UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025

AUTOR:

LOZADA CASTILLO MELANY DAYANNA

TUTOR:

LIC. CATALINA AYALA GAVILANES, MsC

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

2025

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025

AUTOR:

LOZADA CASTILLO MELANY DAYANNA

TUTOR:

LIC. CATALINA AYALA GAVILANES, MsC

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

2025

I. DEDICATORIA

A Dios, por ser la luz que ha guiado cada uno de mis pasos, por acompañarme en mis momentos de duda y regalarme fuerza cuando creí que no podría.

A mi papi, Fernando, y a mi mami, Cecilia, por alentarme siempre, por creer en mí incluso cuando yo dudaba, y por sostenerme con su amor, paciencia y sacrificio. Les agradezco inmensamente por cada palabra de ánimo que hacía que no me rindiera y por ser mi mayor ejemplo de perseverancia. Este logro también es fruto de ustedes, de sus desvelos, su apoyo incondicional y la fe que siempre depositaron en mí, todo lo que soy y lo que he alcanzado es gracias a los valores y el amor incondicional que ustedes me han dado.

A mi hermana, Pau, que a pesar de la distancia estuvo siempre presente recordándome que creía en mí y en mis capacidades, dándome fuerzas para que no me rindiera durante todo el proceso. A mis abuelitas, Mercedes y Martha, quienes con sus sabios consejos y su amor supieron guiarme por buen camino para lograr llegar a donde estoy.

A mi novio, Raúl, por ser un apoyo incondicional durante todo este camino, por estar presente en cada logro y en cada dificultad, y por brindarme la fuerza necesaria para seguir adelante en cada etapa del proceso.

Melany Dayanna Lozada Castillo

II. AGRADECIMIENTO

A Dios por concederme la oportunidad de culminar esta etapa tan importante de mi formación profesional, por darme la fortaleza necesaria para enfrentar cada desafío y por guiarme con sabiduría a lo largo de todo este proceso académico.

Expreso un sincero reconocimiento a mi tutora, Lic. Catalina Ayala Gavilanes, MsC, por su acompañamiento, paciencia y valiosa orientación académica, los cuales fueron determinantes para el desarrollo y culminación de este trabajo de investigación.

Del mismo modo, a mi querida Universidad Estatal de Bolívar, a sus autoridades, docentes y compañeros, por brindarme las herramientas, conocimientos y experiencias que contribuyeron de manera significativa a mi formación profesional.

Melany Dayanna Lozada Castillo

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR:

LICENCIADA CATALINA AYALA GAVILANES MSC. DOCENTE

TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA

Que, el presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** titulado: **"JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL AÑO 2025"**, de autoría de: MELANY DAYANNA LOZADA CASTILLO, estudiante 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, 12 de diciembre de 2025



Diana Catalina Ayala Gavilanes

C.I. 1802407427

IV. AUTORÍA NOTARIADA

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

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

rio…

No. ESCRITURA	20260201003P01544

DECLARACION JURAMENTADA
OTORGADA POR:
LOZADA CASTILLO MELANY DAYANNA
CUANTIA: INDETERMINADA
FACTURA: 001-003-000000427 E.G
DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veintisiete de mayo de dos mil veintiséis, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparece la señorita **LOZADA CASTILLO MELANY DAYANNA**, soltera, domiciliada en el cantón Pastaza, y de paso por esta ciudad, con celular número 0994890831, correo electrónico melanylozada68@gmail.com , por sus propios derechos. La compareciente es de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, hábil e idóneo para contratar y obligarse a quien de conocerlo doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana del Registro Civil y en cumplimiento de la Ley Notarial, la ley Orgánica de protección de Datos Personales (LOPDP) y su Reglamento General (RLOPDP), los datos personales proporcionados en este documento son autorizados por el compareciente al Notario para su uso, verificación, tratamiento y archivo, los cuales reposaran además en los libros de la Notaria Tercera del Cantón Guaranda conforme lo prevé la Ley Notarial, bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública comparece al otorgamiento de esta escritura sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, me presenta su declaración Bajo Juramento que dicen: Declaro que el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: **Juegos Didácticos para el desarrollo de la atención y concentración de los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" de la Ciudad de Guaranda, Provincia de Bolivar, en el año 2025.** Previo la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, es de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autor, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por el autore. Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la realizo 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 las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se afirman y se ratifican de todo lo expuesto y firman conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe.-

LOZADA CASTILLO MELANY DAYANNA
C.C. 1600965790

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

El Nota…

NOTARÍA TERCERA
GUARANDA - ECUADOR

DERECHOS DE AUTOR

Yo Lozada Castillo Melany Dayanna portador de la Cédula de Identidad No 1600965790 en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

Juegos didácticos para el desarrollo de la atención y concentración de los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2025, modalidad proyecto 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.



Lozada Castillo Melany Dayanna

Autor 1

V. ÍNDICE

Contenidos

I. DEDICATORIA 1
II. AGRADECIMIENTO 2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR 3
IV. AUTORÍA NOTARIADA 4
V. ÍNDICE 6
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 8
VII. ABSTRACT 9
VIII. INTRODUCCIÓN 10
1. TEMA 11
2. ANTECEDENTES 12
3. PROBLEMA 15
3.1 Descripción del problema 15
3.2 Formulación del problema 17
4. JUSTIFICACIÓN 18
5. OBJETIVOS 20
5.1 Objetivo General 20
5.2 Objetivo Específico 20
6 MARCO TEÓRICO 21
6.2 Teoría científica 21
6.2.1 La lúdica 21
6.2.2 La lúdica como estrategia pedagógica 22
6.2.3 ¿Qué es el juego? 23
6.2.4 El juego en el aula 26
6.2.5 Juego didáctico 27
6.2.6 Importancia del juego didáctico 31
6.2.7 Juego didáctico en el aula 33
6.2.8 Características del juego didáctico 35
6.2.9 Tipos de juego didáctico 37
6.2.10 Beneficios de la aplicación del juego didáctico 39
6.2.11 Desarrollo infantil integral 40

6.2.12 Áreas de desarrollo 42
6.2.13 Habilidades cognitivas 44
6.2.14 Clasificación de las habilidades cognitivas 45
6.2.15 Atención y concentración 46
6.2.16 Atención y concentración en la niñez 50
6.2.17 Atención y concentración en el aula 51
6.2.18 Tipos de atención 53
6.2.19 Características o cualidades de la atención 54
6.2.20 El juego didáctico para desarrollar la atención y concentración 56
6.3 Teoría Legal 61
6.4 Teoría referencial 64
7 MARCO METODOLÓGICO 66
7.2 Enfoque de la investigación. 66
7.3 Diseño o tipo de estudio 66
7.4 Métodos 67
7.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos. 69
7.5.1 Entrevista 69
7.5.2 Observación 69
7.6 Universo y muestra 70
7.7 Procesamiento de la información 71
8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 72
8.2 Ficha de observación a los estudiantes 72
8.3 Entrevista al docente 83
9 CONCLUSIONES 88
10 PROPUESTA 91
11 BIBLIOGRAFÍAS 113
12 ANEXOS 118

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente proyecto de investigación titulado Los juegos didácticos para el desarrollo de la atención y concentración de los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, en el año 2025 se fundamentó, en primer lugar, en una revisión bibliográfica de diversos autores especializados en educación inicial, quienes coinciden en que los juegos didácticos constituyen una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer el desarrollo de la atención y la concentración en los niños, favoreciendo procesos de aprendizaje significativos y dinámicos.

Posteriormente, se aplicaron instrumentos de recolección de datos a los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves", lo que permitió diagnosticar el nivel de atención y concentración existente. Los resultados obtenidos evidenciaron un bajo nivel en estas habilidades cognitivas, lo cual justificó la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras acordes a la edad y características de los estudiantes.

Finalmente, con base en los resultados del diagnóstico y el sustento teórico revisado, se elaboró una propuesta pedagógica consistente en una guía de juegos didácticos educativos, orientada a fortalecer el desarrollo de la atención y la concentración en los niños. Dicha propuesta busca contribuir al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo una participación activa, motivadora y significativa en el aula.

Palabras claves: Atención y concentración, juegos didácticos, desarrollo, natural

VII. ABSTRACT

This research project, entitled “Educational Games for the Development of Attention and Concentration in 5- to 6-Year-Old Children at the “Ángel Polibio Chaves” Educational Unit in the City of Guaranda, Bolívar Province, in 2025,” was based on a literature review of authors specialized in early childhood education, who agree that educational games constitute an effective pedagogical strategy for strengthening the development of attention and concentration in children, promoting meaningful and dynamic learning processes.

Subsequently, data collection instruments were applied to 5- to 6-year-old children at the “Ángel Polibio Chaves” Educational Unit in order to diagnose their level of attention and concentration. The results revealed a low level of development of these cognitive skills, which justified the need to implement innovative pedagogical strategies appropriate to the students’ age and characteristics.

Finally, based on the diagnostic results and the reviewed theoretical framework, a pedagogical proposal was developed, consisting of a guide to educational games aimed at strengthening children’s attention and concentration skills. This proposal seeks to contribute to the improvement of the teaching–learning process by promoting active, motivating, and meaningful participation in the classroom.

Keywords: Attention and concentration, educational games, development, natural

VIII. INTRODUCCIÓN

Durante los primeros años de vida, cuando la imaginación y la curiosidad son motores naturales del aprendizaje, el juego se convierte en una puerta abierta hacia el descubrimiento que, lejos de ser una simple actividad recreativa cuyos fines son únicamente de entretener, permite que los niños puedan explorar el mundo por sí solos, construyan significados y desarrollen habilidades cognitivas sin la presión constante que sienten al estar en los entornos rígidos o excesivamente académicos que les impide estar motivados.

En el ámbito de la Educación Inicial, diversos estudios destacan que el juego constituye una herramienta esencial para fomentar la atención, la concentración y la motivación en los niños de 5 a 6 años, etapa en la que estos procesos se encuentran en pleno desarrollo. Sin embargo, en la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves", ubicada en la ciudad de Guaranda Provincia de Bolívar, se ha evidenciado que las prácticas centradas en la memorización y en actividades poco participativas han generado dificultades en los estudiantes para mantener la atención durante las clases, afectando su rendimiento y disposición por aprender.

Ante esta problemática, el presente proyecto propone la implementación de los juegos didácticos como estrategia pedagógica fundamental para fortalecer el desarrollo de la atención y concentración con el objetivo de establecer cómo estos influyen en los niños de 5 a 6 años. Se considera que el uso planificado y adecuado de estos recursos puede generar experiencias más dinámicas, motivadoras y significativas, favoreciendo que los estudiantes mantengan su atención y logren concentrarse.

1. TEMA

Juegos didácticos para el desarrollo de la atención y concentración de los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves” Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, periodo 2025

2. ANTECEDENTES

El juego es una herramienta necesaria dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la primera infancia. No se trata solo de una simple actividad con fines recreativos, sino que representa un medio en el que el niño puede explorar, descubrir y constituir el conocimiento de una manera tan natural que no es plenamente consciente de todo el proceso. Así, se reconoce la necesidad de revalorizar los juegos como una estrategia didáctica, en especial en la formación de los niños de 5 a 6 años, porque se encuentran en una etapa determinante para el desarrollo de la atención y concentración.

La UNICEF nos habla de que los niños, cuando juegan, no son plenamente conscientes de que están aprendiendo algo mientras se divierten; sin embargo, el juego genera muchas oportunidades de aprendizaje al mismo tiempo que estimula todas sus áreas de desarrollo. Estas experiencias permiten que los niños experimenten y fortalezcan sus habilidades cognitivas, convirtiéndose así en un medio esencial para su crecimiento integral y la adquisición de conocimientos de manera natural y significativa.

Sin embargo, el juego sigue siendo un recurso que pocos docentes implementan en sus horas de clase, pues la mayoría decide dejar de lado las estrategias lúdicas que promueven la participación activa del estudiante debido a que aún existe la visión de una educación tradicional aplicada con métodos memorísticos y estrictamente académicos que generalmente se asocia a un aprendizaje más serio. Además, esta situación se ve agravada debido a que en muchas instituciones hacen falta espacios en los cuales los niños se puedan mover libremente, al igual que la escasez de materiales y recursos adecuados, limitando la posibilidad de que los juegos didácticos se puedan implementar de manera efectiva.

(Calonge & López, 2025) “Revisión sistemática de la atención y concentración en niños preescolares: una mirada en la actualidad”, realizado en Perú, evidencian que las dinámicas lúdicas son esenciales dentro del desarrollo cognitivo de los niños de preescolar, debido a que ayudan a recuperar la fatiga mental y

fortalecer las habilidades cognitivas que resultan afectadas por aquellas tareas que requieren de alta demanda mental. Estos hallazgos permiten apreciar cómo las actividades lúdicas, además de ser motivadoras para los niños, funcionan como una estrategia pedagógica que fortalece la atención, la memoria y otras habilidades cognitivas.

(García et al, 2024), en su artículo titulado "Uso de juegos didácticos y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años" destacan que al aplicar los juegos didácticos en los niños se observaron mejoras significativas en su desarrollo cognitivo, especialmente en la atención, la memoria y la resolución de problemas, lo cual demuestra que aplicar estas estrategias como herramientas pedagógicas resulta ser de gran utilidad en la educación inicial. Además, los resultados de las pruebas cognitivas y la percepción del docente evidencian que los juegos didácticos favorecen la concentración y potencian el rendimiento cognitivo general.

De la misma manera, el estudio realizado por (Cervantes Pabon, 2024) "Fortaleciendo los procesos de atención y concentración por medio de actividades lúdicas y artísticas en los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget." Corrobora que la aplicación de estrategias lúdicas resulta ser altamente efectiva para el fortalecimiento de la atención y la concentración de los niños. El interés de los estudiantes se logró captar implementando actividades dinámicas y participativas, lo cual no solo favoreció la mejora de su capacidad para concentrarse, sino que desarrollaban su creatividad, la expresión personal y el desarrollo integral de todos los niños.

Esta alternativa metodológica, basada en el juego, crea un ambiente estimulante que motiva a los estudiantes y facilita la adquisición de nuevos conocimientos de manera natural, al mismo tiempo que promueve la interacción y exploración dentro del contexto educativo contribuyendo al desarrollo integra,l es una etapa crucial de su formación.

Mientras que en el proyecto titulado “Juegos didácticos e interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en educación inicial II” realizado por (Lumbi Estrella & Manobanda Quinaloa, 2023) se evidencia que la implementación de los juegos didácticos es una estrategia ideal para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, debido a que estas actividades resultan llamativas y entretenidas por lo cual llaman la atención de los niños promoviendo así una mejora en su atención y concentración.

(Cedeño Valencia & Michuy Guingla, 2022) en su proyecto, resaltan la importancia de las estrategias didácticas dentro del ambiente educativo, esto se debe a que permite que los docentes creen materiales y juegos, en este caso de manera online, que provocan que en el aprendizaje exista una experiencia más dinámica y significativa, ayudando no solo a las dificultades lectoras, sino también a fortalecer otras áreas del conocimiento convirtiéndose en un recurso esencial para la educación tanto presencial como virtual.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

En Ecuador, el sistema de Educación Inicial enfrenta importantes desafíos relacionados con el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales en los niños de 5 a 6 años, principalmente en todo lo relacionado con la atención y la concentración. Se ha reportado un número considerable de niños que presentan dificultades para mantener la atención durante las actividades académicas, pues se distraen fácilmente, pierden el enfoque en actividades rígidas y muestran menor disposición para completar tareas, lo cual afecta gravemente en su desempeño y, pese a que el currículo promueve metodologías lúdicas y se reconoce la importancia del juego no siempre son aplicados de forma constante debido a la falta de capacitación docente o a las complejidades para sostener una dinámica de trabajo ordenada.

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia de Bolívar, las instituciones educativas que incluyen el subnivel preparatoria enfrentan dificultades significativas en lo que tiene que ver con atención y concentración de los niños de 5 a 6 años a causa de que en muchas instituciones es evidente la falta de estrategias innovadoras y en muchas ocasiones, los recursos educativos se utilizan de manera limitada o poco efectiva, privilegiando actividades repetitivas y centradas en la memorización, las cuales resultan poco atractivas para los niños de esta edad y reducen las oportunidades de desarrollar adecuadamente la atención y la concentración. Esta situación se debe, en parte, a que muchos docentes consideran que el niño debe enfocarse principalmente en la escolarización formal desde temprana edad, sin reconocer que el juego no solo representa una forma de entretenimiento, sino también una herramienta fundamental para el aprendizaje, a través de él los niños exploran, se comunican y fortalecen sus destrezas cognitivas.

En la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves” de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, se ha evidenciado que los niños y niñas de 5 a 6 años presentan dificultades para mantener la atención y la concentración durante las clases, lo que incide de manera directa en su rendimiento académico y en el desarrollo de

habilidades cognitivas considerables para su aprendizaje. Esta situación se debe, en gran medida, a la escasa implementación del juego como herramienta pedagógica dentro del aula, ya que las estrategias más empleadas por los docentes se centran en actividades memorísticas y poco dinámicas que no logran captar el interés ni mantener la motivación de los estudiantes. Como consecuencia, los niños tienden a distraerse con facilidad y muestran menor disposición hacia el aprendizaje.

