su aspecto emocional en el aula. Las actividades propuestas se orientan al fortalecimiento de la atención, el incremento del tiempo de concentración, la interacción social cooperativa. Se espera que este manual constituya una herramienta de alto valor para las/os maestras/os de educación inicial, al permitir

transitar de modelos instructivos rígidos hacia experiencias de aprendizaje divertido.


PROPUESTA



Atención y concentración con juegos del corazón.

10. PROPUESTA

10.1. INTRODUCCIÓN

La infancia representa una etapa determinante en el proceso educativo, ya que durante estos primeros años de vida se sientan las bases del desarrollo integral del ser humano. Es en esta etapa cuando el cerebro infantil presenta una alta plasticidad, lo que significa que se encuentra en una constante disposición para adquirir nuevas habilidades, conocimientos y hábitos. En este sentido, resulta indispensable aprovechar este periodo para fomentar en los niños capacidades fundamentales como la atención, la concentración, la memoria y el autocontrol. Estas habilidades no solo son esenciales para su desempeño en el entorno escolar, sino también para su adaptación y participación en la vida cotidiana.

El desarrollo de estas funciones cognitivas superiores permite que los niños estén más preparados para enfrentarse a los retos académicos, sociales y emocionales que se les presenten. Un niño que logra mantener la atención durante una actividad, que recuerda instrucciones, que es capaz de autocontrolar sus impulsos y emociones, y que se concentra en una tarea específica, tiene mayores probabilidades de alcanzar un aprendizaje significativo y duradero. Por ello, la educación en la etapa inicial debe centrarse no únicamente en la transmisión de contenidos, sino también en el fortalecimiento de estas competencias.

En este contexto, la presente propuesta pedagógica se fundamenta en el uso de la metodología juego-trabajo como estrategia para fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 5 años. Esta metodología parte del principio de que el juego es una actividad natural e innata en los niños, a través de la cual exploran el mundo, interactúan con sus pares, expresan emociones y construyen conocimiento. El juego no solo es una fuente de entretenimiento, sino también una herramienta poderosa para el aprendizaje



10.2. Objetivo

- Desarrollar la atención y concentración de los niños y niñas a través de la metodología juego-trabajo.

Miss Fani28

DESARROLLO DE ACTIVIDADES



Guía de actividad juego 01

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad

Detectives del Tesoro Escondido



Información

Área:
Desarrollo cognitivo

Ámbito
Convivencia

Duración estimada:
20 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Estimular la concentración en los niños a través de una dinámica lúdica basada en la observación y el seguimiento de instrucciones.

Deztreza

Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

Materiales

- Objetos pequeños y seguros (pelotas, lápices de colores, bloques, animales de juguete, etc.)
- Pistas visuales o verbales.

Aprendizaje esperados

- Fortalece la memoria a corto plazo.
- Desarrolla el trabajo en equipo y la cooperación.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://www.youtube.com/watch?v=lU8zZjBV53M

Preparación del entorno:
Esconder varios "tesoros" por el aula o patio con pistas fáciles.

Inicio del juego:
El docente explica que los niños son detectives y deben encontrar un tesoro siguiendo pistas.

Fase de ejecución:
Se entrega una pista (por ejemplo: "Busca donde duermen los cuentos"), y los niños deben interpretar y buscar.

Revisión y reflexión:
Se conversa sobre cómo resolvieron cada pista y si trabajaron en equipo.

Variaciones:
Jugar en equipos o con límite de tiempo.

Destreza de evaluación

Participa en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

Inicio	Proceso	Adquirido
☹	😐	☺

Guía de actividad juego 02

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad

Semáforo de sonidos

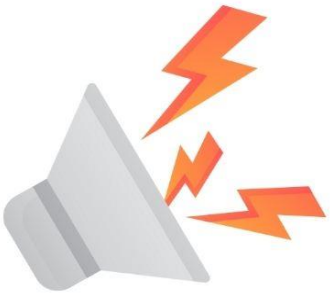


Información

Área:
Desarrollo auditivo y atención motriz

Ámbito
Comprensión y expresión del lenguaje

Duración estimada:
20 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Mejorar la atención auditiva y la discriminación de estímulos sonoros.

Deztreza

Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa.

Materiales

- Objetos pequeños y seguros (pelotas, lápices de colores, bloques, animales de juguete, etc.)
- Pistas visuales o verbales.

Aprendizaje esperados

- Desarrolla la capacidad de seguir instrucciones auditivas, atención selectiva y autocontrol.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://www.youtube.com/watch?v=v2Y6qFNoH7w

Preparación del entorno: Se delimita un espacio en el aula donde los niños puedan caminar sin riesgos. Se asigna un sonido a cada acción: palma para detenerse, tambor para avanzar, silbato para saltar.

Inicio del juego: El docente presenta los sonidos y los asocia con las acciones correspondientes, asegurándose de que los niños comprendan cada consigna.

Fase de ejecución: Los niños se mueven por el aula siguiendo las órdenes que escuchan según el sonido emitido. El docente alterna los sonidos de forma inesperada para mantener el interés.

Revisión y reflexión: Se comenta cómo respondieron a los sonidos, quién logró seguir las instrucciones con más precisión y qué estrategias usaron para mantenerse atentos.

Variaciones: Se pueden agregar sonidos nuevos (ej. dos palmas = correr).

Destreza de evaluación

Reproduce trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa.

Inicio	Proceso	Adquirido
☹	😐	☺

Guía de actividad juego 03

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad



¿Qué falta aquí?

Información

Área:
Atención visual y memoria

Ámbito:
Relaciones lógico-matemáticas

Duración estimada:
15 a 20 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Fortalecer la memoria visual y la concentración.

Deztreza

Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

Materiales

- Bandeja con objetos (5 a 7), pañuelo o tela para cubrirla.

Aprendizaje esperados

- Mejora la retención visual, la atención al detalle y el trabajo en equipo.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://www.youtube.com/watch?v=lU8zZjBV53M

Preparación del entorno:
Se coloca una bandeja con objetos en una mesa visible para los niños.

Inicio del juego:
Se muestra la bandeja con objetos durante 10 segundos. Los niños observan con atención.

Fase de ejecución:
Se cubre la bandeja, se retira un objeto en secreto y se muestra de nuevo para que los niños identifiquen qué falta.

Revisión y reflexión:
Se analiza cómo lograron recordar los objetos y qué detalles usaron para identificar el faltante.

Variaciones:
Aumentar la cantidad de objetos o reducir el tiempo de observación.

Destreza de evaluación

Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

Inicio	Proceso	Adquirido
☹	😐	🙂

Guía de actividad juego 04

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad

Eco de palabras



Información

Área:
Lenguaje y memoria auditiva

Ámbito:
Comprensión y expresión del lenguaje

Duración estimada:
15 a 20 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Estimular la memoria auditiva secuencial y la atención auditiva.

Deztreza

Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa.

Materiales

- Lista de palabras (frutas, colores, números)

Aprendizaje esperados

- Mejora la escucha activa, la memoria verbal y la secuencia lógica.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://www.youtube.com/watch?v=5rkqF8CBiBI

Preparación del entorno:
Se organiza a los niños en semicírculo para escucharse bien entre ellos.

Inicio del juego:
El docente pronuncia una serie de palabras, empezando con dos o tres.

Fase de ejecución:
Los niños repiten las palabras en el mismo orden como si fueran un eco. Se aumenta progresivamente la cantidad.

Revisión y reflexión:
Se valora el esfuerzo, se reflexiona sobre las estrategias de repetición.

Variaciones: Introducir palabras sin sentido o cambiar el ritmo.

Destreza de evaluación

Reproduce trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa.

Inicio	Proceso	Adquirido
☹	😐	🙂

Guía de actividad juego 05

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad

Tira y responde



Información

Área:
Atención, lenguaje oral y comprensión

Ámbito:
Comprensión y expresión del lenguaje

Duración estimada:
15 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Estimular la atención y la respuesta verbal a consignas simples.

Deztreza

Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.

Materiales

- Dados con dibujos o tarjetas con imágenes (animales, colores, objetos).

Aprendizaje esperados

- Estimula la atención, el vocabulario y la asociación mental rápida.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://www.youtube.com/watch?v=XqZsoesa55w

Preparación del entorno:
Espacio en círculo con los niños sentados.

Inicio del juego:
El docente lanza el dado o muestra una tarjeta, y el niño debe responder con una palabra asociada.

Fase de ejecución:
Se continúa la ronda pasando el dado o las tarjetas, cada niño debe decir una palabra diferente relacionada con la imagen.

Revisión y reflexión:
Se comenta qué tan rápido y creativamente respondieron.

Variaciones:
En lugar de palabras, los niños pueden hacer sonidos o mímicas.

Destreza de evaluación

Describe oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.

Inicio	Proceso	Adquirido
☹	😐	🙂

Guía de actividad juego 06

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad

Colorea según la consigna



Información

Área:
Atención visual, comprensión de instrucciones

Ámbito:
Expresión artística

Duración estimada:
20 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Desarrollar la atención sostenida y la comprensión de consignas específicas.

Deztreza

Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.

Materiales

- Hojas con dibujos y crayones o lápices de colores.

Aprendizaje esperados

- Mejora la atención al detalle, la comprensión oral y la motricidad fina.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://youtu.be/hEcivwH6wVc

Preparación del entorno:
Mesas organizadas con materiales disponibles.

Inicio del juego:
El docente da una consigna verbal ("Colorea el sol de amarillo, el árbol de verde...").

Fase de ejecución:
Los niños colorean los dibujos respetando las consignas dadas.

Revisión y reflexión:
Se revisa si respetaron las indicaciones y se reflexiona sobre el orden y la atención.

Variaciones:
Incluir consignas con orientación espacial ("colorea lo que está arriba", etc.).

Destreza de evaluación

Expresa sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.

Inicio	Proceso	Adquirido
☹	😐	🙂

Guía de actividad juego 07

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad

Detectives del detalle



Información

Área:
Atención visual, observación

Ámbito:
Relaciones lógico-matemáticas

Duración estimada:
15 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Estimular la capacidad de observación minuciosa y la atención selectiva.

Deztreza

Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

Materiales

- Imágenes similares con pequeños cambios, láminas de "encuentra las diferencias".

Aprendizaje esperados

- Mejora la discriminación visual y la concentración.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ

Preparación del entorno:
Área tranquila con mesas o pizarra donde se exhiben las imágenes.

Inicio del juego:
El docente presenta dos imágenes aparentemente iguales.

Fase de ejecución:
Los niños deben encontrar las diferencias entre ambas.

Revisión y reflexión:
Se comparte lo que cada niño encontró y cómo lo identificó.

Variaciones:
Jugar por equipos o con límite de tiempo.

Destreza de evaluación

Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

Inicio	Proceso	Adquirido
☹	😐	☺

Guía de actividad juego 08

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad

El animal escondido



Información

Área:
Atención visual y razonamiento lógico

Ámbito:
Convivencia

Duración estimada:
20 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Fomentar la atención y la lógica siguiendo una secuencia de pistas visuales.

Deztreza

Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

Materiales

- Huellas impresas de animales, imágenes de animales, cinta adhesiva.

Aprendizaje esperados

- Mejora la atención visual, el razonamiento y la concentración durante la exploración.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://www.youtube.com/watch?v=lU8zZjBVS3M

Preparación del entorno:
Se colocan huellas en el piso del aula o patio que llevan hacia una imagen de un animal escondido en un rincón.