Es necesario entender que, a esta edad, los niños se encuentran en una etapa en la que constantemente sienten curiosidad y ganas de adentrarse en la exploración, por lo que requieren metodologías más dinámicas, lúdicas y participativas que estimulen sus procesos cognitivos, fortalezcan su concentración y promuevan un aprendizaje significativo que favorezca su desarrollo integral.

En este contexto, surge la necesidad de investigar de qué manera la implementación de juegos didácticos puede desarrollar la atención y concentración de los niños y niñas de 5 a 6 años, ofreciendo una alternativa que además favorezca a un aprendizaje más dinámico y participativo es la etapa más importante que es la educación inicial.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de la atención y concentración de los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" Cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2025?

4. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo del presente estudio de investigación responde a la necesidad de potenciar la atención y concentración durante la etapa de educación inicial mediante el uso de juegos didácticos, enfocado en niños de 5 y 6 años, una edad clave en la que se consolidan habilidades cognitivas fundamentales para su aprendizaje. Los juegos didácticos se presentan como herramientas pedagógicas fundamentales, permitiendo que el aprendizaje se vuelva dinámico, participativo y significativo.

Su importancia radica en la contribución directa a mejorar la calidad educativa, fomentar la atención y concentración mediante la aplicación de los juegos didácticos, además de optimizar los procesos cognitivos, fortalece aspectos emocionales y sociales permitiendo que los estudiantes aprendan de manera lúdica haciendo el aprendizaje más valioso. Además, el uso de estrategias activas centradas en el juego hace que los niños se vuelvan más curiosos y creativos, desarrollando su pensamiento crítico y las competencias cruciales para el desarrollo integral.

Con respecto a la pertinencia de realizar el proyecto de investigación sobre el tema "los juegos didácticos para el desarrollo de la atención y concentración" se da en que está alineado con las políticas educativas actuales que impulsan metodologías innovadoras centradas en el estudiante. En la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" de la ciudad de Guaranda, pude evidenciar, durante las prácticas preprofesionales, que existe una escasez de motivación y estrategias lúdicas dentro de las aulas de clases, por lo cual la participación activa de los niños se ha visto limitada. Por ende, esta investigación es oportuna al ofrecer una alternativa pedagógica más viable y sustentada teóricamente en el contexto escolar, buscando la transformación de las estrategias tradicionales por una enseñanza más dinámica.

Responde a una necesidad concreta de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves", proporcionando información útil para docentes y directivos en la toma de

futuras decisiones pedagógicas orientadas a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo cual hace que esta investigación sea relevante.

Quienes resultaran ser beneficiarios de esta investigación serán los estudiantes del subnivel preparatoria, disfrutaran un entorno educativo más estimulante y motivador, ideal para desarrollar para el desarrollo de habilidades de atención y concentración. Por otro lado, los docentes también serán beneficiarios directos al poder contar con estrategias metodológicas innovadoras, permitiéndoles mejorar su práctica pedagógica, y la institución educativa, fortaleciendo su compromiso con la calidad e innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, los representantes de los niños también serán parte de los beneficios generados, pues son quienes observan los avances en el desarrollo de las capacidades cognitivas de los pequeños, consolidando un trabajo conjunto entre escuela y hogar.

De este modo, la investigación aporta novedad científica, ya que permitirá obtener evidencias sobre la relación entre la implementación de juegos didácticos y el desarrollo de la atención y concentración, ofreciendo un referente que podrá ser útil para futuras investigaciones y contribuyendo al avance del conocimiento en el campo de la pedagogía infantil, promoviendo estrategias innovadoras que favorezcan un aprendizaje más dinámico. Es así que el estudio busca reafirmar la importancia del juego lúdico como pilar fundamental dentro del proceso educativo, impulsando a una educación más significativa y que esté orientada al desarrollo pleno de las capacidades infantiles

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo General

Establecer cómo los juegos didácticos influyen en la atención y concentración de los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, durante el año 2025.

5.2 Objetivo Específico

1. Sustentar teóricamente la importancia de los juegos didácticos como estrategia pedagógica para desarrollar la atención y concentración en niños de educación Inicial

2. Determinar el nivel de atención y concentración que presentan los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves” en el proceso de aprendizaje.

3. Diseñar una guía didáctica basada en juegos didácticos que contribuyan al fortalecimiento de la atención y concentración de los niños de 5 a 6 años.

6 MARCO TEÓRICO

6.2 Teoría científica

6.2.1 La lúdica

La lúdica es mucho más que jugar; es una manera de aprender a través de la diversión y la exploración. Gracias a actividades lúdicas, los niños pueden descubrir, experimentar y comprender el mundo que los rodea mientras se sienten motivados y disfrutando del proceso. Además, la lúdica ayuda a desarrollar habilidades importantes, como la creatividad, la cooperación, la resolución de problemas y la confianza en sí mismos. Al incorporar la lúdica en la educación, se crea un ambiente cálido y estimulante, donde aprender no es solo una obligación, sino una experiencia significativa y placentera que acompaña el crecimiento integral de cada niño.

Se entiende como una manifestación propia del ser humano que abarca todas aquellas actividades en las que un individuo pueda participar libremente de manera creativa y entretenida, "(…) su raíz etimológica que viene del latín ludus significa "juego", lo cual designa relaciones con apreciaciones de ocio, entretenimiento y diversión, por lo que parece que la lúdica está en la esfera del juego." (Suárez Vaca, 2022, p. 21), a través de esta, las personas pueden desarrollar habilidades cognitivas que contribuyan a su formación Integral. En el ámbito educativo, este enfoque es necesario debido a que permite comprender la relevancia del juego como una herramienta pedagógica que favorecerá a la motivación por el aprendizaje de los estudiantes.

Andreu Cabrera (2006), en su libro nos dice que la actividad lúdica constituye una preparación importante a lo largo de la vida y forma parte de las experiencias cotidianas de todas las personas, sin importar su edad, pues desde la infancia hasta la adultez, el juego acompaña al ser humano como una forma natural de desarrollo. Mediante la actividad lúdica, las los grupos sociales descubren su identidad, establecen normas de convivencia y aprenden a regular sus comportamientos dentro de un grupo.

Sin embargo, por mucho tiempo han existido concepciones erróneas que limitan su verdadero significado, pensamientos como el que la actividad lúdica carece de seriedad, que son actividades que no requieren esfuerzo alguno o que no contribuyen al desarrollo de las capacidades, han reducido su valor dentro de los procesos educativos y formativos.

Como señalan (Tovar et al, 2024), la lúdica surge como una estrategia que promueve un proceso de aprendizaje autónomo, participativo y placentero, en especial para los niños, facilitando así la construcción de relaciones sociales por medio del juego. Su importancia se centra en la ejecución de actividades puntuales dado que se entiende como una experiencia intrínseca del ser humano que se consolida como un componente esencial para su desarrollo en toda su amplitud y no se limita a únicamente construir una disciplina académica, contribuyendo de manera significativa a la formación integral de los individuos.

6.2.2 La lúdica como estrategia pedagógica

Se lo presenta como un recurso innovador que integra el juego y la diversión al proceso educativo, con el propósito de potenciar el aprendizaje de manera activa y significativa. Al implementar las actividades lúdicas en la jornada educativa y de forma planificada, los docentes logran una participación motivada por parte de los estudiantes, haciendo que experimenten y construyan conocimientos al mismo tiempo que desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Los docentes destacan que la aplicación de estrategias pedagógicas beneficiosas a la convivencia escolar resulta ser de gran importancia y reconocen la efectividad de las actividades lúdicas para una mejor relación entre los pequeños y el fortalecimiento de la educación. El juego además de ser una fuente de diversión cumple una función importante, pues permite al niño aprender de manera natural al tiempo en el que desarrolla competencias como la creatividad y la comunicación,

transformándose en un medio que impulse tanto el desarrollo personal como la interacción dentro de la comunidad educativa (Posso et al, 2015).

Diversos estudios demuestran que cuando los docentes integran el juego de manera planificada, teniendo claro los objetivos que se pretenden lograr, se evidencia notoriamente los beneficios que presentan los estudiantes. Las dinámicas lúdicas facilitan la construcción activa del conocimiento y potencian el desarrollo de capacidades cognitivas y sociales, así el juego se convierte en una herramienta que no solo complementa los contenidos académicos, sino que también contribuye a crear un ambiente escolar más inclusivo, participativo y armonioso, donde los niños se sienten motivados a explorar, experimentar y aprender en conjunto.

Desde el enfoque de Castillo & Chillogallo (2022), la aplicación de la lúdica resulta beneficiosa en el ámbito educativo porque fortalece destrezas como la lectura y escritura de los estudiantes además de impulsar el desarrollo de la expresión personal y comunicativa de los estudiantes, de manera oral y escrita. Así, los estudiantes desarrollarán con mayor eficacia sus competencias comunicativas y su participación en diversas situaciones cotidianas.

El uso de la lúdica en el aula facilita a los estudiantes el interiorizar los aprendizajes de una forma práctica y a su vez divertida, fortaleciendo no únicamente las habilidades de lectura y escritura, sino además la capacidad de comunicarse de manera clara. Los niños, al involucrarse de manera activa desarrollan competencias comunicativas y sociales, aprenden a colaborar con sus compañeros y adquieren mayor confianza para participar en diversas situaciones, consolidando así un aprendizaje integral.

6.2.3 ¿Qué es el juego?

El juego es una actividad libre, voluntaria y placentera que permite que las personas exploren, aprendan y se expresen a la vez que se divierten. Es una actividad natural en el desarrollo humano, en especial durante la infancia, pues es el momento en que los niños adquieren más conocimientos desarrollando su

creatividad e imaginación. Por medio del juego, los niños pueden ensayar roles, aprender a resolver problemas y sobre todo a mantener una mejor socialización con las personas que los rodean, todo esto dentro de un contexto totalmente seguro y motivador.

El juego es una práctica universal presente no solo en la niñez, sino en todas las etapas de vida del ser humano, aunque durante la infancia se vuelve especialmente más significativa. Por medio de él, los niños exploran su entorno y aprenden a interactuar con los demás, expresando sus emociones y enfrentando desafíos de manera segura, siendo un recurso natural para el aprendizaje y el desarrollo integral. "Juego es lo que el vocabulario científico llama "actividad lúdica", esta denominación se refiere al reconocimiento objetivo por observación externa o al sentimiento personal que cada uno puede tener en ciertas circunstancias al participar en un juego" (Brougère, 2020, pág. 24).

De este modo, en el concepto del juego integra la intención educativa y aprendizaje implícito generado durante la actividad lúdica, y deja de limitarse a un significado único de diversión. Participar en el juego permite que tanto niños como adultos desarrollen competencias cognitivas, sociales y emocionales, fortaleciendo a su vez su creatividad e imaginación.

Se encuentra entre las actividades más placenteras para el ser humano, que desde sus orígenes no es considerado como una obligación, sino, como una forma de recreación en el que personas de todas las edades pueden integrarse y divertirse. Al ser incorporado en el ámbito educativo se convierte en una actividad que requiere de más atención, dedicación y compromiso, pero sin dejar de lado su carácter motivador e importancia en el aprendizaje de los niños (Minerva Torres, 2002).

Es una actividad innata y placentera que, desde la infancia, acompaña al ser humano en su formación, constituyéndose como una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños. Los niños pequeños exploran su entorno a través

del juego, poniendo en marcha su creatividad e imaginación, de esta manera aprenden a comunicarse y relacionarse con los demás de manera espontánea al igual que aprenden valores esenciales para la armonía en el aula, como el respeto, la cooperación y la capacidad de seguir las reglas, fortaleciendo su autonomía y disposición para el aprendizaje (Caballero Calderón, 2021).

Según (Figueroa et al, 2022), el juego se entiende como una manifestación espontánea y natural propia de la infancia, que, a más de ser un derecho reconocido, forma parte de un elemento importante en el desarrollo integral de los niños. Los pequeños no solo pueden disfrutar y expresarse libremente, sino que amplían de manera constante su zona de desarrollo próximo.

El juego proporciona una oportunidad única para el aprendizaje activo y la creación de conocimiento, donde los niños puedan recrear y asumir distintos roles sociales de su vida cotidiana, así comprenderán mejor las dinámicas del mundo que los rodea y podrán fortalecer su capacidad de autorregular sus emociones pensamientos y comportamientos.

Además, Brougère (2020), lo plantea como un ambiente que creamos intencionalmente, regido por sus propias reglas y límites que definen su desarrollo, y en la que intervienen un conjunto específico de elementos. Inevitablemente, se pierden matices y complejidades propias de la interacción humana al momento en el que se intenta trasladar las dinámicas reales a este modelo de juego, conservando solo algunos de sus rasgos más representativos. Aunque este enfoque tiene un valor heurístico importante, no logra eliminar las diferencias fundamentales entre el juego y la realidad social que busca imitar o explicar.

Desde el enfoque de Ormazábal et al. (2023), se considera que el juego es una estrategia educativa valiosa que contribuye a fortalecer los aprendizajes, favorecer la autoevaluación y estimular la colaboración entre los estudiantes. Incluir una dimensión lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje abrirá paso a

la transformación de la manera en que se comprende y se construye el conocimiento, facilitando así una intención más cercana entre docentes y alumnos.

El juego al ser integrado en la educación logra que los estudiantes no solo asuman un rol activo dentro del proceso educativo, sino que también desarrollen habilidades socioemocionales como la empatía, comunicación y aprendan a resolver conflictos reales. Esta metodología posibilita que los contenidos se interioricen de manera significativa, fomentando la curiosidad y la motivación, y creando un ambiente más dinámico dentro del aula, donde aprender se convierte en una experiencia plena y estimulante para todos los participantes.

6.2.4 El juego en el aula

El juego en el contexto educativo permite que el aprendizaje se convierta en una experiencia dinámica y participativa, en donde los niños protagonizarán su propio aprendizaje. Por medio de actividades lúdicas, los estudiantes a más de desarrollar habilidades cognitivas desarrollarán también competencias sociales y emocionales. En la sala de clases permite la existencia de un espacio seguro y estimulante que motiva a los pequeños a explorar, experimentar y aprender de manera significativa, favoreciendo su desarrollo integral dentro del contexto escolar.

"El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, (…)" (Minerva, 2002, p. 291). No contribuye solo al aprendizaje académico, sino que favorece también el desarrollo emocional de los niños. Mientras participan en actividades lúdicas planificadas, los estudiantes aprenden resolver conflictos, valorar la cooperación, expresar sus ideas sin temor, fortaleciendo habilidades útiles tanto en el entorno educativo como fuera de él.

Cevallos (2023), destaca que los docentes y educadores deben ser guías en el juego durante la edad temprana, puesto a que ellos cumplen un papel esencial debido a que son los encargados de promover el desarrollo integral de los pequeños, fomentando los ambientes lúdicos y educativos. Por lo tanto, es importante que los docentes sean capacitados en el diseño y la implementación de actividades lúdicas, asegurando así una educación innovadora y de calidad.

Para Ormazábal, Hernández, & Zúñiga (2023), incorporar el juego en el entorno educativo representa una estrategia didáctica que contribuye al desarrollo de distintas habilidades y fortalecimiento del aprendizaje de manera lúdica, al mismo tiempo que fomenta la atención y motivación de los estudiantes con una participación activa tanto a nivel grupal como individual. Para obtener resultados efectivos, es necesario planificar cuidadosamente en su aplicación y considerar los factores motivacionales externos, que son aquellos que están relacionados con el papel docente, e internos, aquellos asociados al trabajo en equipo, con el propósito de alcanzar los objetivos formativos propuestos.

De esta manera, el juego deja de ser una herramienta pedagógica encargada de únicamente estimular el aprendizaje y pasa a ser una que contribuye a la formación integral del estudiante, siendo un medio que fortalece los valores humanos y fortalece la convivencia basada en el respeto y la empatía.

6.2.5 Juego didáctico

Son actividades planificadas con un objetivo educativo que permiten a los niños aprender a la vez que participan en actividades lúdicas y dinámicas. Se caracteriza por combinar diversión y aprendizaje, promoviendo la exploración y experimentación de los pequeños, desarrollando sus habilidades cognitivas de manera natural. Los juegos didácticos causan que los niños ejerciten la atención, la memoria y la creatividad, mientras que a su vez interiorizan conceptos y normas

de manera significativa, convirtiendo cada actividad en una oportunidad de aprender de manera activa y motivadora.

Es una estrategia pedagógica que utiliza el juego como medio para enseñar y aprender contenidos específicos "(…) se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas." (Chacón, 2008, p. 1). A pesar de su potencial, suele ser subestimado en el proceso de enseñanza, eso debido a que muchos docentes no cuentan con la formación necesaria para integrarlo de manera adecuada y efectiva en sus prácticas pedagógicas.

Desde la perspectiva de Higueras & Molina (2020), el juego didáctico, puede tener múltiples interacciones, en el ámbito educativo se reconoce especialmente como una herramienta valiosa que facilita el aprendizaje de manera activa y relevante. Los docentes no solo transmiten conocimientos, sino que también logran despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes, convirtiendo el proceso de enseñanza en una experiencia motivadora. Además, el juego permite que los alumnos desarrollen sus capacidades de forma integral, así el aprendizaje a través del juego se convertirá en un proceso enriquecedor, donde los estudiantes se involucren plenamente y disfruten del descubrimiento del conocimiento.

Los docentes logran que los niños participen activamente en su aprendizaje con actividades dinámicas que llamen la atención de los estudiantes, permitiendo que exploren conceptos y situaciones de forma práctica, reforzando la comprensión de los contenidos mientras desarrollan su autonomía y capacidad de concentración.

A través del juego, los más pequeños no solo adquieren conocimientos nuevos, sino que desarrollan habilidades de forma natural, sin sentir la presión de un aprendizaje rígido o tradicional. La gran variedad de juegos educativos disponibles permite que sean adaptados a diferentes edades, intereses y contextos, ya sea en el aula o en el hogar, así el aprendizaje se transforma en una experiencia significativa y placentera, donde la curiosidad, la imaginación y la exploración se

convierte en los principales motores del conocimiento (Lumbi & Manobanda, 2023).

Martines (2022), opina que “El juego didáctico es una actividad lúdica, cuyo propósito principal es el enseñar de manera efectiva mientras el estudiante adquiere conocimientos, están diseñados para promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en áreas como matemáticas, ciencias, lengua e historia, por medio de un proceso de aprendizaje interactivo, atractivo y participativo, mejorando la retención de información y el interés del estudiante.” (Tiván & Bermello, 2024, p. 2097).

Al combinar aprendizaje y diversión los estudiantes captan los contenidos no de manera automática, sino, de una forma activa y práctica, favoreciendo la participación y el compromiso con la tarea. Este entorno de aprendizaje se vuelve seguro y estimulante en el que los estudiantes podrán experimentar, equivocarse y aprender de manera progresiva, fortaleciendo su confianza y autonomía, lo cual los motivará a explorar conceptos por sí mismos y desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales.

Los juegos didácticos integran diversos métodos educativos de manera equilibrada, combinando recursos visuales, la participación activa de los estudiantes y la orientación del docente de manera verbal sin involucrarse tanto, dejando que los niños asuman un rol protagónico en su proceso de aprendizaje. De este modo, constituyendo una herramienta esencial en el proceso educativo, a través de la cual los estudiantes fortalecerán habilidades y destrezas que aporten al fortalecimiento de su desarrollo integral (Abreus at al, 2023).

Es reconocido cada vez más como un recurso clave en el fortalecimiento del aprendizaje significativo, pues permite adaptar las actividades según las características y el ritmo de aprendizaje individual de los estudiantes haciendo que todos sean incluidos y puedan participar activamente en las actividades. Estos tipos de juegos logran captar la atención de los estudiantes favoreciendo a su

concentración e incentivando su creatividad y motivación, convirtiéndose en una herramienta versátil que apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera integral, fácil de adaptar a distintos contenidos, edades y estilos de aprendizaje.

Del mismo modo, Higueras & Molina (2020), en su artículo, nos dicen que el juego didáctico se presenta como una estrategia metodológica flexible, debido a que puede ser aplicada y adaptada a diversos contextos y niveles del proceso educativo. Desde siempre, ha sido reconocido por su capacidad para motivar al estudiante, pero su implementación sigue enfrentando limitaciones, principalmente por la falta de formación docente y a la resistencia frente a prácticas pedagógicas menos tradicionales.

El aprendizaje en la infancia se potencia cuando los estudiantes se sienten motivados e involucrados en las actividades del aula. Incorporar estrategias que despierten su interés es clave para facilitar la comprensión de contenidos complejos y fomentar un ambiente de participación activa "Además, el docente a través del juego incentiva la motivación de su alumnado introduciendo conceptos, procedimientos y actitudes que de otra manera le resultarían poco atractivos." (Higueras Rodríguez & Molina Ruíz, 2020, pág. 3). De esta manera, el juego no solo se convierte en un recurso para hacer más ameno el aprendizaje, sino que también fortalece la adquisición de saberes, el desarrollo de habilidades y la formación de valores.

Lograr que las clases sean dinámicas y agradables es una meta en el proceso educativo, esto no solo se debe a que aporta un componente de diversión, sino, que estimula la curiosidad y el compromiso del alumnado. Las actividades lúdicas favorecen un aprendizaje más significativo, ya que transforman la experiencia en el aula en algo motivador y cercano, además, este tipo de dinámicas en la enseñanza logra que los estudiantes se sientan más involucrados, disfruten del proceso y desarrollen una actitud positiva hacia el aprendizaje en cualquier materia (Andreu & García, 2000).

En este contexto, el juego didáctico representa una oportunidad de replantear las dinámicas en el aula, construyendo espacios de aprendizaje más significativos, donde la participación activa y el interés del estudiante se conviertan en el eje central del proceso educativo.

6.2.6 Importancia del juego didáctico

Se trata de una herramienta educativa importante para el aprendizaje integral de los niños, mediante el uso de actividades lúdicas, los estudiantes aprenderán de manera activa y adquirirán aprendizajes significativos debido a que combina diversión con enseñanza haciendo que la comprensión de contenidos sea más sencilla.

Su importancia radica en que, "(…) aunque cada uno lo denomine de una manera u otra, la finalidad de este recurso no cambia, y es, el aprendizaje significativo de los escolares teniendo en cuenta la dimensión lúdica. Es un gran recurso que no debemos obviar y que se puede utilizar en cualquier etapa educativa." (Higueras & Molina, 2020, p. 279). Permite que los estudiantes participen activamente haciendo que su aprendizaje sea una experiencia motivadora y fundamental, al tiempo en que desarrollaran la atención y concentración, de esta manera el aprendizaje deja de ser un proceso pasivo y se convierte en una actividad dinámica y estimulante, donde los estudiantes exploran, experimentan y aplican lo aprendido de forma práctica.

Los juegos didácticos cumplen un papel fundamental en la educación, ya que facilita la enseñanza y abre paso a que los niños aprendan de manera dinámica y divertida, haciendo que puedan desarrollarse integralmente en distintas áreas, como la emocional, cognitiva y social. Además, el uso de este tipo de juegos fomenta valores importantes como el respeto, la responsabilidad y la creatividad lo cual hace que el niño se relacione de manera armoniosa con su entorno e impulsa el aprendizaje activo por medio de materiales diseñados específicamente para

estimular sus habilidades y potenciar su curiosidad natural (Lumbi & Manobanda, 2023).

"El estudiante al jugar pone de manifiesto todos sus sentidos, lo cual le va a permitir captar mejor sus aprendizajes" (Caballero, 2021, p. 874). Al involucrar todos sus sentidos durante el juego, el estudiante no solo aprende de manera más efectiva, sino que también logra conectar la teoría con la práctica, transformando el aprendizaje en una experiencia vivencial y significativa, favoreciendo la comprensión profunda de los contenidos.

Según Higueras & Molina (2020), actualmente los juegos didácticos cumplen un papel fundamental por su capacidad para hacer que el aprendizaje sea una experiencia dinámica y atractiva, valorada tanto por docentes como por estudiantes quienes además de adquirir conocimientos, desarrollan habilidades cognitivas y socioemocionales. Sin embargo, aún existen docentes que prefieren los enfoques tradicionales, lo cual limita la creatividad y participación activa de los estudiantes, haciendo que a su vez pierdan interés por aprender.

Además, al aprender jugando, el estudiante se siente motivado, disfruta del proceso educativo y desarrolla una actitud positiva hacia el conocimiento, lo cual resulta beneficioso en el fortalecimiento de su autonomía y confianza en sí mismo, así el juego se convierte en un recurso pedagógico esencial que potencia el desarrollo integral del alumno y hace del aprendizaje un proceso más humano.

El juego cumple un papel importante especialmente a lo largo del proceso educativo en el nivel inicial, pasa de ser una simple función lúdica con fines de entretenimiento para contar con una profunda intención formativa educativa cuando se lo realiza de manera planificada y con un propósito específico (Cevallos, 2023). Este punto también es evidente en la capacidad para captar y mantener la atención y concentración de los niños, aspectos fundamentales para lograr el aprendizaje significativo, siendo motivados y comprometidos participan de manera

activa comprendiendo los contenidos con total facilidad y fortaleciendo su capacidad de reflexión.

El juego didáctico es una herramienta relevante para el crecimiento integral de los niños, pues durante la infancia, etapa en la que se consolidan habilidades físicas y mentales, estas actividades permiten que los pequeños exploren, descubran y comprendan el mundo que lo rodea relacionándose con los demás mientras que fortalecen su capacidad de concentración creatividad y resolución de problemas (Caballero Calderón, 2021).

De este modo el juego didáctico no solo facilita la construcción de aprendizajes y el desarrollo de habilidades cognitivas, sino que fomenta la autonomía, la confianza y la motivación de los niños por aprender al integrar el aprendizaje con la diversión convirtiéndose en un medio eficaz para formar individuos más seguros y creativos y capaces de enfrentar desafíos, consolidando su importancia como herramienta indispensable.

6.2.7 Juego didáctico en el aula

Se ha posicionado como una estrategia educativa clave para lograr aprendizajes significativos, puesto que a través de actividades lúdicas los niños participan de manera dinámica, explorando conceptos y aplicando lo aprendido en situaciones prácticas, lo cual ayuda a comprender y recordar mejor los contenidos. Además, el juego didáctico promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, como la atención, la memoria y el razonamiento lógico, así como competencias socio emocionales.

"(…) se propone el juego didáctico como un recurso, pero no de manera exclusiva, sino que hay muchas herramientas que un docente debe de conocer." (Higueras & Molina, 2020, p. 14). Una clase eficaz no se caracteriza por la cantidad de actividades lúdicas que incorpora, sino por la claridad de sus objetos educativos y por la habilidad del docente de integrar el juego de manera intencional y

equilibrada, al ser aplicado en el momento oportuno, actúa como un recurso que estimula la participación activa del alumnado despertando su interés y facilitando la comprensión de contenidos.

La labor docente se ve notoriamente potenciada al utilizar los juegos como una herramienta fundamental para hacer que los pequeños adquieran un aprendizaje significativo, pues a través de propuestas lúdicas los niños desarrollan habilidades sociales y cognitivas además de comprender los contenidos de mejor manera; por ello es clave que los docentes renueven y adapten constantemente sus estrategias, integrando el juego de manera creativa y efectiva para motivar la curiosidad y crear un ambiente de aprendizaje dinámico (Caballero, 2021).

Usar los juegos como estrategia didáctica abre paso a que los niños puedan construir su propio aprendizaje y aprendan de una manera más activa por medio de la exploración, la experimentación y la curiosidad natural propia de la infancia haciendo que a su vez sean capaces de tener una mejor comprensión de los contenidos y desarrollen habilidades como la observación, el análisis y la resolución de problemas disfrutando del proceso de aprendizaje (Ampuero, 2015).

Además, despiertan la motivación de los estudiantes, promueve la colaboración entre compañeros y convierte el aula en un espacio dinámico haciendo que se abran múltiples posibilidades para diseñar y aplicar juegos didácticos que fortalezcan la enseñanza y conviertan el aprendizaje en una experiencia más humana y enriquecedora. Los juegos didácticos contribuyen a generar un clima de aula positivo, donde el error se asume como una oportunidad para mejorar más no como un fracaso, convirtiéndose así en una estrategia metodológica dejando de tener fines únicamente de entretenimiento, favoreciendo la reflexión crítica y el desarrollo integral de los estudiantes (Andreu & García, 2000).

Es esencial que los docentes busquen constantemente nuevas formas de integral las actividades lúdicas en sus clases, renovando y adaptando sus

estrategias de acuerdo con las necesidades y características de sus alumnos, con el propósito de mejorar la comprensión de los contenidos vistos en la clase y además motivar a los estudiantes a través de un entorno de aprendizaje dinámico.

6.2.8 Características del juego didáctico

Cuenta con diversas características que lo distinguen de otras estrategias pedagógicas y que resaltan su efectividad con respecto a la formación integral de los estudiantes, esenciales para que el juego, pues cumplir con su intención educativa:

6.2.8.1 Intención didáctica:

El juego didáctico cumple con un propósito educativo, es decir, que el docente lo diseña especialmente para que los estudiantes aprendan algo a la vez que se divierten, combinando reglas sencillas y un ambiente motivador donde cada niño participa activamente.

6.2.8.2 Objetivo didáctico:

Es la meta educativa que guía lo que se espera que los estudiantes aprendan, es concreto y alcanzable para que tanto docentes como estudiantes tengan claro hacia donde se dirigen y qué habilidades deben lograr adquirir.

6.2.8.3 Reglas, limitaciones y condiciones:

Son el marco que explica el cómo se juega y qué se puede o no se puede hacer, con la finalidad de que todos participen de manera ordenada sin que existan disturbios. Estas indicaciones no buscan restringir la diversión, sino darle estructura al juego para que funcione bien y realmente favorezca el aprendizaje.

6.2.8.4 Un número de jugadores:

Es la cantidad de participantes necesaria para que la dinámica funcione adecuadamente y se define pensando en favorecer la interacción y el aprendizaje.

Establecerlo ayuda a organizar mejor el grupo asegurando que todos tengan la oportunidad de participar.

6.2.8.5 Una edad específica:

Indica para qué etapa de desarrollo está pensado, lo cual asegura que las actividades sean adecuadas para las capacidades cognitivas, sociales y motoras de los jugadores.

6.2.8.6 Diversión:

Es el elemento que hace que los estudiantes se involucren de manera natural y entusiasta, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia agradable. Cuando el juego resulta ser entretenido, los alumnos participan con más interés, lo que facilita que los niños comprendan mejor y el proceso educativo ocurra de forma más espontánea significativa.

6.2.8.7 Tensión:

Es el nivel de emoción o expectativa que mantiene a los estudiantes atentos, ya sea por un tiempo limitado, lo cual lejos de generar estrés negativo, impulsa la concentración y hace que los participantes se involucren activamente, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia dinámica estimulante.

6.2.8.8 Trabajo en equipo:

Es la oportunidad de hacer que los estudiantes colaboren y se apoyen mutuamente para alcanzar un objetivo común, aprendiendo a comunicarse, escuchar y valorar los aportes de los demás.

6.2.8.9 Competición:

Es el impulso que lleva a los estudiantes a esforzarse por superar un reto o alcanzar una meta antes que los demás, lo que añade emoción y dinamismo a la actividad.

(Chacón, 2008)

Estas características cumplen un papel importante en la planificación y desarrollo del juego didáctico, ya que garantiza que la actividad mantenga un equilibrio entre el aprendizaje y la diversión.

6.2.9 Tipos de juego didáctico

Es importante reconocer los distintos tipos de juegos didácticos, cada uno con sus características y objetivos, para comprender mejor como puede potenciar el aprendizaje y permitir a los docentes adaptar las actividades a los intereses y necesidades de los estudiantes asegurando que cada experiencia lúdica sea significativa y efectiva:

6.2.9.1 Juegos de memoria

Ayudan al fortalecimiento de habilidades cognitivas y se engloban actividades como las de imitar sonidos o repetir, jugar con cartas y recordar palabras que son excelentes para estimular la mente (Cedeño & Michuy, 2022).

6.2.9.2 Juegos de mesa

Se caracteriza por incluir reglas y dinámicas basadas en la estrategia o el azar, compuestos por elementos como el tablero, los dados, fichas o tarjetas que son organizados basándonos en un tema que provoca a los jugadores desarrollar una mentalidad más amplia y reflexiva durante esta experiencia (Cedeño & Michuy, 2022).

6.2.9.3 Juegos con bloques

Favorecen al desarrollo de la motricidad fina y estimula la percepción espacial. Además, contribuyen al incremento de la agilidad mental y la potenciación de la creatividad de quienes lo practican (Cedeño & Michuy, 2022).

6.2.9.4 Puzles

También conocidos como rompecabezas, son excelentes para fortalecer las habilidades cognitivas. Cuando son creados para niños sus piezas por lo general

suelen ser grandes y sencillas, esto se debe a que a medida que las piezas se vuelven más pequeñas y contienen más detalles, el nivel de dificultad incrementa (Cedeño & Michuy, 2022).

6.2.9.5 Adivinanzas

Como señalan (Cedeño & Michuy, 2022) "Es un juego que centra la atención y desarrollo intelectual de los niños, ayuda a la estimulación lógica, la reflexión y agilidad." (p. 33).

6.2.9.6 Juegos de colorear

A través de actividades como el dibujo, los pequeños potencian su imaginación y creatividad, explorando nuevas formas de representar el mundo que los rodea. Requiere que los niños mantengan el enfoque en la tarea que están realizando, sigan instrucciones y aprendan a expresar sus emociones de manera más abierta y natural (Lumbi & Manobanda, 2023).

6.2.9.7 Juego de laberintos

No solo estimula su pensamiento lógico-matemático, sino que les enseña a planificar sus acciones y tomar decisiones de manera organizada desarrollando sus habilidades espaciales y aprenden a observar, analizar y encontrar soluciones a los desafíos que se les presentan en los laberintos (Lumbi & Manobanda, 2023).

6.2.9.8 Juegos de construcción

Brinda a los niños la oportunidad de experimentar y aprender de manera práctica apilando las piezas y volviéndolo a intentar tras cada caída y error, así desarrollan su capacidad de pensar, razonar y resolver problemas por sí mismos (Lumbi & Manobanda, 2023).