Inicio del juego:
El docente cuenta una breve historia sobre un animal que se ha escondido y dejó huellas.

Fase de ejecución: Los niños siguen el camino de huellas hasta encontrar la imagen. Luego deben adivinar de qué animal se trata.

Revisión y reflexión: Se conversa sobre qué pistas observaron, cómo sabían a qué animal pertenecía y cómo llegaron hasta él.

Variaciones: Usar diferentes tipos de huellas o caminos que se cruzan para aumentar la dificultad.

Destreza de evaluación

Participa en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

Inicio	Proceso	Adquirido
☹	😐	☺

Guía de actividad juego 09

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad

Encuentra la pareja

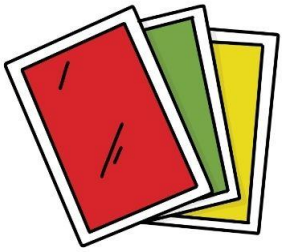


Información

Área:
Atención visual, memoria

Ámbito:
Relaciones lógico-matemáticas

Duración estimada:
20 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Desarrollar la atención y la memoria visual.

Deztreza

Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

Materiales

- Tarjetas con pares de imágenes iguales (animales, formas, colores).

Aprendizaje esperados

- Mejora la memoria visual, la atención sostenida y la paciencia.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://www.youtube.com/watch?v=ST-GqAZiMg0

Preparación del entorno:
Colocar las tarjetas boca abajo sobre una mesa.

Inicio del juego:
Los niños voltean dos tarjetas por turno para encontrar parejas.

Fase de ejecución:
Se turnan hasta encontrar todas las parejas.

Revisión y reflexión:
Se refuerza la importancia de recordar posiciones y observar detalles.

Variaciones:
Aumentar la cantidad de tarjetas o añadir distractores.

Destreza de evaluación

Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

Inicio Proceso Adquirido

Guía de actividad juego 10

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad

La caja mágica de sonidos



Información

Área:
Atención auditiva, memoria y asociación sensorial

Ámbito:
Relaciones lógico-matemáticas

Duración estimada:
15 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Estimular la atención auditiva y la memoria sensorial.

Deztreza

Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Materiales

- Caja de zapatos, objetos que suenan (llaves, papel, cascabel, botella con arroz, etc.).

Aprendizaje esperados

- Desarrolla la atención auditiva, la memoria y la capacidad de concentración ante estímulos sensoriales.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://www.youtube.com/watch?v=pSqnl2eSu9Y

Preparación del entorno:
Se colocan varios objetos dentro de una caja sin que los niños los vean.

Inicio del juego:
El docente explica que una caja mágica hace sonidos misteriosos, y ellos deben descubrir qué hay dentro.

Fase de ejecución:
Se sacude o manipula la caja para que emita sonidos, y los niños deben adivinar qué objeto es.

Revisión y reflexión:
Se revela el objeto y se conversa sobre cómo supieron cuál era.

Variaciones:
Permitir que los niños agiten la caja, usar sonidos más difíciles o varias cajas.

Destreza de evaluación

Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Inicio	Proceso	Adquirido
☹	😐	☺

Guía de actividad juego 11

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad

Ruleta de sonido



Información

Área:
Atención auditiva y memoria

Ámbito:
Comprensión y expresión del lenguaje

Duración estimada:
20 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Identificar y recordar sonidos asociados a objetos o animales.

Deztreza

Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa.

Materiales

- Ruleta o tarjetas con dibujos y grabaciones de sonidos.

Aprendizaje esperados

- Estimula la atención auditiva, la asociación mental y la memoria sonora.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://www.youtube.com/watch?v=z7Xc4kj7Kic

Preparación del entorno:
Reproductor de sonidos y espacio donde todos escuchen.

Inicio del juego:
El docente hace girar la ruleta y reproduce un sonido.

Fase de ejecución:
El niño debe identificar a qué corresponde el sonido.

Revisión y reflexión:
Se analiza cómo asociaron los sonidos con las imágenes.

Variaciones:
Hacer equipos o competir en velocidad para responder.

Destreza de evaluación

Reproduce trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa.

Inicio	Proceso	Adquirido
☹	😐	☺

Guía de actividad juego 12

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad

Globo viajero



Información

Área:
Atención visual, coordinación

Ámbito:
Convivencia

Duración estimada:
15 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Mantener la atención conjunta y coordinación con un objeto volador.

Deztreza

Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.

Materiales

- Globo inflado.

Aprendizaje esperados

- Desarrolla atención compartida, coordinación y trabajo colaborativo.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRDr6s

Preparación del entorno:
Espacio amplio y libre de obstáculos.

Inicio del juego:
Se lanza un globo al aire, y los niños deben evitar que toque el suelo.

Fase de ejecución:
Deben turnarse para golpearlo suavemente, sin correr ni empujarse.

Revisión y reflexión:
Se discute cómo trabajaron en equipo y se mantuvieron atentos.

Variaciones:
Jugar con dos globos o agregar consignas ("solo con la cabeza", "solo con la mano izquierda").

Destreza de evaluación

Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.

Inicio	Proceso	Adquirido
☹	😐	☺

Guía de actividad juego 13

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad

Memoria en acción

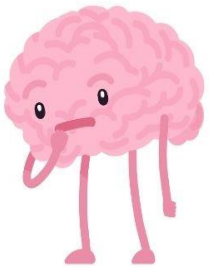


Información

Área:
Memoria visual y corporal

Ámbito:
Expresión corporal y motricidad

Duración estimada:
20 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Asociar imágenes con movimientos físicos.

Deztreza

Realizar varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto).

Materiales

- Tarjetas con imágenes de acciones (correr, saltar, dormir, reír).

Aprendizaje esperados

- Fomenta la memoria de trabajo, atención secuencial y expresión corporal.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://www.youtube.com/watch?v=HsaapLElWw8

Preparación del entorno:
Espacio libre y seguro.

Inicio del juego:
El docente muestra una tarjeta y realiza el movimiento correspondiente.

Fase de ejecución:
Luego los niños deben repetir la secuencia de tarjetas en el orden mostrado.

Revisión y reflexión:
Se analiza qué tan bien recordaron la secuencia.

Variaciones:
Aumentar el número de tarjetas o hacer parejas.

Destreza de evaluación

Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto).

Inicio	Proceso	Adquirido
☹	😐	🙂

Guía de actividad juego 14

Copyright: © 2025. Ordoñez Marelis Alejandra & Ulloa Alison Daniela Ficha de actividad

El jugo de las ideas



Información

Área:
Atención, creatividad y lenguaje

Ámbito:
Comprensión y expresión del lenguaje

Duración estimada:
20 minutos.



Objetivo de aprendizaje

Estimular la atención y el pensamiento creativo mediante asociaciones.

Deztreza

Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.

Materiales

- Tarjetas con frutas, colores, emociones u objetos.

Aprendizaje esperados

- Estimula la atención, la creatividad y el lenguaje oral.

Desarrollo de la actividad:



Para comenzar
https://www.youtube.com/watch?v=EaBFjzyi9b4

Preparación del entorno:
Mesa central con tarjetas al azar.

Inicio del juego:
El docente pide a los niños elegir dos o tres tarjetas y "mezclarlas" como si hicieran un jugo.

Fase de ejecución:
Luego, deben explicar qué jugo es y qué nombre le pondrían.

Revisión y reflexión:
Se valora la creatividad y la lógica de sus asociaciones.

Variaciones:
Agregar tarjetas con verbos o situaciones para enriquecer la historia.

Destreza de evaluación

Describe oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.

Inicio	Proceso	Adquirido
☹	😐	☺



Jugar para Aprender

11. BIBLIOGRAFÍA

Acosta, E. (2022). Explorando las lógicas de reconocimiento en Schiller, Schelling y Fichte. *Revista de Estud(i)os sobre Fichte*, *24*. https://doi.org/10.4000/ref.1931

Arroba, A. y Camacho, D. (2023). *La metodología juego-trabajo en el fortalecimiento de la expresión corporal en educación inicial* [Universidad Técnica de Cotopaxi]. https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/0ac19199-c9d1-4c92-94c3-d03d764f2485/content#page=25.14

Ávila, K. R. y Quizhpe, N. F. (2022). *Estrategias metodológicas para el uso adecuado de los rincones de arte, hogar, ciencias y lectura para niños y niñas de 2 a 3 años del Centro de Educación Inicial Jugart, en el período lectivo 2020-2021* [Universidad Politécnica Salesiana]. http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22659

Ayala, E. C. (2021, agosto 27). *¿Qué es la mente?* UNAM. https://www.c3.unam.mx/noticias/noticia192.html

Bósquez-León, A. (2024). Estrategias lúdicas para mejorar la atención en niños preescolares. *Revista de Psicopedagogía Infantil*, *12*(3), 45-60.

Bósquez-León, D. M. y Cachupud-Morocho, L. A. y Chica Macay, S. M. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial. *Revista Scientific*, *9*(31), 108-125. https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125

Brito-Solorzano, S. M. y León Reyes, B. B. (2024). Habilidades Cognitivas y Metodología Juego: Trabajo en Niños de Educación Inicial, subnivel 2. *Revista Veritas de Difusão Científica*, *5*(3), 1580-1591. https://doi.org/10.61616/rvdc.v5i3.293

Caamaño, C. (2018). *Claves para potenciar la Atención y Concentración: Guía de Orientación para Universitarios* (P. González, Ed.). Andros Impresores Ltda. https://uchile.cl/dam/jcr:a302554f-e353-47d7-8cf8-61808c182f32/cuadernillo-claves-para-potenciar-la-atencin-concentracin.pdf#page=1.25&gsr=0

Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, *6*(4), 861-878. https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615

Cahuasa, P. B. (2023, mayo 14). *El juego como estrategia de aprendizaje*. Inovación en educación. https://unifranz.edu.bo/blog/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje/

Cando, J. K. y Pazmiño, S. R. y Ramírez, B. E. y Ramírez Cuvi, E. E. y Cazar Guerra, L. I. y Insuasti Jara, J. P. (2023). Las prácticas lúdicas en la concentración de niños de basica elemental de la Unidad Educativa Riobamba. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(4), 171-181. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6856

Casanova-Zamora, T. A. y Arias-Calderón, E. V. y Trávez Angueta, J. P. y Ortiz Lucero, A. V. (2020). Importancia de estimular las inteligencias múltiples en educación inicial. Habilidades y destrezas. *Revista Boletín Redipe*, *9*(10), 168-181. https://doi.org/10.36260/rbr.v9i10.1096

CDN. (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Nuevo Siglo. https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf#page=23.80

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula*, *16*.

Chonillo-Sislema, L. (2025). Jugar para aprender: estrategias y recursos didácticos utilizados en las clases de química. *Chakiñan, Revista De Ciencias Sociales Y Humanidades.*, *26*.

CNAE. (2014). *Código de la Niñez y Adolescencia de Ecuador*. https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf

CPE. (2022). Constitución de la república del Ecuador 2008 (Reforma). En *Registro Oficial* (Vol. 449, Número 20). www.lexis.com.ec

Currículo Educación Inicial. (2014). *Currículo Educación Inicial*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf

DDN. (1959). *Declaración de los Derechos del Niño*. DDN. https://www.humanium.org/es/wp-

content/uploads/2013/09/Declaraci%C3%B3n-de-los-Derechos-del-Ni%C3%B1o1.pdf

De la Cruz, H. T. y Flores, M. (2024). *Atención en estudiantes varones y mujeres de 5 años del distrito de El Tambo* [Universidad Nacional del Centro del Perú]. http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/11837

Deci, E. L. y Ryan, R. M. (2000). The «what» and «why» of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, *11*(4), 227-268.