6.2.9.9 Juegos de los números:

Contribuye a los niños en el enfrentamiento y la resolución de problemas de manera más efectiva permitiéndoles ganar confianza en sí mismos al mismo

tiempo que fortalece su memoria visual y agudiza su capacidad de escuchar con atención (Lumbi & Manobanda, 2023).

6.2.9.10 Juegos con masas

Es utilizado para despertar la creatividad de los niños mientras fortalece su motricidad fina, jugando y explorando tienen la oportunidad de experimentar con diferentes texturas, colores y formas, lo que les brinda una experiencia multisensorial rica y significativa (Lumbi & Manobanda, 2023).

6.2.10 Beneficios de la aplicación del juego didáctico

Las niñas tanto como los niños expresan características propias de su forma de razonar y las distintas formas en que contribuyen su aprendizaje. Este tipo de juego se convierte en un espacio que permite que la lógica característica de los niños se exprese cuando los estudiantes se enfrentan a metas que implican cierto nivel de dificultad y sienten la motivación por alcanzarlas, se genera un proceso de búsqueda constante que estimula la reflexión y creatividad, no solo contribuye al aprendizaje académico, sino que también fortalece la autonomía, la perseverancia y la capacidad de los niños y niñas para enfrentarse con confianza a los desafíos del conocimiento (Bautista Vallejo & López, 2002).

Según (Abreus et al, 2023), son beneficiosos para los niños debido a su gran diversidad, ya que estas actividades fortalecen sus capacidades cognitivas y además habilidades socioemocionales, por medio de experiencias aprenderán a trabajar de maneras más armónicas dentro del grupo, respetando reglas y aprendiendo a cooperar, favoreciendo así un ambiente de convivencia armónica y un mayor sentido de pertenencia en el aula.

Fortalece su autonomía enseñándoles a organizar sus ideas y acciones, fomentando su capacidad para tomar sus decisiones por su propia cuenta y contribuyendo al desarrollo emocional, ya que les permite canalizar sentimientos, aprender a manejar la frustración y disfrutar de los logros personales. Destaca que

jugar no solo es una forma de entretenerse, sino una experiencia esencial para el crecimiento integral del niño (Lumbi & Manobanda, 2023).

Caballero (2021), destaca que el juego es una experiencia esencial para los pequeños debido a que permite que aprendan y crezcan de manera natural y divertida desarrollando sus sentidos tales como la vista, el tacto y el oído, mejoran su coordinación y adquieren una mayor comprensión del espacio y tiempo. Mientras juegan, también fortalecen su lenguaje, además, impulsa su desarrollo físico, emocional y mental, ayudándolos a expresar lo que sienten y a relacionarse mejor con su entorno.

6.2.11 Desarrollo infantil integral

Se refiere al crecimiento y avance equilibrado de un niño en todas las dimensiones de su vida, incluyendo los aspectos cognitivos, emocionales, sociales, físicos y motrices. Este enfoque reconoce que el aprendizaje y el bienestar de los niños no dependen únicamente de la adquisición de conocimientos académicos, sino también del fortalecimiento de habilidades sociales, la gestión de emociones, la creatividad y la capacidad de relacionarse con los demás.

(Cruz et al, 2014) en su artículo nos dice que el concepto de desarrollo infantil integral hace referencia a un proceso amplio y profundamente humano que implica la organización y articulación de diversas acciones destinadas a acompañar y fortalecer el desarrollo integral de los niños, cuya finalidad es la de garantizar que cada uno de ellos pueda crecer, madurar y desplegar plenamente sus capacidades y potenciales dentro de un entorno que los acoja y nutra.

Por medio de esto, se busca no solo atender sus necesidades básicas, sino también el brindarles el apoyo necesario en todos los sentidos para que se sientan comprendidos y motivados a aprender. Es así que el concepto resalta la importancia de formar entornos protectores y estimulantes donde cada niña y niño pueda desarrollarse en armonía con los demás y consigo mismo.

(Santi León, 2019)“Una adecuada intervención en las primeras edades condiciona los alcances de las capacidades, habilidades, competencias, aprendizajes, niveles de salud, adaptación, entre otros, a lo largo del ciclo de vida.” (p.19). Asegurar un acompañamiento oportuno y de calidad durante la infancia permite que los niños desarrollen su potencial de manera plena fortaleciendo sus capacidades cognitivas, socioemocionales y físicas, una intervención bien planificada favorece la autonomía y la motivación por aprender, creando bases sólidas para un aprendizaje continuo y desarrollo equilibrado a lo largo de toda la vida.

El desarrollo integral en la primera infancia es de suma importancia debido a que es en estos primeros años que se establecen las bases que influirán en la vida futura de cada persona, es un periodo en el que los niños tienen la oportunidad de explorar, aprender y relacionarse con su entorno, de este modo sentando los cimientos para convertirse en adultos saludables y equilibrados. Para que este desarrollo se dé de manera óptima, es fundamental que cuenten con un ambiente seguro, atractivo visualmente para que los niños creen experiencias que les permitan potenciar sus habilidades, fortaleciendo un crecimiento pleno y significativo en todas las áreas de su vida (Rubio et al, 2022).

Es un proceso que acompaña al ser humano durante toda su vida para fortalecer las habilidades y las destrezas, aunque durante los primeros seis años corresponde al desarrollo infantil integral que es un periodo crucial en el que el niño aprende a relacionarse con su entorno, explorar, descubrir y construir sus primeras experiencias de manera plena. Aunque han existido ocasiones en las que se ha intentado separar el desarrollo infantil de la educación inicial, ambos están profundamente conectados, pues la educación temprana brinda el apoyo, la estimulación y las oportunidades necesarias para que el niño crezca de manera equilibrada en todos los aspectos, sentando las bases de un aprendizaje significativo y de un bienestar duradero (Santi León, 2019).

Promover el desarrollo infantil integral requiere de estrategias tanto educativas como familiares coordinadas, que consideren las necesidades individuales de cada niño y potencien sus talentos y habilidades ofreciendo experiencias enriquecedoras, estimulantes y afectivamente seguras que no solo fomenta la adquisición de conocimientos, sino también la confianza, autonomía y la capacidad de interactuar positivamente con los demás, garantizando que el aprendizaje sea significativo y que el crecimiento sea equilibrado y sostenible a lo largo de toda la vida.

6.2.12 Áreas de desarrollo

En los primeros años de vida los niños y niñas atraviesan una etapa fundamental en la que desarrollan capacidades físicas, cognitivas, motrices, sociales, emocionales y lingüísticas. Este crecimiento temprano estimula su cerebro y les permite aprender, comunicarse y adaptarse a su entorno, lo cual influye directamente en su bienestar futuro y en sus oportunidades de aprendizaje a lo largo de su crecimiento. Además, comienzan a construir conocimientos, actitudes y valores que servirán como base para su desarrollo personal y social en el futuro. (Ministerio de Educación, deporte y cultura, 2025)

6.2.12.1 Área física o motora:

El área física, también llamada área motora, está relacionada con la manera en que los niños y las niñas aprenden a moverse y a controlar su cuerpo. Este desarrollo se da poco a poco y se divide en dos aspectos importantes (GuiñoKids, 2016):

6.2.12.2 Desarrollo motor grueso:

Se trata de los movimientos grandes, como gatear, correr, saltar o caminar. En esta etapa, es crucial permitir que los pequeños vivan cada momento de su crecimiento sin apurarlos (GuiñoKids, 2016).

6.2.12.3 Desarrollo motor fino:

Se centra en la ejecución de movimientos pequeños y controlados que requieren un alto nivel de coordinación entre los ojos y las manos. A través de estas acciones, no solo mejoran su destreza, sino que también aprenden a explorar el mundo con el tacto, reconociendo diferentes formas y texturas mientras descubren todo lo que los rodea (GuiñoKids, 2016).

6.2.12.4 Área del lenguaje:

Es fundamental en el desarrollo de los niños, debido a que les permite comunicarse y expresar lo que sienten o piensan por medio de los sonidos, los gestos y, con el tiempo, las palabras y los símbolos escritos, los pequeños aprenden a interactuar con las personas que los rodean, a comprender el mundo y a construir vínculos afectivos mientras descubren nuevas formas de comunicarse (GuiñoKids, 2016).

6.2.12.5 Área cognitiva:

Está relacionada con la forma en que los niños empiezan a entender y darle sentido al mundo que los rodea. A medida que observan, exploran y experimentan, van aprendiendo a pensar, razonar y encontrar soluciones por sí mismos. Cada nueva experiencia fortalece su mente y les ayuda a desarrollar la curiosidad y la capacidad de comprender mejor su entorno (GuiñoKids, 2016).

6.2.12.6 Área socio-afectiva

Esta área tiene que ver con los sentimientos y las relaciones que los niños van formando desde sus primeros años. Es fundamental que se sientan amados, protegidos y acompañados por sus padres, ya que ese cariño y seguridad les dan la confianza que necesitan para desarrollarse emocionalmente, relacionarse con los demás y crecer felices (GuiñoKids, 2016).

6.2.13 Habilidades cognitivas

Son un conjunto de capacidades mentales que posibilitan a las personas el obtener, organizar, conservar y aplicar la información de manera efectiva con la finalidad de interpretar el entorno lo cual comprende diversos procesos cognitivos, entre ellos la atención, la creatividad y la capacidad de resolver problemas,

(Miller & Valle Caraballo, 2019) “Las habilidades cognitivas de los niños pequeños se desarrollan muy rápidamente durante sus primeros años de vida.” (p.10). Durante esta etapa, el cerebro infantil se encuentra en constante crecimiento y es especialmente receptivo a los estímulos del entorno, es fundamental ofrecer experiencias ricas en interacción, juegos y exploración que permitan al niño fortalecer sus capacidades de atención, memoria, razonamiento y lenguaje, preparándolos para un aprendizaje sólido y un desarrollo integral en los años posteriores.

En la primera infancia, desarrollar las habilidades cognitivas resulta vital para el crecimiento integral de los niños, ya que estas capacidades sientan las bases para su aprendizaje presente y futuro, los pequeños no solo adquieren competencias académicas, sino que también fortalecen su habilidad para solucionar situaciones, tomar decisiones adecuadas y comprender de manera más profunda el entorno que los rodea. Estimular estas habilidades de manera lúdica y significativa promueve la curiosidad, la motivación y la confianza en sí mismos, contribuyendo a que los niños se desarrollen de forma equilibrada, tanto en lo cognitivo como en lo emocional y social (Brito Solorzano, 2024).

Son procesos mentales fundamentales que permiten a los niños y niñas captar, procesar y estructurar la información que perciben por medio de los sentidos transformándola en conocimientos significativos y relevantes para su vida, estas capacidades funcionan como un indicador de desarrollo y la salud mental del individuo, ya que influyen directamente en la forma en que aprende, comprende y se relaciona con el mundo que lo rodea. Además, son esenciales para enfrentar situaciones complejas, resolver problemas, tomar decisiones y desarrollar

un pensamiento crítico haciendo que los niños no solo mejoren su desempeño académico, sino que también potencian su autonomía y capacidad de interactuar de manera efectiva con su entorno, contribuyendo a un crecimiento integral que abarca lo intelectual, emocional y social (Pérez & Castro, 2023).

Clavero (2001), destaca que las habilidades cognitivas son las distintas capacidades mentales que permiten a cada persona pensar en su entorno, del mismo modo reflejan la manera en la que los individuos utilizan su mente para resolver problemas, adaptarse a nuevas situaciones y construir conocimiento. No funcionan de manera aislada, sino que actual de forma interrelacionada, permitiendo que los procesos mentales se complementen entre sí como, por ejemplo, la atención y la memoria facilitan la comprensión de la información mientras que el razonamiento y la creatividad permiten generar soluciones y aplicar lo aprendido en distintos contextos.

Fortalecer estas habilidades desde temprana edad resulta esencial para que los individuos desarrollen competencias sólidas que les permiten enfrentarse a nuevos desafíos, adaptarse a diferentes contextos y construir conocimientos de manera autónoma, al momento en que se integran estas capacidades de forma consciente y planificada, se potencia no solo el aprendizaje académico, sino también la capacidad de tomar decisiones informadas y desenvolverse de forma efectiva en la vida cotidiana, garantizando un crecimiento integral y sostenido a lo largo del tiempo.

6.2.14 Clasificación de las habilidades cognitivas

6.2.14.1 Atención

Permite al niño explorar su entorno, identificar los elementos más relevantes, seleccionar la información importante y filtrar aquellos estímulos que pueden distraerlo (Clavero, 2001).

6.2.14.2 Comprensión

La comprensión de la información se logra por medio de la identificación de ideas principales, el uso del subrayado, la reformulación del contenido con palabras propias y la elaboración de resúmenes, gráficos, esquemas, redes y mapas conceptuales. Todo este proceso se apoya en el desarrollo y manejo adecuado del lenguaje oral y escrito que facilita una mejor asimilación y expresión del conocimiento (Clavero, 2001).

6.2.14.3 Elaboración

Implica el uso de diversas estrategias como las preguntas, las metáforas, las analogías, los organizadores gráficos, los apuntes y las mnemotecnias, que permiten al estudiante profundizar en los contenidos, establecer conexiones entre ideas y facilitar la comprensión y retención de la información de manera más significativa y duradera (Clavero, 2001).

6.2.14.4 Memorización/Recuperación

Son procesos fundamentales en el aprendizaje, ya que permiten al estudiante comprender y recordar con mayor facilidad lo que ha estudiado. Estas habilidades se desarrollan mediante la codificación de los contenidos y la generación de respuestas que refuercen lo aprendido (Clavero, 2001).

6.2.15 Atención y concentración

Aprender a prestar atención y mantener la concentración es una habilidad clave que nos permite enfocar la mente en lo que realmente importa y sostener ese enfoque de manera constante. La atención funciona como un filtro que selecciona los estímulos más relevantes de nuestro entorno, mientras que la concentración permite profundizar en ellos sin distraernos, estas capacidades son esenciales no solo para realizar tareas de manera efectiva, sino también para mejorar la percepción, la toma de decisiones y el manejo de nuestras emociones.

La atención es un proceso fundamental que permite que las personas puedan seleccionar, organizar y priorizar estímulos del entorno, sin ella las personas tendrían dificultades para responder de manera adecuada a las demandas diarias, ya que no podrían concentrarse en la información valiosa ni coordinar sus acciones de manera eficiente (Giler Cedeño & Meza Intriago, 2024).

No influye únicamente la manera en la que se procesa la información externa, sino que además impacta de manera directa al aprendizaje y la estimulación de habilidades cognitivas. Al centrar el foco en estímulos significativos, los individuos pueden memorizar, analizar y aplicar conocimientos de manera más efectiva, mejorando su capacidad para resolver problemas y tomar decisiones.

La atención representa una habilidad cognitiva esencial, dado que facilita que las personas seleccionen, enfoquen y procesen información relevante de su entorno ignorando los estímulos que puedan resultar distractores por este motivo es fundamental que se desarrolle desde la infancia, pues influye directamente en la capacidad de aprender, resolver problemas y ejecute acciones de manera efectiva. (Machado et al, 2021) “La atención es la base de los procesos cognitivos que precisan una respuesta motriz para una actividad. La respuesta hacia una actividad siempre depende de la demanda del ambiente, de necesidades internas y la experiencia de cada persona, por eso la respuesta no es igual para cada sujeto.” (p. 2)

Es la habilidad que nos permite enfocar nuestra conciencia en lo que realmente importa en un momento determinado, no se trata solo de mirar o escuchar, sino de dirigir nuestra energía mental hacia ciertos estímulos, ideas o actividades, mientras dejamos de lado aquello que resulta irrelevante. Es un proceso fundamental dado que facilita que nuestro cerebro funcione de manera organizada, en otras palabras, la atención es como un guía interno que selecciona y filtra lo que recibimos del entorno, permitiendo que todos los demás procesos

cognitivos, como la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas trabajen de forma coordinada (Sánchez, 2019).

Para Alarcón y Guzmán (2016), la atención es una capacidad esencial del ser humano que permite enfocar la mente en algo realmente importante lo cual permite procesar la información del entorno de manera ordenada y consciente, el cerebro puede filtrar los estímulos priorizando lo más relevante y distribuyendo la energía mental necesaria para responder adecuadamente a las situaciones del día a día. Además, cumple un papel clave en la organización del pensamiento, guiando y coordinando otros procesos cognitivos, favoreciendo la comprensión, el aprendizaje y la adaptación a las diferentes exigencias del entorno.

La atención está estrechamente relacionada con la concentración debido a que mientras la atención permite identificas y seleccionar los estímulos más relevantes del entorno, la concentración asegura que la mente permanezca enfocada en uno de esos estímulos durante un período prologado. Estas habilidades, en conjunto, facilitan que los individuos procesen la información de manera más eficiente, tomen decisiones adecuadas y lleven a cabo tareas con precisión, convirtiéndose en elementos fundamentales tanto para el aprendizaje académico como ´para el desarrollo de la vida cotidiana.

La concentración es la capacidad de enfocar la atención en un solo objeto o actividad, dejando de lado todo aquello que pueda distraer, aunque esté presente a nuestro alrededor lo cual requiere de un esfuerzo consciente para involucrar todos los sentidos y dirigirlos hacia un elemento en específico, ya sea una tarea, un pensamiento o un objeto, con el fin de mantener el enfoque de manera sostenida. El desarrollo de esta habilidad no solo facilita el aprendizaje y la realización de tareas, sino que también ayuda a los niños y adultos a manejar mejor su entorno, organizar sus ideas y aprovechar al máximo sus recursos mentales (Sánchez, 2019).

Es una habilidad mental crucial que nos permite dirigir toda nuestra atención hacia una tarea o actividad específica, mientras dejamos las distracciones

que se puedan presentar a nuestro alrededor de lado, mantener este enfoque requiere de un esfuerzo plenamente consciente, pero es clave para poder realizar tareas de manera efectiva, aprender con mayor profundidad y alcanzar objetos concretos. Además, este elemento mejora la productividad y el rendimiento cognitivo, permitiéndonos mantener la mente clara y completamente enfocada en lo que estamos haciendo (Giler Cedeño & Meza Intriago, 2024).

No favorece únicamente el aprendizaje académico, sino que impacta también la vida cotidiana de los niños, ayudándolos a desarrollar disciplina, autocontrol y perseverancia. Cuando los pequeños mantienen la atención en una actividad pueden procesar a información de manera más efectiva, resolver problemas con mayor claridad y participar de forma activa en las tareas grupales por ello es importante que los docentes implementen estrategias pedagógicas y actividades lúdicas.

(Machado et al, 2021) relata que la concentración se refiere a la capacidad de mantener la atención de manera constante cobre un objeto o estímulo en específico. También involucra la intensidad con la que una persona se concentra, es decir, qué tan enfocada está en una tarea o actividad, dejando de lado todo lo que pueda distraerla. Es importante notar que hay una relación inversa entre la cantidad de cosas a las que prestamos atención y la fuerza de nuestro enfoque: cuanto más intentamos atender varios estímulos al mismo tiempo, menos intensa será nuestra concentración en cada uno.

Comprender cómo funciona la concentración en los niños permite a los docentes diseñar estrategias pedagógicas que se adapten a sus necesidades individuales, equilibrando la duración de las actividades, el nivel de estímulo y la complejidad de las tareas lo cual favorece a los estudiantes ayudándolos a mantener la atención de manera más sostenida y haciéndolos participar activamente, al mismo tiempo que les brinda apoyo para manejar la impulsividad y mejorar su autocontrol promoviendo así una experiencia escolar más positiva.

Desde el enfoque de Gaviria (2017), es posible reconocer los intereses de los niños y organizar sus niveles de atención y concentración de manera más adecuada, lo cual les permite involucrarse plenamente en las actividades que realizan, sin embargo, algunos pequeños presentas dificultades para mantener el enfoque dado que muestran impulsividad que puede dificultar su participación y aprendizaje. Estas características no solo afectan su rendimiento académico, sino también a su bienestar emocional y social, ya que se enfrentan a retos a la hora de seguir instrucciones o completar tareas.

Para Sánchez (2019), la atención y la concentración no funcionan de manera independiente porque están profundamente conectadas con otros aspectos de nuestra vida, como la fatiga, la motivación, los pensamientos y las emociones, y curiosamente cuando intentamos forzar demasiado la concentración, a veces logramos el efecto contrario y causa que nos distraigamos aún más Esto ocurre porque la concentración genuina no se trata de obligaros a enfocarnos con intensidad, sino de permitir que nuestra mente se dirija de manera natural hacia la actividad que estamos realizando, este tipo de concentración requiere de equilibrio entre descansar lo suficiente, mantener la motivación y aprender a prestar atención de manera consciente, haciendo que disfrutemos mucho más el proceso de aprendizaje.

En este sentido, desarrollar una atención y concentración de manera equilibrada no solo potencia el aprendizaje, sino que también contribuye al bienestar general del estudiante integrando hábitos que favorezcan la gestión de la energía y facilitando un enfoque más natural, permitiendo que cada actividad se realice con mayor eficacia disfrute.

6.2.16 Atención y concentración en la niñez

Es esencial que la atención y la concentración se desarrolle desde la infancia para potenciar el aprendizaje y el crecimiento integral de los niños, lo cual les permitirá mantener el enfoque y procesar la información de manera efectiva,

respondiendo con mayor precisión a los estímulos del entorno. No se trata solo de poner atención, sino de dirigir la mente hacia lo que realmente importa, manteniendo el interés y la motivación.

Los procesos de atención son muy importantes y no únicamente en la vida adulta, sino que también durante la infancia, pues desde pequeño el niño se enfrenta a muchas situaciones y tareas que exigen que preste atención, sin embargo, como está en pleno desarrollo de sus capacidades cognitivas necesita aprender poco a poco a manejar y usar de forma consiente y estratégica los mecanismos básicos de la atención (Modesta Pousada, 2015).

Son procesos claves para que los niños y jóvenes puedan prender de manera efectiva, sin ellos resultaría difícil asimilar información nueva, pues es lo que impulsa y sostiene todo el proceso de aprendizaje. Gracias a la atención los estudiantes se pueden interesar en lo que sucede alrededor, enfocarse en los estímulos relevantes y procesar correctamente la información que perciben mientras que la concentración les ayuda a ignorar cualquier distracción que les impida tener un correcto aprendizaje, por ello es fundamental que los docentes trabajen para estimular la atención y la concentración de manera que puedan aprovechar al máximo cada experiencia de aprendizaje (Sánchez, 2019).

De esta manera los procesos de atención y concentración no solo favorece el aprendizaje académico al promover ambientes de enseñanza que capturen el interés de los estudiantes y reduzcan las distracciones, los docentes contribuyen a que los niños y jóvenes adquieran autonomía en su aprendizaje, consolidando hábitos que les permitan enfrentar de manera más efectiva los desafíos presentes y futuros.

6.2.17 Atención y concentración en el aula

La atención y concentración son habilidades muy importantes para lograr un aprendizaje efectivo en el aula, pues permiten a los estudiantes focalizarse en

los contenidos relevantes a la vez que procesan la información de manera adecuada y participar activamente en las actividades escolares dando paso a la comprensión y retención de lo enseñado además de influir en el desarrollo de otras etapas cognitivas.

De acuerdo con Alarcón y Guzmán (2016), se identificó que muchos estudiantes tienen problemas para mantener la atención y la concentración, esto se debe a que no cuentan con suficientes estrategias ni con la estimulación necesaria dentro de las actividades escolares causando una gran falta de motivación que dificulta que logren involucrarse plenamente en su aprendizaje, afectando su rendimiento y el disfrute del proceso educativo.

No solo se fomenta a través de la planificación de actividades, sino que también mediante un acompañamiento constante y personalizado por parte del docente para lograr que los niños puedan sentirse comprendidos y apoyados causando que desarrollen mayor motivación para participar y explorar. Además, la práctica reflexiva de los docentes al adaptar sus estrategias de enseñanza permite identificar qué métodos funcionan mejor para cada niño, favoreciendo un aprendizaje más inclusivo y efectivo dentro del aula.

Teniendo en cuenta la importancia que estas habilidades han tenido a lo largo del tiempo en el desarrollo cognitivo y su impacto directo en el aprendizaje, resulta esencial que los docentes de Educación Inicial creen ambientes de enseñanza que fomenten estas habilidades desde los primeros años y estimulen la capacidad de enfocarse y mantener la atención para que los niños no solo mejoren su rendimiento académico, sino que también desarrollen herramientas para organizar sus ideas (Giler Cedeño & Meza Intriago, 2024).

Así, constituyen pilares esenciales para el aprendizaje, pues permiten que los estudiantes aprovechen al máximo las oportunidades educativas y desarrollen habilidades cognitivas clave que para fomentarlas en el aula requieren estrategias pedagógicas adecuadas, un ambiente propicio y actividades que mantengan el

interés y la motivación. De esta manera, se logra no solo un mejor desempeño académico, sino también un crecimiento integral de los estudiantes, capacitándolos para enfrentar los desafíos tanto educativos como personales de manera más efectiva.

6.2.18 Tipos de atención

6.2.18.1 Reflejo de orientación

También llamado reflejo de orientación o atención pasiva, es un proceso natural en el que ciertos estímulos logran captar nuestra atención sin que lo decidamos conscientemente, es decir, de manera automática y espontánea. (Modesta Pousada, 2015)

6.2.18.2 Atención sostenida

También se conoce como vigilancia y hace referencia a la capacidad de mantener la atención a lo largo del tiempo, es decir, de permanecer alerta y concentrado durante un periodo continuo (Arroyave Jaramillo, 2024).

6.2.18.3 Atención espontánea

La atención espontánea, también llamada natural o refleja, es la forma más simple y automática de atención. Aparece de manera natural cuando algo del entorno o del propio cuerpo capta nuestros sentidos sin que lo busquemos de forma intencional. Por ejemplo, un ruido repentino, una luz brillante o una sensación física pueden atraer nuestra atención de inmediato. Este tipo de atención nos ayuda a mantenernos conscientes de lo que sucede a nuestro alrededor y de los cambios que ocurren dentro de nosotros, permitiendo reaccionar de manera rápida ante diferentes estímulos del ambiente o del propio organismo (Alarcón Gallego & Guzmán Grijalva, 2016).

6.2.18.4 Atención voluntaria

La atención dirigida o voluntaria es una forma más avanzada de concentración, en la que la persona utiliza su voluntad para enfocarse de manera

sostenida en un objetivo durante un tiempo determinado. Aunque todos somos capaces de desarrollarla, se vuelve especialmente evidente en quienes han practicado o entrenado esta habilidad, como estudiantes que estudian para un examen, investigadores que analizan datos o profesionales que deben mantenerse atentos durante tareas prolongadas. Este tipo de atención permite no solo concentrarse mejor, sino también profundizar en la actividad que se realiza y obtener mejores resultados (Alarcón Gallego & Guzmán Grijalva, 2016).

6.2.18.5 Atención selectiva

Es la capacidad de la mente para centrarse en un estímulo concreto cuando hay mucho alrededor. En ese momento, ese estímulo se vuelve más relevante y sobresale frente a los demás, que podrían distraer. Para que esto ocurra, la persona necesita acostumbrarse a los estímulos repetitivos o poco cambiantes y, al mismo tiempo, mantener de forma consciente su atención en la tarea que está realizando (Arroyave Jaramillo, 2024).

6.2.18.6 Atención dividida o multitarea

Es una forma de atención que aparece cuando una persona debe responder a varias cosas al mismo tiempo, por lo que necesita dividir su concentración y esfuerzo mental entre distintas actividades o estímulos simultáneos (Arroyave Jaramillo, 2024).

6.2.19 Características o cualidades de la atención

La atención no es un proceso uniforme, sino que posee diversas cualidades que determinan cómo se enfoca y mantiene el pensamiento en una tarea o estímulo. Estas características explican por qué podemos concentrarnos mejor en ciertas situaciones, cómo seleccionamos lo más relevante del entorno y de qué manera adaptamos nuestro enfoque según las demandas que enfrentamos. A continuación, se presentan las principales características o cualidades de la atención:

6.2.19.1 Estabilidad*:*

La atención es la capacidad de mantenernos enfocados en una actividad durante un tiempo prolongado. En el contexto educativo, cómo se desarrolla depende de varios factores: el tipo de asignatura, su dificultad, qué tan familiar o comprensible resulta para el estudiante, su interés personal y las particularidades de cada niño o joven. Todos estos elementos influyen en que puedan concentrarse y aprovechar mejor el aprendizaje (Machado et al, 2021).

6.2.19.2 Volumen:

Se trata de la cantidad de cosas que una persona puede entender a la vez manteniendo claridad y precisión, no es una capacidad fija, ya que depende de cómo se relacionen los elementos entre sí y de la facilidad con la que puedan organizarse o conectarse de manera lógica para sr comprendidos correctamente (Machado et al, 2021)

6.2.19.3 Concentración:

Se refiere a la capacidad de mantener la atención de manera constante sobre un objeto o estímulo específico. También incluye la intensidad con la que una persona se concentra, es decir, qué tan enfocada está en una tarea, actividad u objeto, dejando de lado todo lo que pueda distraerla. Es importante tener en cuenta que a medida que tratamos de atender más cosas al mismo tiempo, disminuye la fuerza con la que nos enfocamos en cada una, lo que hace que sea más difícil mantener una concentración profunda (Machado et al, 2021).

6.2.19.4 Distribución:

Es la habilidad de atender a dos o más tareas al mismo tiempo, siempre que estas estén lo suficientemente automatizadas o tengan una conexión lógica entre sí, lo que permite realizarlas de manera más fluida y sin que interfieran demasiado entre ellas (Machado et al, 2021).

6.2.19.5 Traslación*:*

Es la capacidad de cambiar de manera consciente la atención de una actividad a otra. Qué tan fácil resulta depende de cómo se relacionan la tarea que se deja y la que se va a realizar, así como de la conexión personal que tenga el individuo con cada una. Además, influyen las particularidades de cada persona, especialmente su temperamento, que puede facilitar o dificultar este cambio de enfoque (Machado et al, 2021).

6.2.19.6 Dispersión:

Se trata de cuando una persona no puede mantener su atención por mucho tiempo ni con intensidad. Se distrae con facilidad, pasando de un estímulo a otro sin poder concentrarse en nada de manera prolongada, lo que provoca una desorganización en la forma en que dirige su atención (Machado et al, 2021).

6.2.19.7 Distracción:

Es cuando la atención no se mantiene de manera constante, y la persona se desvía momentáneamente de la actividad principal para enfocarse en estímulos secundarios o detalles que distraen (Machado et al, 2021).

6.2.20 El juego didáctico para desarrollar la atención y concentración

Las estrategias pedagógicas juegan un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños, especialmente en las áreas de atención y concentración. Entre estas estrategias el juego didáctico se destaca por su capacidad para combinar aprendizaje y diversión, motivando a los estudiantes a participar activamente en las actividades del aula diseñadas con un propósito educativo que no solo hace que refuercen su enfoque y capacidad de atención, sino que también desarrollan la memoria, razonamiento y otras competencias cognitivas de manera natural y significativa.

Disponer de herramientas pedagógicas educativas facilita que los docentes puedan captar el interés de los estudiantes y promover un aprendizaje más

dinámico y participativo; sin embargo, no todos los educadores poseen la formación o la preparación necesaria para utilizar estos materiales de manera efectiva, además, algunos docentes pueden no sentirse cómodos para implementar diferentes estrategias de enseñanza que se adapten a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante, lo que limita las oportunidades de generar experiencias educativas significativas y motivadoras que favorezcan el desarrollo integral de los alumnos (Duque Romero & Acero Quilumbaquín, 2022).

Cuando las acciones son planificadas y ejecutadas en conjunto, se puede observar cómo se potencia la motivación del alumnado, al igual que se optimiza la aplicación de conocimientos y se favorece la aplicación práctica de lo aprendido en distintos contextos. Por el contrario, si únicamente se implementan actividades puntuales que no tengan relaciones con otras, ya no se habla de una estrategia, sino de una acción aislada que limita los beneficios educativos esperados lo cual resalta la importancia de la capacidad de los docentes y del uso adecuado de las herramientas educativas para potenciar el aprendizaje.

En varias ocasiones, la inatención en los niños pasa desapercibida dado que se confunde con el desinterés o la falta de disciplina, pero detrás de esa aparente distracción suele haber una verdadera dificultad para mantener el enfoque y seguir instrucciones, incluso en actividades sencillas. Estos niños tienden a dispersarse con facilidad, lo que puede afectar su capacidad de atención y concentración, así como su motivación para participar en las tareas diarias o en los juegos que antes disfrutaban, por ello es importante observar con sensibilidad estas señales y brindar apoyo oportuno, ayudándolos a fortalecer su atención de manera afectiva y respetuosa (Gaviria Hernández, 2017).

(Angulo et al, 2020) destaca que le juego didáctico constituye una herramienta esencial en la educación de los niños en edad preescolar, ya que permite que los pequeños desarrollen habilidades y destrezas cognitivas fundamentales mientras se divierten y exploran su entorno, este tipo de juegos no solo contribuyen a que los niños ajusten su comportamiento y mejoren su

interacción social, sino que también fomenta valores como la equidad de género y la cooperación. Las actividades lúdicas resultan especialmente valiosas porque transforman aprendizajes iniciales en hábitos y destrezas instrumentales los cuales sirven de base para adquirir conocimientos más complejos y enfrentar desafíos académicos posteriores, además requieren que los niños presten atención y mantengan la concentración y desarrollen estrategias para resolver problemas.

Es una herramienta pedagógica esencial para favorecer el desarrollo de la atención y la concentración en los niños durante la Educación Inicial, a través del juego, los pequeños aprenden de forma natural, divertida y significativa, manteniendo el interés por participar en las actividades. Estas experiencias lúdicas no solo favorecen sus habilidades cognitivas, sino que también estimulan la curiosidad.

Brito (2024), concluye que el juego se ha consolidado como una herramienta pedagógica fundamental para potenciar las habilidades cognitivas de los niños del subnivel 2 de Educación Inicial, al incorporar actividades lúdicas los estudiantes no solo asimilan conocimientos de manera más efectiva, sino que también desarrollan capacidades esenciales para la resolución de problemas y comprensión de su entorno. Cuando estas actividades se realizan de forma grupal, mediante juegos de roles o dinámicas colaborativas, el aprendizaje se enriquece aún más, pues los niños aprenden a interactuar, respetar turnos y trabajar en equipo, fomentando tantos sus habilidades sociales como cognitivas.