DEVIR. (2025). *El juego como reflexión filosófica*. DEVIR. https://devir.es/devirpedia/el-juego-como-reflexion-filosofica

Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology*, *64*, 135-168.

Diamond, A. y Lee, K. (2011). Interventions Shown to Aid Executive Function Development in Children 4 to 12 Years Old. *Science*, *333*(6045), 959-964. https://doi.org/10.1126/science.1204529

Erazo-Solórzano, S. E. y Lázaro-Clodoaldo, E. C. (2022). Los rincones de aprendizaje para el desarrollo cognitivo en alumnos de primer año básica. *MQRInvestigar*, *6*(3), 1089-1108. https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1089-1108

Fröbel, F. (1906). *The Education of Man*. Stanford University Libraries. https://books.google.com.ec/books?id=HW4WAAAAIAAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Garon, N. y Bryson, S. E. y Smith, I. M. (2008). Executive function in preschoolers: A review using an integrative framework. *Psychological Bulletin*, *134*(1), 31-60.

González García, J. (2021). El desarrollo cognitivo a través del juego dramático. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, *1*(16), 89-98. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=689778664012

Guerra-Antequera, J. y Revuelta-Domínguez, F. I. (2022). Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de la literatura de 2015 a 2020. *Revista Colombiana de Educación*, *85*, 27-54. https://doi.org/10.17227/rce.num85-12579

Hirsh-Pasek, K. y Golinkoff, R. M. y Berk, L. E. y Singer, D. G. (2009). *A mandate for playful learning in preschool: Presenting the evidence*. Oxford University Press.

Hoyos, N. M. y Mayoral, D. S. (2024). Estrategia didáctica mediada por el juego para mejorar la atención en el aula. *Revista UNIMAR*, *42*(1). https://doi.org/10.31948/ru.v42i1.3478

Impulso_06. (2025, marzo 18). *El Juego en el Aula: Clasificación y Ejemplos de Juegos Educativos*. Impulso_06: Formación y Futuro. https://impulso06.com/el-juego-en-el-aula-clasificacion-y-ejemplos-de-juegos-educativos/

Lainez, R. P. y Rodriguez, J. L. (2024). *Metodología juego trabajo en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años* [Universidad Estatal Península de Santa Elena]. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10984

Loor-Zambrano, M. E. y Grasst-Samada, Y. (2022). Desarrollo de la concentración y memoria en niños de 5 años mediante actividades lúdicas digitales. *MQRInvestigar*, *6*(4), 664-685. https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.664-685

López-Villafuerte, N. M. y Nieto Gómez, R. Y. y Delgado Parrales, V. V. y Figueroa Muñiz, L. K. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual «ALCON»*, *4*(4), 177-194. https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.218

Medina, M. Á. y Hurtado, D. R. y Muñoz, J. P. y Ochoa, D. O. y Izundegui, G. (2023). *Método mixto de investigación: Cuantitativo y cualitativo*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. https://doi.org/10.35622/inudi.b.105

Medina, M. y Rojas, R. y Bustamante, W. y Loaiza, R. y Martel, C. y Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. https://doi.org/10.35622/inudi.b.080

Mielgo-Conde, I. y Seijas-Santos, S. y Grande de Prado, M. (2022). Systematic Literature Review: Benefits of video games in Primary Education. *Innoeduca.*

International Journal of Technology and Educational Innovation, *8*(1), 31-43. https://doi.org/10.24310/INNOEDUCA.2022.V8I1.11144

Ministerio de Educación. (2016). *Rincones de juego trabajo. ¿Estamos haciendo bien las cosas?* . https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/03/Inicial-Pasa-la-Voz-Marzo-Abril.pdf

Morales, E. J. (2022). "Ludoactivo": recurso didáctico de innovación para la optimización de los procesos pedagógicos del centro educativo Yonoly en Barranquilla - Colombia. *Revista Científica UISRAEL*, *9*(3), 29-46. https://doi.org/10.35290/rcui.v9n3.2022.632

Moya, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, *10*(2), 275-294. https://doi.org/10.33996/MERITO.V2I6.261

Moyolema, C. A. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "C" y "D" de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Eguez de la Ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua* [Universidad Técnica de Ambato]. http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/13868

Objetivos de desarrollo Sostenible. (2025, marzo 15). *17 objetivos para transformar nuestro mundo*. ODS. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/

Ortiz, A. y Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, *44*(0). https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773

Peñaloza, S. M. (2024). La Teoría Estructuralista del Juego de Piaget Aplicada como Estrategia Pedagógica para Mejorar el Aprendizaje de Matemáticas en Estudiantes de Primero en la I.E. el Gool, la Guajira. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *8*(6), 1324-1332. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.14901

Pérez, D. y Castro, J. (2023). Metodología juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar en el distrito de Penonomé. *Revista Científica Guacamaya*, *8*(1), 97-110. https://doi.org/10.48204/j.guacamaya.v8n1.a4321

Pillajo-Tipán, E. G. y Villarroel Dávila, P. C. y Quezada Loaiza, E. E. y Guijarro Vinces, J. S. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos*, *6*(3), 69. https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v6i3.1811

Plan de desarrollo para el Nuevo Ecuador. (2024). *Plan de desarrollo para el Nuevo Ecuador 2024-2025*. PDNE. https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2024/02/PND2024-2025.pdf

Porras-Huallpacusi, L. B. y Segura-Macavilca, Y. M. (2025). Relación entre habilidades blandas y la reducción del estrés en docentes: una revisión sistemática. *Revista Vive*, *8*(22), 263-276. https://doi.org/10.33996/revistavive.v8i22.376