De acuerdo a Cedeño y Michuy (2022), cuando el docente incorpora juegos didácticos en sus clases, se potencia significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje dado que estas actividades permiten que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas de manera más óptima. Los recursos lúdicos resultan especialmente útiles para superar dificultades lectoras, además, al involucrar a los estudiantes de manera activa les resulta más fácil mantener su atención y concentración, pues requieren que enfoquen sus sentidos y esfuerzos en la actividad.

El uso de estos juegos no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también fomenta un aprendizaje activo y participativo donde los estudiantes se sienten protagonistas de su propio proceso educativo involucrándolos de manera dinámica, permitiéndolos enfocarse mejor en las tareas y aprovechar al máximo cada actividad. De esta forma, el juego favorece un aprendizaje más completo y motivador para todos los estudiantes.

Tanto niñas como niños experimentan mejoras significativas sin que existan diferencias de género evidenciando la naturaleza inclusiva de esta metodología, lo cual resalta la importancia de integrar el juego como estrategia centrar en el aula, no solo para promover el desarrollo intelectual, sino también para fortalecer la confianza y motivación de todos los estudiantes convirtiendo el aprendizaje en una experiencia integral (Brito Solorzano, 2024).

Los juegos en el aula crean un entorno de aprendizaje activo, al igual que genera motivación y disfrute donde los estudiantes son conscientes de su propio desarrollo, además los involucra en actividades lúdicas que les permite fortalecer sus diversas habilidades de forma natural. Esto lo convierte en una herramienta educativa poderosa que va más allá del entretenimiento, integrando el aprendizaje con experiencias vivenciales.

Cuando se lo utiliza como recurso para estimular los procesos cognitivos debe ser diseñado para ayudar al niño a desarrollar una variedad de habilidades esenciales entre las cuales se incluyen la memoria, la atención, creatividad, imaginación y el lenguaje, así como otras capacidades como la de observar y analizar sobre situaciones propias de su edad y de la vida cotidiana. De este modo, cada actividad lúdica lo guía en el desarrollo progresivo de las competencias que se esperan en la etapa preescolar.

El juego didáctico, como los juegos de palabras, son herramientas muy valiosas para estimular a niños que se encuentran en una etapa crucial de su desarrollo cognitivo, estas actividades no solo favorecen la adquisición y

ampliación del vocabulario, sino que también fortalece la atención y concentración debido a que los pequeños deben escuchar, procesar y responder a la información de manera activa. Así, mientras se divierten, los niños pueden desarrollar habilidades esenciales que les resultaran útiles en futuros aprendizajes (Espín Aldas & Guamán Toabanda, 2024).

No solo es una herramienta educativa, sino que representa una forma natural de aprender por lo cual es esencial que los docentes comprendan el valor del juego como un medio para conectar el aprendizaje con la diversión, permitiendo que los niños participen activamente y desarrollen más confianza en sus propias capacidades. Un entorno educativo en el que se integra el juego de manera consciente favorece al desarrollo cognitivo, además de la autonomía y alegría por aprender.

Los docentes desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de los niños desde su ingreso a la Educación Inicial, por lo cual es importante que se preparen bien, tanto intelectual como emocionalmente, para acompañar y estimular a sus estudiantes en el fortalecimiento de sus procesos cognitivos. Cuando los maestros diseñan actividades que despierten la curiosidad y se adapten a la edad de los pequeños favorecen el desarrollo de la atención, la concentración y otras habilidades esenciales para el aprendizaje, además, a través de experiencias motivadoras no solo promueven el crecimiento intelectual, sino también el amor por aprender (Sánchez, 2019).

La labor docente trasciende la simple transmisión de conocimientos y pasa a convertirse en un guía que facilita el desarrollo integral del niño ofreciendo múltiples actividades lúdicas adaptadas a sus necesidades, contribuyen a que los estudiantes fortalezcan sus capacidades cognitivas, sociales y emocionales. Así, el aula se transforma en un espacio dinámico y enriquecedor, donde cada niño puede explorar, descubrir y construir aprendizajes significativos de manera activa y consciente.

6.3 Teoría Legal

Ley Orgánica de Educación Superior, LOES

El Art. 350 de la Constitución de la República del Ecuador señala que el Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo (LOES, 2010).

El Art. 351 de la Constitución de la República del Ecuador establece que el Sistema de Educación Superior estará articulado al sistema nacional de educación y al Plan Nacional de Desarrollo; la ley establecerá los mecanismos de coordinación del Sistema de Educación Superior con la Función Ejecutiva. Este sistema se regirá por los principios de autonomía responsable, cogobierno, igualdad de oportunidades, calidad, pertinencia, integralidad, autodeterminación para la producción del pensamiento y conocimiento, en el marco del diálogo de saberes, pensamiento universal y producción científica tecnológica global. (LOES, 2010).

Que, el Art. 352 de la Carta Suprema del Estado determina que el Sistema de Educación Superior estará integrado por universidades y escuelas politécnicas; institutos superiores técnicos, tecnológicos y pedagógicos; y conservatorios superiores de música y artes, debidamente acreditados y evaluados. Estas instituciones, sean públicas o particulares, no tendrán fines de lucro (LOES, 2010).

Reglamento de Régimen Académico.

Que, el artículo 350 de la Constitución de la República dispone que el Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las

culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo (Reglamento del régimen académico, 2017).

Que, el artículo 352 de la Constitución de la República determina que el Sistema de Educación Superior estará integrado por universidades y escuelas politécnicas; institutos superiores técnicos, tecnológicos y pedagógicos; y conservatorios de música y artes, debidamente acreditados y evaluados. Estas instituciones, sean públicas o particulares, no tendrán fines de lucro; (Reglamento del régimen académico, 2017).

Art. 4.- Modelo general del régimen académico. - El régimen académico de la educación superior se organiza a partir de los niveles de formación de la educación superior, la organización del conocimiento y los aprendizajes, la estructura curricular y las modalidades de aprendizaje o estudio de las carreras y programas que se impartan (Reglamento del régimen académico, 2017).

Reglamento de la Unidad Curricular.

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. 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.

6.4 Teoría referencial

En las aulas actuales, donde los estímulos externos compiten constantemente por la atención de los niños, los docentes enfrentan el reto de captar y mantener el interés y la concentración de los niños durante las actividades escolares. Frente a esta realidad, los juegos didácticos emergen como una alternativa pedagógica que combina aprendizaje, motivación y participación activa.

Como señala el estudio elaborado por Gonzáles (2020) sobre el juego para mejorar la concentración, el juego no solo ayuda a los niños a concentrarse, sino que también les permite conectarse de manera natural con el mundo que los rodea. Aunque la idea de usar el juego en la enseñanza no es nueva sigue siendo valiosa dado que tiene un impacto real en la forma en que los niños aprenden y se relacionan, por ello se destaca la importancia de que los docentes deberían incorporar dinámicas lúdicas en sus clases haciendo que el juego actúe como un puente que invita a los niños a interactuar con otros.

Además, cuando los docentes integran actividades lúdicas dentro de su planificación, no solo favorecen la concentración inmediata, sino que también generan un clima de aprendizaje más motivador y significativo. Así, la atención deja de ser un requisito impuesto y se convierte en una respuesta natural al interés que despiertan las actividades, potenciando de forma progresiva el desarrollo de la concentración.

Datos de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"

La Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" se encuentra ubicada en la provincia de Bolívar y cantón Guaranda, entre las calles Sucre y Johnson City, frente al parque Montufar. Esta institución ofrece atención educativa desde el nivel inicial hasta los niveles superiores, contando con la infraestructura necesaria para garantizar un ambiente adecuado para el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes.

Respecto al mobiliario y recursos didácticos, cada aula dispone de escritorios, sillas y mesas tanto para docentes como para estudiantes, repisas y libreros para la organización de materiales pedagógicos y libros, botes de basura estratégicamente distribuidos y diverso material de apoyo didáctico que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este equipamiento permite que las actividades educativas se desarrollen de manera organizada, apoyando la implementación de estrategias lúdicas y prácticas, especialmente en los niveles iniciales, donde el material didáctico es un recurso clave para el aprendizaje significativo.

Las jornadas que maneja la institución educativa integran dos horarios, matutino y vespertino, permitiendo organizar las actividades de manera equilibra las actividades de aprendizaje mediante esta distribución, promoviendo rutinas que favorezcan un desarrollo armónico y acorde a las necesidades de los niños de educación Inicial. El subnivel preparatorio está conformado por tres paralelos distribuidos en su respectiva jornada, cada uno bajo la responsabilidad de una docente titular, este subnivel alberga aproximadamente 117 estudiantes, evidenciando una población significativa para esta etapa educativa.

7 MARCO METODOLÓGICO

7.2 Enfoque de la investigación.

7.2.1 Cualitativo

Esta investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo porque busca comprender y dar voz a las experiencias, emociones y significados que los niños construyen en su vida cotidiana y no se centra en números o estadísticas, sino que pretende acercarse a la realidad desde la mirada de quienes la viven.

Desde esta perspectiva, se pretende mirar la realidad tal como se presenta en los contextos naturales de los niños, sin alterar su entorno ni imponer categorías extensas, se utilizan métodos cualitativos como la entrevista, observación o lista de cotejo aplicado a la docente y a los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" para recopilar información que permite captar matices, sentimientos y percepciones infantiles difíciles de expresar con datos cuantitativos.

7.3 Diseño o tipo de estudio

7.3.1 Básica: Porque su finalidad principal es ampliar el conocimiento y la comprensión teórica sobre el fenómeno estudiado sin enfocarse directamente en la aplicación práctica de los resultados Este tipo de investigación busca profundizar en los fundamentos conceptuales y aportar nuevas perspectivas o explicaciones que contribuyan al desarrollo del saber científico.

7.3.2 Descriptiva: Porque busca detallar y representar con precisión las características del fenómeno estudiado, mostrando cómo se manifiesta en la realidad sin alterarlo. A través de la observación y el análisis cuidadoso, se pretende comprender como piensan y sienten los niños dentro de su contexto educativo, identificando los aspectos más relevantes que confirman su experiencia.

7.3.3 De campo: Debido a que se desarrolló directamente en una institución educativa, donde fue posible observar de manera cercana la

problemática, conviviendo directamente con el objeto de estudio que en este caso son los niños del subnivel preparatoria. Este tipo de investigación permite recopilar de primera mano, obtenida del entorno real en el que ocurren los hechos, lo que facilita una comprensión más profunda y contextualizada de la situación analizada.

7.4 Métodos

7.4.1 Método deductivo

Se utilizó el método deductivo porque permite partir de teorías, conceptos o generalizaciones previas para analizar casos específicos dentro del estudio. Este enfoque facilita establecer relaciones lógicas entre los conocimientos existentes y la información observada, de manera que los resultados obtenidos puedan ser comprendidos a la luz de principios ya conocidos.

En esta investigación se partió de teorías generales sobre el juego y los procesos cognitivos, con base en estos planteamientos, se elaboró suposiciones sobre cómo los juegos didácticos podrían influir en los niños de 5 a 6 años del subnivel de preparatoria.

7.4.2 Método inductivo

Del mismo modo, se considera inductiva porque busca generar conclusiones y conocimientos a partir de la observación directa de los hechos y las experiencias de los participantes. En lugar de partir de teorías establecidas, este enfoque permite descubrir patrones, relaciones y significados emergentes a medida que se analizan los datos recopilados.

Partiendo de la observación directa de la realidad en el aula del subnivel preparatoria, analicé sus niveles de atención, comportamientos y reacciones que mostraban ante los distintos tipos de estrategias implementadas por los docentes. Con base a estas evidencias particulares, elaboré conclusiones más amplias sobre el papel que los juegos didácticos tienen en el desarrollo de la atención y concentración, construyendo así conocimientos generales que surgieron directamente de la práctica observada en el subnivel preparatoria.

7.4.3 Método bibliográfico

El método bibliográfico es una estrategia de investigación que consiste en recopilar, analizar y organizar información proveniente de fuentes escritas, tales como libros, artículos, tesis y documentos académicos, con el fin de obtener fundamentos teóricos que ayuden a comprender un tema de estudio.

Fue de gran ayuda en la realización de esta investigación porque permitió revisar y analizar información ya existente sobre el uso de juegos didácticos y su influencia en la atención y concentración de los estudiantes. Gracias a este método, fue posible identificar teorías, conceptos y estudios previos que sirvieron de base para sustentar y orientar el trabajo, así como comparar los resultados obtenidos en el aula.

7.4.4 Método analítico-sintético

Ambos métodos se complementan entre sí. Primero se observa cada parte del objeto de estudio con detenimiento entendiendo que aporta por separado para luego volver a mirar el conjunto, reuniendo todas las piezas para así poder ver cómo se relacionan y qué significan cuando están unidas, permitiendo comprender el fenómeno de manera más compleja.

En este proyecto se implementó este método revisando uno a uno los elementos que influyen en la atención y la concentración de los niños, como las estrategias usadas por la docente, su comportamiento durante las actividades, el ambiente, entre otros. Continuamente se reunió todo lo analizado para comprender como los juegos didácticos podrían apoyar el desarrollo de la atención y la concentración en el subnivel preparatoria.

7.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

7.5.1 Entrevista

Como técnica e instrumento de recolección de datos, se utilizó la entrevista, la cual fue aplicada al docente de primer año de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves". Para su aplicación se empleó un cuestionario compuesto por 13 preguntas abiertas, diseñadas para que el docente pudiera expresar libremente sus experiencias, percepciones y opiniones.

El objetivo de esta entrevista fue recopilar datos necesarios sobre las estrategias empleadas por la docente del subnivel preparatoria en la actualidad para trabajar la atención y concentración en el aula, así como conocer su opinión sobre los juegos didácticos, especialmente considerando que su uso es limitado en la práctica diaria. A partir de esta información, se buscó identificar las razones por la cual estos recursos no se usan con frecuencia, la percepción que la docente tiene sobre su utilidad y las necesidades pedagógicas que enfrentan.

7.5.2 Observación

Otro método utilizado fue la observación, la cual se aplicó a los niños del subnivel de preparatoria de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves". Se implementó una ficha de observación basada en 11 destrezas específicas del subnivel de preparatoria, relacionadas con el desarrollo de la atención y la concentración para obtener el nivel que presentan los niños actualmente en estas habilidades.

La finalidad de esta técnica es identificar los niveles actuales de atención y concentración que presentan los estudiantes registrando el cumplimiento de las destrezas seleccionadas, permitiendo valorar cómo los niños se enfocan, siguen instrucciones y mantienen la concentración durante las actividades regulares del aula para obtener un diagnóstico real que posteriormente permitirá diseñar una guía de juegos didácticos ajustados a las necesidades de los niños.

7.6 Universo y muestra

La población la que se trabajó en este estudio son los estudiantes y la docente del Subnivel Preparatoria paralelo "A" de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez".

Tabla 1

Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez"

Docente	**1**
Niños	**16**
Niñas	**21**
Total	**37**

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"

Elaborado por: Melany Lozada, 2025

7.7 Procesamiento de la información

En esta investigación se aplicaron dos instrumentos: una entrevista dirigida al docente y una ficha de observación aplicada a los estudiantes. Ambos instrumentos tuvieron como objetivo obtener un diagnóstico completo sobre la atención y la concentración de los niños, así como comprender las estrategias que emplean los docentes y su percepción sobre los juegos didácticos.

Con los datos obtenidos a través de la ficha de observación, se realizó un análisis de resultados correspondientes a cada pregunta acompañado de una reflexión sobre la información obtenida, con el fin de interpretar cómo los juegos didácticos impactan en el desarrollo de la atención y la concentración de los estudiantes.

Para el análisis de la entrevista se elaboró una tabla en la que se registró cada una de las preguntas aplicadas, las respuestas proporcionadas por la docente y un análisis interpretativo personal, lo cual permitió comprender de manera ordenada la perspectiva de la docente, facilitando la identificación de ideas clave, coincidencias, limitaciones y aspectos relevantes para el estudio.

8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

8.2 Ficha de observación a los estudiantes

Pregunta 1. Extrae información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido (personajes, escenarios, eventos, etc.)

Análisis e Interpretación de datos

Se identificó que la mayoría de los niños no alcanzaron el nivel esperado para extraer información explícita y reconocer adecuadamente los elementos básicos de un texto, evidenciando las dificultades para mantener la atención sostenida durante la actividad, además de la incomprensión de instrucciones y de la información presentada. El bajo desempeño sugiere que los niños presentan limitaciones en los procesos de atención y concentración, reflejada en la tendencia a distraerse con facilidad y el no recordar los datos del texto leído.

Una posible explicación del bajo nivel alcanzado por la mayoría de los estudiantes es la insuficiente implementación de juegos y actividades lúdicas en el proceso de enseñanza debido a que, en esta edad, el juego es un recurso pedagógico esencial para desarrollar habilidades cognitivas, en especial las que tienen relación con la atención, la memoria y la comprensión. El uso limitado de los juegos didáctico reduce las oportunidades para que los niños ejerciten la escucha activa, la observación detallada y la identificación de elementos clave, dificultando el desarrollo de la destreza evaluada.