Puig, B. (2020). *Aprendizaje por Rincones en Educación Primaria* [Universidad de Sevilla]. https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/6934ac06-bda3-42bb-bd42-8b42f53471c7/content

Real Académica Española. (2014). *Diccionario de la real académica española* (23.ª ed.). RAE. https://dle.rae.es/

Révolo-Acevedo, R. y Quispe-Reymundo, B. y Carhuamaca-Castro, F. y Jauregui-Ofracio, J. y López-Gutierrez, V. y Ribbeck-Hurtado, R. (2023). *Metodología de la investigación: Guía para proyectos de tesis forestales y ambientales*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. https://doi.org/10.35622/inudi.b.114

Ruiz-Suárez, J. K. (2022). *Trabajo especial de grado presentado como requisito para optar al título de licenciada en ciencias de la educación inicial* [Universidad Estatal Península de Santa Elena]. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6696

Salto, J. A. y Valladares, D. E. (2019). *El juego-trabajo: una metodología que potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de 3 a 4 años* [Universidad Nacional de Educación]. http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1160

Santin-Moncayo, A. K. (2024). *Juegos de estimulación cognitiva y desarrollo de la atención en niños con TDAH en la educación inicial* [Universidad Estatal

Península de Santa Elena]. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11450

Soledispa-Rivera, A. M. y San Andrés-Soledispa, E. J. y Soledispa-Pin, R. A. (2020). Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Científica Sinapsis*, *3*(18). https://doi.org/10.37117/s.v3i18.431

Taco-Betancourt, V. I. y Chóez Lucero, J. B. y Calderón Alvarez, C. S. y Alvarez Navarro, M. de J. (2024). Impacto de la exposición prolongada a dispositivos electrónicos en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 – 4 años. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, *5*(4). https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2263

Troya, J. V. (2024). Los desafíos de la democracia y el desarrollo humano. *Revista de Derecho Electoral*, 47-60. https://doi.org/10.35242/RDE_2024_37_4

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

12. Anexos de la investigación

12.1. Anexo 1 Fotografías

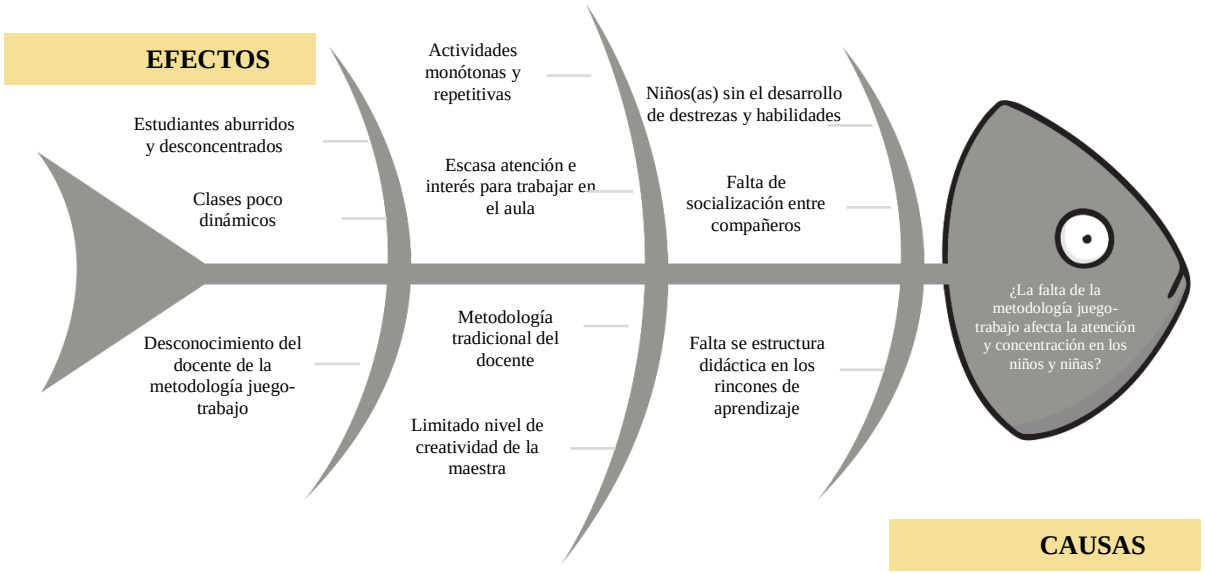








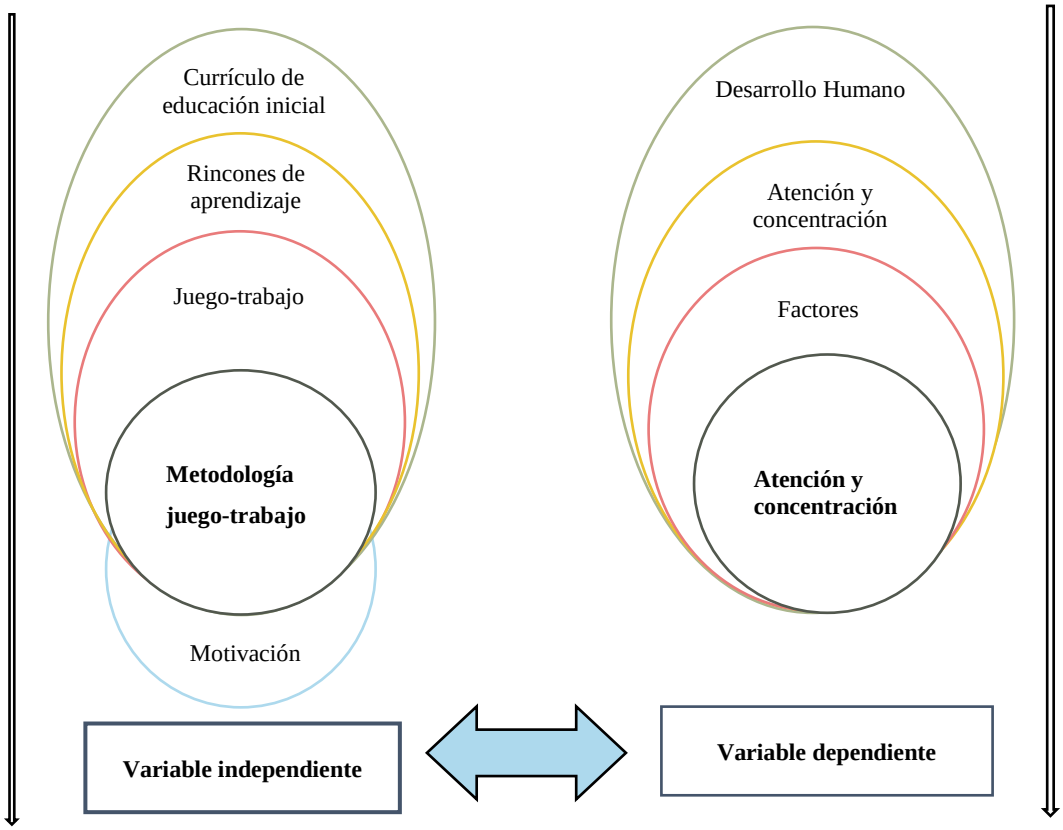
Figura 29.
Diagrama de Ishikawa sobre el problema de estudio



Nota. *Elaborado por Marelis Ordoñez y Daniela Ullloa (2025)*

12.3. Anexo 2 Diagrama para la construcción del marco teórico

Figura 30.
Diagrama de inclusión de categorías fundamentales



Nota. *Elaborado por Marelis Ordoñez y DanielaUllloa (2025)*

12.4. Anexo 3 Matriz operacional de la ficha de observación

Ficha de observación directa realizada a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa VERBO DIVIDO

Ficha de observación directa																	
Objetivo: Mejorar la atención y concentración mediante la utilización de la metodología juego-trabajo en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "VERBO DIVINO"																	
mbito	Convivencia			Comprensión y expresión del lenguaje			Relaciones lógico-matemáticas			Expresión artística			Expresión corporal y motricidad				
estrezas	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares. Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.			Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa. Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.			Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño. Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.			Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.			Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto).		
spectos de observar	Los niños participan de una manera activa en los juegos desarrollados en los rincones. Comparte juguetes o recursos pedagógicos con sus compañeros. Se evidencia que los niños respetan turnos, normas y acuerdos dentro de los rincones. Los niños colaboran entre sí para resolver desafíos o completar actividades dentro del rincón. Los niños demuestran autonomía al elegir actividades dentro de los rincones de aprendizaje. Los niños toman la iniciativa para integrarse en las actividades de los rincones sin necesidad de ser dirigidos por el docente.			Responden adecuadamente cuando se hace la pregunta relacionada con la actividad. Los niños expresan sus emociones mientras participan en las actividades de los rincones.			Los niños combinan materiales de los demás rincones para enriquecer su experiencia de juego. Los niños demuestran curiosidad e interés por descubrir nuevas formas de jugar y aprender.			Se observa que los niños experimentan y exploran nuevas ideas a través del juego.			Se observa que los niños se mantienen enfocados en las actividades propuestas. Cuando la docente realiza diversas actividades los niños mantienen la concentración en el desarrollo de la misma. Demuestra concentración a través de un lenguaje corporal (mirada atenta, postura hacia la actividad).		
ombres	nicio	n proceso	dquirido	nicio	n proceso	dquirido	nicio	n proceso	dquirido	nicio	n proceso	dquirido	nicio	n proceso	dquirido		

gualongo Rea Esteban Aaron															
ndrade Granja Emilia Rafaela															
autista Perea Gabriel Eduardo															
azante Hidalgo Alyssa Nataly															
arvajal Carballo Santiago Abraham															
harigua man Aroca Eithan Elian															
ordero Heredia Thaiky Khaled															
unalata Chimbo Nil Xiadani															
uri Coles Liam Ezequiel															
omingue z Davila Sthefann o Tooprak															
scobar Lalama Maria Eduarda															
lores Vistin Alan Emiliano															
uano Calero Dasha Ivet															
uerrero Ibarra Cristian Emiliano															

uerrero Mosquera Victoria Valentina															
ucio Mora Adrian Matheo															
anobanda Caluña Allison Hannah															
endoza Montes Asly Melek															
rtiz Solis Julian Esteban															
atiño Uchubanda Maria Danae															
erez Pasto Ivanna Belen															
uinatoa Chela Jhonly Yadiel															
uinatoa Chimbo Cristhina Gabriela															
amirez Borja Cesar Francisco															
amirez Quinabanda Arianna Antonella															
afla Pilamunga Dylan Adriel															
altos Saltos Arleth Natividad															
anchez															

Cardenas Noa Fiorella															
oalombo Arguello Dylan Samay															
argas Vargas Emanuel Andres															

12.5. Anexo 4 Ficha de observación

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACION DIRECTA REALIZADA A LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE INCIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO".

Investigadores: Ordoñez Armijos Marelis Alejandra, Ulloa Punina Alison Daniela

Objetivo: Determinar el nivel de atención y concentración en las actividades juego- trabajo en niños de 4 a 5 años en los rincones de aprendizaje del aula.

	Observación	Inicio	En proceso	Adquirido
1	Los niños participan de una manera activa en los juegos desarrollados en los rincones			
2	Comparte juguetes o recursos pedagógicos con sus compañeros.			
3	Los niños toman la iniciativa para integrarse en las actividades de los rincones sin necesidad de ser dirigidos por el docente.			
4	Los niños colaboran entre sí para resolver desafíos o completar actividades dentro del rincón.			