Pregunta 2. Construye significados mediante el establecimiento de conexiones entre el contenido del texto y la experiencia personal.

Análisis e interpretación de datos

Se evidenció que la mayoría de los niños no logró establecer conexiones claras entre el contenido del texto y sus experiencias personales, lo cual es un indicador de dificultades en la construcción de significados y en la capacidad de relacionar información nueva con conocimientos previos. Muchos estudiantes tuvieron problemas para identificar situaciones familiares en los relatos o para expresar de qué manera se vinculan sus experiencias con los eventos o los personajes de las historias propuestas.

El desempeño observado sugiere limitaciones en habilidades clave como la atención sostenida y la comprensión, a esta edad, la construcción de significados se fundamenta en que el Nilo pueda recordar experiencias propias, mantener la concentración mientras escucha o lee y luego vincula esas experiencias con lo narrado. Las dificultades indican que varios de estos procesos no se están consolidando adecuadamente, lo cual afecta la comprensión global del texto.

Esto se da debido a la falta de la implementación de actividades lúdicas que suelen ser herramientas fundamentales para estimular la imaginación, limitando las oportunidades de que los niños exploren sus emociones, recuerden vivencia o ensayen conexiones entre su mundo real y el ficticio. Al realizar actividades de manera rígida o poco interactivas, los estudiantes suelen desmotivarse con facilidad, reduciendo su capacidad de concentración y elaboración de relaciones significativas entre el texto y su experiencia.

Pregunta 3. Representa pasajes de los textos literarios escuchados, utilizando sus propios códigos, dibujos y /o escenificaciones corporales.

Análisis e interpretación de datos

En los resultados se registró que la mayoría de estudiantes no logra representar pasajes de los textos literarios escuchados utilizando sus propios códigos, pues no fueron capaces de producir una representación personal que evidencie una comprensión del texto lo cual evidencia las dificultades de comprensión auditiva impidiéndoles captar las ideas principales del texto como los personajes, acciones o emociones.

Además, se observa que los niños presentan una limitada capacidad de expresión gráfica dado que en sus dibujos y símbolos se nota que son muy simples y en otros casos incompletos o, como en la mayoría, que no guardan relación con el contenido trabajado ya sea por falta de práctica o poca confianza para expresarse creativamente frente a sus compañeros.

En esto podría influir el hecho de que algunos niños no están acostumbrados a actividades que requieren interpretación y producción creativa, generándoles inseguridad, bloqueo o dependencia de modelos externos en lugar de producir algo propio. Otro aspecto que influye es la falta de innovación en estrategias didácticas pues al plantear las actividades de forma repetitiva y nada dinámica es común que los estudiantes no se arriesguen a experimentar con nuevos códigos gráficos.

Pregunta 4. Describe y reproduce patrones con objetos del entorno por color, forma, tamaño, longitud o con siluetas de figuras geométricas, sonidos y movimientos.

Análisis e interpretación de datos

Se evaluó la capacidad del estudiante para reconocer secuencias y organizar la información de manera lógica lo cual dio como resultado que una parte significativa de los estudiantes presenta dificultad al momento de cumplir con la pregunta lo cual indica que su nivel de atención sostenida no fue suficiente para completar el ejercicio con éxito, pues se requiere de una observación detallada, retener información durante un intervalo breve de tiempo y reproducirla con precisión.

Este hecho sugiere que algunos alumnos tuvieron problemas para mantener el enfoque durante toda la actividad mostrando distractibilidad frente a estímulos del entorno o dificultad para seguir la secuencia paso a paso. Así mismo se observó que en algunos casos la organización visual y auditiva no fue la adecuada, dificultando el reconocimiento de cambios dentro del patrón.

Esta situación puede deberse a que la actividad fue aprendida anteriormente mediante métodos tradicionales que se limitan a actividades repetitivas y una explicación directa, y no fue enseñado mediante juegos diseñados para favorecer la concentración y motivación, esta falta de innovación pedagógica puede limitar el interés de y reducir la disposición del estudiante para observar y procesar patrones de manera significativa.

Pregunta 5. Realiza adiciones y sustracciones con números naturales del 0 al 10.

Análisis e interpretación de datos

Con esta evaluación se busca que los estudiantes comprendan las operaciones básicas por medio de la manipulación y observación directa, sin embargo, los resultados obtenidos en la ficha de observación muestran que muchos estudiantes presentaron dificultades para resolver correctamente las sumas y restas. Durante la observación se evidenció que las operaciones eran puestas únicamente en el cuaderno de trabajo para que los niños las resolvieran y tuvieron varias dificultades para lograrlo como errores claros al momento de contar. Por lo cual es claro que la comprensión del sentido de las operaciones aún no se ha desarrollado.

Estas dificultades pueden explicarse debido a varios factores entre los cuales está que los estudiantes no mantuvieron la atención necesaria para seguir el proceso paso a paso, lo que afectó a su capacidad para relacionar las cantidades con la operación indicada. Además, la enseñanza de estas operaciones fue realizada principalmente mediante métodos de enseñanza tradicionales, centrados en la escritura repetitiva en el cuaderno sin el uso de material concreto ni actividades lúdicas que permitan una comprensión real y significativa.

Esta falta de innovación disminuye el interés, limita la motivación y dificulta que los niños construyan conceptos de suma y resta a través de la experiencia directa causando que la mayoría de estudiantes no interiorice el sentido de las operaciones reflejado en los errores recurrentes al contar y la dificultas para representar las cantidades involucradas.

Pregunta 6. Distingue las situaciones de peligro de su entorno cercano, en función de evitar accidentes.

Análisis e interpretación de datos

Los resultados obtenidos en la ficha de observación muestran que muchos niños aún presentan dificultades para reconocer adecuadamente escenarios que pueden representar un peligro. Durante la actividad se evidenció que la mayor cantidad de estudiantes no lograron señalar con claridad elementos riesgosos, no comprendieron por qué ciertas acciones podían causar accidentes o mostraron confusión al diferenciar entre situaciones seguras y situaciones peligrosas.

Estas dificultades pueden estar relacionadas con la falta de atención sostenida durante la actividad, lo que impide que los estudiantes analicen con detenimiento cada situación presentada debido a que este contenido ha sido enseñado principalmente mediante métodos tradicionales, centrados en explicaciones verbales o en fichas de trabajo, sin el uso de dinámicas prácticas, juegos de roles o actividades vivenciales que les permitan observar, experimentar y reflexionar activamente sobre los riesgos reales en su entorno.

Esta falta de innovación metodológica puede limitar la motivación y reducir la capacidad de los estudiantes para aplicar lo aprendido en situaciones concretas. Como resultado, la mayoría no logra cumplir con la destreza porque aún no distingue de forma clara y consciente las situaciones de peligro y, por lo tanto, no puede actuar preventivamente para evitar accidentes.

Pregunta 7. Dialoga, mostrando respeto por el criterio y las opiniones de los demás, en el medio en el que se desenvuelve.

Análisis e Interpretación de datos

Se buscó que los estudiantes participen en conversaciones de manera adecuada, escuchando, respondiendo con respeto y valorando los puntos de vista ajenos. Sin embargo, los resultados reflejados en la ficha de observación muestran muy pocos lo lograron y la mayoría aún presentan dificultades para dialogar de forma respetuosa. Durante la actividad se evidenció que algunos estudiantes interrumpían constantemente, no escuchaban con atención a sus compañeros, rechazaban opiniones distintas a las propias o mostraban poca disposición para mantener un intercambio comunicativo equilibrado.

Estas dificultades pueden estar relacionadas con la falta de atención y escucha activa, lo que impide que los estudiantes comprendan completamente lo que el otro expresa y respondan de manera adecuada pues, se observó que el desarrollo de esta destreza ha sido abordado principalmente mediante métodos tradicionales, basados en explicaciones verbales o conversaciones dirigidas, sin incorporar dinámicas participativas, juegos de roles o actividades cooperativas que fomenten el diálogo real y el respeto mutuo en contextos significativos. Esta falta de innovación metodológica puede limitar la motivación y reducir las oportunidades de practicar el diálogo en situaciones auténticas.

Pregunta 8. Aceptar, respetar y practicar los acuerdos establecidos por el grupo, con el fin de integrarse al mismo.

Análisis e interpretación de datos

Los resultados muestran que la mayor parte de la clase, aún presentan dificultades para acatar los acuerdos grupales. Durante la actividad se evidenció que algunos estudiantes no seguían las normas establecidas, olvidaban los acuerdos previamente dialogados o actuaban sin considerar el bienestar del grupo, lo que generó momentos de desorden, conflictos menores y falta de cohesión. Esto demuestra que el sentido de pertenencia y el compromiso con las reglas compartidas aún no se encuentran plenamente desarrollados.

Estas dificultades pueden estar relacionadas con la falta de atención y constancia para recordar y aplicar los acuerdos, así como con la necesidad de reforzar habilidades socioemocionales vinculadas a la responsabilidad y la convivencia. Además, se observa que este contenido ha sido abordado principalmente mediante métodos tradicionales, centrados en explicaciones o recordatorios verbales, sin incorporar dinámicas cooperativas, juegos de roles o actividades participativas que permitan a los estudiantes vivenciar la utilidad de los acuerdos y comprender su impacto en el funcionamiento del grupo. Esta falta de innovación metodológica puede disminuir la motivación y limitar la interiorización de las normas. En consecuencia, muchos estudiantes no logran cumplir con la destreza porque aún no demuestran la capacidad de aceptar y respetar los acuerdos de manera constante, ni aplicarlos de forma práctica para integrarse adecuadamente al grupo.

Pregunta 9. Discriminar modelos positivos y negativos de comportamiento de su medio natural y social inmediato.

Análisis e interpretación de datos

La intención fue que los estudiantes reconozcan acciones adecuadas e inadecuadas en su entorno y desarrollen criterios propios para actuar de manera responsable. Sin embargo, los resultados reflejados en la ficha de observación muestran que gran cantidad de los niños aún presentan dificultades para identificar con claridad qué conductas son positivas y cuáles son negativas. Durante la actividad se evidenció que algunos estudiantes confundían comportamientos apropiados con inapropiados, no lograban justificar por qué ciertas acciones eran correctas o incorrectas, o simplemente replicaban lo que ven sin analizar su impacto. Esto demuestra que el juicio crítico y la capacidad de reflexión sobre las conductas del entorno todavía no están suficientemente desarrollados.

Estas dificultades pueden estar relacionadas con la falta de atención al momento de analizar las situaciones planteadas, así como con la escasa práctica en actividades que promuevan la reflexión ética y social. Además, se evidencia que este contenido ha sido trabajado principalmente mediante métodos tradicionales, basados en explicaciones verbales o ejemplos aislados, sin incorporar juegos de roles, dramatizaciones, análisis de casos o dinámicas participativas que permitan a los estudiantes vivenciar, comparar y comprender de manera activa los modelos de comportamiento. Esta falta de innovación pedagógica puede reducir la motivación y limitar la capacidad de los niños para discriminar adecuadamente entre acciones positivas y negativas. En consecuencia, la mayoría no logra cumplir con la destreza porque aún no demuestra una comprensión clara y fundamentada de los comportamientos adecuados e inadecuados dentro de su entorno natural y social inmediato.

Pregunta 10. Experimentar e identificar las propiedades físicas de los objetos y agruparlos según sus características

Análisis e interpretación de datos

Los resultados registrados en la ficha de observación muestran una cantidad significativa de los niños aún presentan dificultades para identificar con claridad estas propiedades o para agrupar los objetos según criterios específicos. Durante la actividad se evidenció que algunos estudiantes no lograban distinguir entre características similares, se confundían al seleccionar el criterio de clasificación o agrupaban los objetos de manera aleatoria, lo cual demuestra que las habilidades de experimentación, observación y comparación aún no están lo suficientemente desarrolladas.

Estas dificultades pueden estar vinculadas a la falta de atención durante el proceso de exploración, lo que impide que los estudiantes perciban detalles importantes de los objetos. También se observa una limitada experiencia previa en actividades que fomenten la manipulación libre y guiada, necesarias para comprender las propiedades físicas de forma significativa.

Además, se evidencia que este contenido se ha trabajado principalmente mediante métodos tradicionales, centrados en explicaciones o fichas, sin recurrir con frecuencia a actividades prácticas, juegos científicos, estaciones de exploración o experiencias sensoriales que estimulen la curiosidad y faciliten la experimentación real. Esta falta de innovación metodológica reduce la motivación y limita la construcción del aprendizaje a partir de la experiencia directa.

Pregunta 11. Explorar y describir las fuentes de sonidos, clasificar estos en naturales o artificiales, fuertes o débiles, y compararlos con el ruido.

Análisis e interpretación de datos

Los resultados reflejados en la ficha de observación muestran que muchos niños aún presentan dificultades para identificar adecuadamente las fuentes sonoras y diferenciarlas según su origen o intensidad. Durante la actividad se evidenció que algunos estudiantes confundían sonidos naturales con artificiales, no lograban distinguir con claridad entre sonidos fuertes y débiles, o mostraban poca precisión al comparar los sonidos con el ruido. Esta situación evidencia que la habilidad de discriminación auditiva y la comprensión conceptual del sonido aún no están suficientemente desarrolladas.

Estas dificultades pueden estar relacionadas con la falta de atención auditiva sostenida al momento de escuchar y analizar los estímulos sonoros, así como con la poca práctica en actividades de exploración acústica que permitan reconocer sonidos en contextos reales. Además, se observa que este contenido ha sido trabajado principalmente mediante métodos tradicionales, basados en explicaciones y ejemplos aislados, y no mediante experiencias vivenciales como recorridos auditivos, juegos de identificación de sonidos o actividades sensoriales que favorezcan un aprendizaje más activo y significativo. Esta falta de innovación metodológica puede limitar la motivación y reducir la capacidad de los estudiantes para analizar y clasificar los sonidos con mayor precisión

8.3 Entrevista al docente

Tabla 13 Preguntas, respuestas e interpretación de la entrevista realizado al docente

Preguntas	Respuestas	Interpretación
PREGUNTA 1 ¿Qué estrategias utiliza normalmente para mantener la atención y concentración de los niños durante las actividades de aprendizaje?	Generalmente, utilizo actividades de repetición escritas en el cuaderno de trabajo y ejercicios guiados porque me permiten tener cierto control de grupo, sin embargo, cuando los niños ya se presentan un poco cansados hago pequeñas pausas.	Se evidencia que la docente recurre principalmente a métodos tradicionales, lo que revela una dependencia hacia actividades de bajo dinamismo que no responden del todo a las necesidades atencionales de los niños pequeños. Esta elección muestra poca exploración de alternativas motivadoras, lo que podría explicar por qué los estudiantes presentan dificultades para sostener atención.
PREGUNTA 2 ¿Cómo organiza y estructura sus clases para favorecer que los estudiantes se mantengan atentos?	Suelo planificar mis clases siguiendo una secuencia tradicional, empezando por explicación, actividad escrita y revisión, aunque de vez en cuando intento introducir dinámicas breves.	Su planificación sigue un esquema convencional, demostrando poca variedad metodológica, limitando la posibilidad de involucrar a los niños en experiencias más activas. Por otro lado, la mención de “dinámicas breves” muestran que existe la

		intención, pero realmente no hay un cambio real.
PREGUNTA 3 Desde sus experiencias, ¿Qué estrategias considera más efectivas para desarrollar la atención y concentración en el subnivel preparatoria?	Las actividades estructuradas y tareas escritas ayudan a que los niños sepan que deben hacer y mantengan cierta atención, pero debo reconocer que al realizar actividades interactivas los niños responden bien en cuanto a atención y concentración.	Aunque reconoce que las actividades interactivas son más efectivas para captar la atención sigue manteniendo como base las actividades tradicionales, lo cual demuestra una contradicción entre lo que observa en los estudiantes y lo que decide implementar, esto puede deberse a la falta de confianza en las metodologías lúdicas.
PREGUNTA 4 ¿Incluye juegos didácticos como parte de sus estrategias de enseñanza? ¿Con quÉ frecuencia?	Sí, los uso en ocasiones para variar un poco la rutina, pero no lo hago con mucha frecuencia porque prefiero centrarme en actividades más tradicionales porque considero que son más directas para enseñar.	Debido a la baja frecuencia en la que usa los juegos didácticos, evidencia que no los considera un recurso esencial. Esta postura muestra una percepción limitada del papel del juego en el aprendizaje, lo cual influye directamente en la poca variedad de estrategias aplicadas en la clase.
PREGUNTA 5 ¿Qué opinión tiene sobre los juegos como recurso	Pienso que los juegos son buenos para entretener y motivar a los niños,	La docente continúa viendo los juegos como entretenimiento más que

pedagógico para fortalecer la atención y concentración en los niños?	aunque honestamente no siempre los veo como una herramienta centrar para el aprendizaje, pero debo reconocer que al aplicarlos los niños muestran más interés.	como herramienta pedagógica, lo cual reduce su disposición de integrarlos de manera planificada y sistemática, restringiendo el desarrollo de habilidades cognitivas.
PREGUNTA 6 ¿Considera que el uso de los juegos didácticos influye de manera positiva en el desarrollo de la atención y concentración de los niños?	Sí, he visto que los juegos los mantienen atentos mientras están participando, pero por lo que he notado su efecto dura poco si no se lo combina con actividades más formales.	Su argumento refleja una sub valoración del impacto real del juego, pese a que reconoce sus beneficios, lo cual puede significar que no cuenta con estrategias adecuadas para sostener el enfoque lúdico y conectarlo con objetivos de aprendizaje.
PREGUNTA 7 ¿Qué tipo de juegos utiliza para estimular la concentración, COMO LOS DE MEMORIA, LABERINTOS, CONSTRUCCIÓN, ROMPECABEZAS, ¿ENTRE OTROS?	En ocasiones incluyo rompecabezas sencillos o laberintos impresos más que nada cuando el tiempo lo permite, aunque no lo hago como parte central de la clase sino como un complemento.	El hecho de que la implementación de los juegos sea realizada de manera ocasional e improvisada confirma que no existe una planificación clara para integrarlos en la rutina de aprendizaje. Esto genera resultados limitados, reforzando aún más su idea de que los juegos no son centrales en la clase.
PREGUNTA 8	Si, en definitiva, se los ve alegres y motivados en	Las dificultades de control reflejan la falta de manejo