5	Los niños demuestran autonomía al elegir actividades dentro de los rincones de aprendizaje.			
6	Se evidencia que los niños respetan turnos, normas y acuerdos dentro de los rincones.			
7	Los niños expresan sus emociones mientras participan en las actividades de los rincones.			
8	Los niños combinan materiales de los demás rincones para enriquecer su experiencia de juego.			
9	Se observa que los niños se mantienen enfocados en las actividades propuestas.			
10	Los niños demuestran curiosidad e interés por descubrir nuevas formas de jugar y aprender.			
11	Los niños muestran entusiasmo y disfrutan las actividades dentro de los rincones de aprendizaje.			
12	Se observa que los niños experimentan y exploran nuevas			

	ideas a través del juego.			
13	Cuando la docente realiza diversas actividades los niños mantienen la concentración en el desarrollo de la misma			
14	Responden adecuadamente cuando se hace la pregunta relacionada con la actividad			
15	Demuestra concentración a través de un lenguaje corporal (mirada atenta, postura hacia la actividad)			

Observaciones adicionales:

12.6. Anexo 3 Encuesta a las docentes

ENCUESTA A LAS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO
SECCION: EDUCACION INICIAL

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA** **EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS** **CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL** **ENCUESTA REAIZA A LAS DOCENTES DE INCIAL DE** **LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO".**
Datos informativos
Objetivo: Comprender la percepción de los docentes de educación prescolar sobre la importancia de la metodología juego-trabajo en el desarrollo de la intención y concentración.
Tiempo de realización — 15 minutos
Instrucciones: A continuación, se presentará una serie de preguntas relacionadas con el tema de estudio. Le solicitamos que marque en la casilla la opción que mejor refleje su opinión sobre cada afirmación. Su respuesta nos ayudará a obtener información valiosa para el desarrollo de la investigación

Motivación en el aprendizaje

1. ¿Considera que los niños muestran mayor interés en las actividades cuando se emplean estrategias relacionadas al juego?

   ☐ Siempre
   ☐ Casi siempre
   ☐ A veces
   ☐ Casi nunca
   ☐ Nunca

2. ¿Cree que la metodología juego-trabajo incentiva la participación activa de los niños?

   ☐ Totalmente de acuerdo

☐ De acuerdo

☐ Neutral

☐ En desacuerdo

☐ Totalmente en desacuerdo

Nivel de atención durante las actividades

3. ¿Cuánto tiempo considera que los niños logran mantener la atención cuando se emplean actividades relacionadas al juego?

☐ Menos de 5 minutos

☐ 5-10 minutos

☐ 10-15 minutos

☐ Más de 15 minutos

4. ¿Observa una diferencia en la concentración de los niños cuando se usan juegos en comparación con actividades tradicionales?

☐ Sí, mucho

☐ Sí, un poco

☐ No hay diferencia

☐ Se concentran menos con juegos

Interacción y trabajo en equipo

5. ¿Los juegos favorecen la interacción y cooperación entre los niños durante las actividades?

t) ☐ Siempre

u) ☐ Casi siempre

v) ☐ A veces

w) ☐ Casi nunca

x) ☐ Nunca

6. ¿Cree que los niños prestan más atención a las instrucciones cuando se presentan en forma de juego?

y) ☐ Siempre

z) ☐ Casi siempre

aa) ☐ A veces

bb) ☐ Casi nunca

cc) ☐ Nunca

Desarrollo de habilidades cognitivas

7. ¿Considera que las actividades juego-trabajo mejoran la capacidad de resolver problemas en los niños?

   ☐ Siempre
   ☐ Casi siempre
   ☐ A veces
   ☐ Casi nunca
   ☐ Nunca

8. ¿Nota mejoras en la memoria y retención de información en los niños cuando se utilizan estrategias de juego-trabajo?

dd) ☐ Sí, mucho

ee) ☐ Sí, un poco

ff) ☐ No hay diferencia

gg) ☐ Se retiene menos información

Impacto de la metodología juego-trabajo en el aula

9. ¿Con qué frecuencia emplea actividades juego- trabajo en su planificación escolar?

hh) ☐ Siempre

ii) ☐ Casi siempre

jj) ☐ A veces

kk) ☐ Casi nunca

ll) ☐ Nunca

10. ¿Qué tipo de juegos utiliza con mayor frecuencia para fomentar la atención y concentración?

    ☐ Juegos de mesa
    ☐ Juegos motores
    ☐ Juegos musicales
    ☐ Juegos digitales
    ☐ Otros: _____

11. ¿Ha observado una mejora significativa en la concentración de los niños desde que implementa la metodología juego-trabajo?

    ☐ Siempre

☐ Casi siempre

☐ A veces

☐ Casi nunca

☐ Nunca

12. ¿Cuáles considera que son los principales desafíos para implementar la metodología juego-trabajo en su aula?

☐ Falta de recursos

☐ Falta de capacitación docente

☐ Tiempo limitado en la planificación

☐ Dificultad para controlar el comportamiento de los niños

☐ Otro: _____

Certificado del turnitin

METODOLOGÍA JUEGO-TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN...

Universidad Estatal de Bolivar

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::3117:495043072

Fecha de entrega
9 sep 2025, 8:57 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
9 sep 2025, 9:15 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
METODOLOGÍA JUEGO-TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN NI....docx

Tamaño del archivo
783.0 KB

21 páginas

5647 palabras

31.628 caracteres



2% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Trabajos entregados
- Fuentes de Internet

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

0% Fuentes de Internet
2% Publicaciones
0% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
297 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



turnitin Página 2 de 24 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::3117:495043072