¿Ha observado diferencias en el comportamiento de los estudiantes a su cargo cuando participan en actividades lúdicas?	participar, incluyendo los niños que suelen distraerse con facilidad, aunque es muy difícil mantener el control del grupo.	de dinámicas grupales, lo que posiblemente la desmotiva a usarlas con mayor frecuencia pese a que la reacción de los niños es positiva.
PREGUNTA 9 ¿Qué dificultades encuentra al momento de implementar juegos didácticos en el aula?	La principal dificultad es que estoy más acostumbrada a las actividades tradicionales, por lo que a veces me cuesta planificar juegos o adaptarlos al contenido. También es difícil mantener el control del grupo porque cuando los niños escuchan que se hará un juego suelen emocionarse mucho y se dispersan con facilidad.	Las barreras que enfrenta son relacionadas principalmente a su propia práctica, como la poca experiencia en diseñar juegos y dificultades en el manejo del grupo. Esto indica que no son los estudiantes quienes limitan la implementación, sino la falta de herramientas pedagógicas para gestionar actividades lúdicas.
PREGUNTA 10 ¿Qué tipo de recursos considera necesarios para poder integrar los juegos didácticos de manera más efectiva?	Creo que sería necesario contar con más materiales y recibir orientaciones sobre cómo unir el juego con los objetivos de aprendizaje.	Reconoce que para implementar juegos didácticos de manera efectiva necesita tanto materiales como orientación pedagógica, revelando que no existe una limitación de interés, sino más bien una falta de herramientas concretas que le permitan integrar el

		juego dentro de los objetivos de aprendizaje.
PREGUNTA 11 ¿Qué recomendación daría para mejorar la aplicación de los juegos didácticos en el subnivel preparatoria?	Creo que se podría organizar tiempos específicos en la planificación para realizar este tipo de juegos, además de contar con los materiales necesarios.	Esta sugerencia revela que reconoce la importancia de integrar el juego, pero aún no sabe cómo hacerlo de forma eficiente y refleja la necesidad de una guía estructurada, justificando la creación de una guía de juegos didácticos como propuesta.

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"

Elaborado por: Melany Lozada, 2025

9 CONCLUSIONES

- En la sustentación teórica se han encontrado datos de fuentes confiables de los beneficios de aplicar los juegos didácticos como herramienta pedagógica para mejorar la atención y concentración. Estas investigaciones coinciden en que las actividades dinámicas y cargadas de motivación generan un mayor interés por parte de los estudiantes debido a que son las que más llaman la atención de los niños al captar su curiosidad y entusiasmo, incrementando sus ganas por involucrarse de manera activa y disposición para concentrarse en las actividades planteadas por los docentes. Así, sustentando de forma sólida la importancia del juego como estrategia central para fortalecer estos procesos cognitivos en la educación infantil.

- Luego de aplicar la entrevista a la docente y la ficha de observación a los estudiantes, se destacan los bajos niveles de atención y concentración presentados en los niños del subnivel preparatoria paralelo "A" de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves". Esta situación se relaciona directamente con la predominancia de métodos tradicionales en el aula que limitan la motivación y la participación activa de los pequeños, afectando el desempeño de la mayoría de destrezas, y resalta la necesidad de incorporar juegos didácticos y actividades motivadoras como herramientas esenciales para fortalecer los niveles de atención y concentración en los niños de 5 a 6 años.

- La elaboración de una guía didáctica basada en juegos educativos es una estrategia pedagógica adecuada y efectiva, porque permite fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de 5 a 6 años. La selección y organización de actividades lúdicas, acordes con las características y necesidades propias de esta etapa de desarrollo, permitió estructurar una propuesta metodológica clara, secuencial y de fácil aplicación para los docentes que se consolida como un recurso educativo flexible e integral, capaz de adaptarse a distintos contextos y estilos de

aprendizaje, favoreciendo no solo el desarrollo cognitivo infantil, sino también el fortalecimiento de habilidades esenciales como la atención, la concentración, el seguimiento de instrucciones y la participación activa

JUGANDO ME CONCENTRO

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍBAR

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANISTICAS

GUÍA DIDÁCTICA



10 PROPUESTA

TÍTULO:

Guía didáctica basada en juegos didácticos educativos para contribuir al fortalecimiento de la atención y concentración en niños de 5 a 6 años.

INTRODUCCIÓN:

El juego es una de las formas de aprendizaje más naturales y significativas, en especial durante la infancia pues, permite que los niños sean libres de interactuar con el mundo que los rodea, de manera dinámica y motivadora, sin que ellos sean plenamente conscientes del proceso de aprendizaje. Por medio de la implementación de actividades dinámicas desarrollan habilidades cognitivas fundamentales sin sentir la presión de tareas rígidas o repetitivas, sin embargo, en muchos entornos educativos aún predominan métodos tradicionales centrados en actividades escritas y rutinas poco flexibles lo cual en muchos de los casos puede deberse a la falta de capacitaciones o a la errónea idea de los docentes de pensar que el juego no aporta nada en el proceso de enseñanza lo cual dificulta que los niños mantengan el enfoque y participen activamente en su propio aprendizaje.

Diseñar una guía didáctica basada en juegos didácticos educativos para fortalecer la atención y concentración en los niños de 5 a 6 años resulta ser una necesidad urgente dentro del contexto escolar actual, a causa de que en muchas aulas prevalecen métodos tradicionales centrados en actividades repetitivas y escritas, lo que genera desmotivación, dispersión y dificultades para sostener la concentración durante las tareas. Por ello la creación de esta guía didáctica con juegos didácticos no solo ofrece una alternativa concreta y necesaria para mejorar la práctica docente, sino que también brinda a los niños la oportunidad de aprender al mismo tiempo que se divierten, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales para su desempeño académico y social.

Esta propuesta busca responder a esa necesidad proporcionando herramientas claras y aplicables que contribuyan al fortalecimiento de la atención y la concentración en el aula.

OBJETIVOS

1. Identificar juegos didácticos apropiados para la edad de 5 a 6 años, que favorezcan el desarrollo de la atención y la concentración.

2. Socializar la guía los juegos didácticos en el aula para promover el desarrollo de la atención y concentración durante las actividades pedagógicas.

DESARROLLO

Actividad 1. _ Juego de memoria

Tema	**Memoria de parejas**
Destreza	Agrupar colecciones de objetos del entorno según sus características físicas: color, tamaño (grande/pequeño), longitud (alto/bajo y largo/corto)
Tiempo	30 minutos
Edad	5 a 6 años
Propósito	Resulta ser muy efectiva en el desarrollo de la atención y la concentración debido a que exige que el niño observe cuidadosamente, retenga la ubicación de las imágenes y mantenga el enfoque hasta encontrar las coincidencias. Al voltear las tarjetas el niño debe recordar qué figura vio antes y dónde estaba ubicada, fortaleciendo así la atención sostenida ya que debe continuar concentrado durante todo el juego para tener éxito.
Materiales	• Carlet grande • Tarjetas de cartulina • Figuras geométricas o dibujos impresos o elaborados en colores
Instrucciones	Iniciar la actividad con un juego de parejas “Desafío de memoria: Encuentra la pareja” para que se familiaricen con la actividad y ya tengan una idea de lo que se va a realizar. Invitar a los niños a colocarse frente al cartel, observando las tarjetas de colores y figuras que se encuentran cubiertas. Presentar el material didáctico y explicará las reglas del juego: • Todas las tarjetas estarán cubiertas por un papel, organizadas en filas y columnas. • Cada niño tendrá su turno para destapar dos tarjetas. • Deberá observar muy bien las figuras, colores o imágenes para recordar dónde se encuentran. • Si las dos tarjetas son iguales, el niño gana la pareja y puede volver a jugar. • Si las tarjetas son diferentes, deberá volver cubrirlas y continuará otro compañero. Finaliza el juego termina cuando ya no quedan tarjetas por descubrir. Gana el niño que haya reunido más parejas, enfatizando que lo importante es participar y divertirse.

	Para cerrar de forma divertida invitar a los niños a hacer un gesto grande con sus manos como si guardaran su memoria en una caja, simbolizando que aprendieron algo nuevo.

Evaluación

Destreza	**Indicador de evaluación**		
	Iniciado	**En proceso**	**Adquirido**
Describe la ubicación de los objetos del entorno			

Actividad 2. _ Juego de mesa

Tema	**Carrera de vasitos**
Destreza	Comparar objetos según la noción de capacidad (lleno/vacío).
Tiempo	30 minutos
Edad	5 a 6 años
Propósito	Desarrolla la atención y concentración pues esta actividad requiere que el niño observe cuidadosamente cada uno de los vasos y retenga la información para recordar cual está lleno o vacío. Debe mantener el enfoque mientras juega para escoger el vaso correcto según la tarjeta que le corresponde y fortalece la atención sostenida pues se mantiene concentrado durante todo el juego para participar correctamente y tomar decisiones acertadas.
Materiales	• 1 tablero de cartulina con camino de casillas • 10 vasos pequeños • 1 jarra con arena • Tarjetas con la palabra lleno y vacío • 1 dado grande • 4 fichas
Instrucciones	Organiza a los niños en círculo en un lugar tranquilo y realizar una motivación con la canción “Lleno y vació” Presenta el material (tablero, vasitos, tarjetas y dado) y permite que los niños lo observen. Esto asegura la comprensión antes de iniciar. Coloca el tablero de cartulina en el centro del grupo y explica las reglas paso a paso: • Cada niño lanzará el dado en su turno. • Avanzará su ficha según el número obtenido. • Al caer en una casilla, deberá observar un vasito. • Verifica la respuesta: Si es correcta, permanece en la casilla. Si no es correcta, retrocede una casilla. Continúa hasta que todos los niños participen varias veces y lleguen a la meta del tablero. Felicita al grupo por su esfuerzo y participación destacando su atención y concentración.Finaliza con un aplauso grupal y un mensaje positivo: “¡Hoy entrenamos nuestra atención observando con mucho cuidado!”

Evaluación

Destreza	Indicador de evaluación		
	Iniciado	**En proceso**	**Adquirido**
Clasifica objetos del entorno y los agrupa considerando su tamaño, longitud, capacidad, peso o temperatura y expresa verbalmente los criterios de la agrupación.			

Actividad 3. _ Juego con bloques

Tema	**Clasificando bloques**
Destreza	Experimentar e identificar las propiedades físicas de los objetos y agruparlos según sus características.
Tiempo	30 minutos
Edad	5 a 6 años
Propósito	Los niños exploran y experimenten con diferentes bloques de forma libre prestando especial atención para poder observar y comparar sus propiedades físicas y sean capaces de agruparlos según sus características en común mientras juegan y se divierten.
Materiales	• Bloques de diferentes tamaños formas y colores • Cajas • Mantel
Instrucciones	Iniciamos mostrando a los niños un video sobre el tema "Propiedades físicas de los objetos" luego les presentamos un grupo de bloques y dejándolos explorar libremente. Plantear preguntas que los introduzcan al tema: ¿Qué bloque es más grande? ¿Qué bloques son iguales? Explicarles que en la actividad del día jugaremos a agrupar los bloques según sus características. • Dividir la clase en 4 grupos • Escoger una propiedad para organizar. Ejemplo: Color • En una caja debe ir el color rojo, en otra el azul, en otra el verde y en otra azul. • Comparar sus grupos con los de sus compañeros y explicar porque colocaron cada bloque en su caja. Finalizar resaltando la importancia de observar, comparar y agrupar los objetos según sus características y felicitar a los niños por su participación.

Evaluación

Destreza	Indicador de evaluación		
	Iniciado	**En proceso**	**Adquirido**
Distingue en objetos de uso cotidiano las propiedades físicas de la materia.			

Actividad 4. _ Puzles

Tema	**Exploradores de posiciones**
Destreza	Distinguir la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba/abajo, delante/atrás y encima/debajo
Tiempo	30 minutos
Edad	5 a 6 años
Propósito	Los niños aprenderán a reconocer y aplicar las nociones espaciales mientras se mueven y colocan objetos. Fortalecen la atención y concentración porque los niños deben escuchar con cuidado cada indicación para saber dónde colocar los objetos y para hacerlo de manera correcta necesita mantener el enfoque y verificar si la posición elegida es la correcta.
Materiales	• Rompecabezas con escenas detalladas • Mesa o superficie plana
Instrucciones	Iniciamos presentando a los niños una canción introductoria al tema “El baile de los animales-Las canciones del zoo 3” Luego les mostramos una imagen de una escena completa y señalar algunos objetos, haciéndoles preguntas como: ¿Dónde está el sol, arriba o abajo? ¿Dónde está el perro, delante o detrás de la casa? Introducir el juego diciéndoles que serán detectives que deberán ubicar correctamente cada objeto en su lugar del rompecabezas. • Cada niño recibe un rompecabezas desarmado. • Deben observar todas las piezas, notar sus características y pensar dónde podrían ir según la escena. • El docente ayuda dando indicaciones: • Colocar el árbol detrás de la casa • Poner el gato bajo la mesa Así los niños ubicaran las piezas correctamente Finalizar la actividad felicitando a los niños por haber estado atentos y concentrados resaltando cómo recordaron dónde va cada objeto.

Evaluación

Destreza	**Indicador de evaluación**		
	Iniciado	**En proceso**	**Adquirido**
Describe la ubicación de los objetos del entorno			

Actividad 5. _ Adivinanzas

Tema	**Adivinanzas que cuentan historias**
Destreza	Construir significados mediante el establecimiento de conexiones entre el contenido del texto y la experiencia personal.
Tiempo	30 minutos
Edad	5 a 6 años
Propósito	Prestar total atención a las adivinanzas para hallar la respuesta correcta y concentrarse para recordar en qué se relaciona con sus experiencias personales relacionando las pistas del texto logrando construir un significado de manera natural.
Materiales	• Tarjetas con adivinanzas cortas • Caja • Imagen relacionada a las respuestas
Instrucciones	Iniciar la actividad con un pequeño video que explica qué son las adivinanzas "Las adivinanzas y el juego de palabras". Explicar que jugarán a adivinar objetos, animales o lugares usando pistas, recordando cosas que conocen o han visto antes. Hacer un ejemplo sencillo "Soy amarillo, vivo en la cocina y me usan para cocinar. ¿Qué soy?" (Un plátano) Se pregunta: "¿Quién ha visto un plátano?, ¿dónde?, ¿qué color tiene?" Esto les ayuda a entender que deben relacionar la adivinanza con su experiencia. • El docente saca una tarjeta y lee la adivinanza lentamente. • Los niños escuchan con atención y levantan la mano para responder • Antes de decir la respuesta el docente pide que expliquen qué pista les recordó algo que conocen. • Mostrar la imagen de la respuesta y hacer preguntas para forzar la conexión: ¿Quién ha visto este objeto? ¿Cuándo lo usan? Cierra la actividad felicitando por el esfuerzo y preguntando ¿Qué les ayudó a adivinar?

	¿Qué recordaron para encontrar la respuesta

Evaluación

Destreza	**Indicador de evaluación**		
	Iniciado	**En proceso**	**Adquirido**
Elabora significados de diversos materiales impresos del entorno, a partir de diferenciar entre imagen y texto escrito; de relacionar el contenido del texto con sus conocimientos y experiencias previas, y los elementos del texto entre sí			

Actividad 6. _ Juego de colorear

Tema	**Coloreando mis ideas**
Destreza	Representar pasajes de los textos literarios escuchados, utilizando sus propios códigos, dibujos y /o escenificaciones corporales.
Tiempo	30 minutos
Edad	5 a 6 años
Propósito	Que los niños representen un pasaje del cuento escuchado mediante el coloreado y la creación de dibujos propios, conectando lo que escuchan con su imaginación y experiencia. Al mismo tiempo, se busca que desarrollen su atención y concentración, ya que deben recordar detalles, enfocarse en la escena y seguir instrucciones para plasmar su comprensión del texto.
Materiales	• Hojas en blanco • Colores • Cuento breve
Instrucciones	Les pide que escuchen con mucha atención porque luego van a colorear una escena relacionada con lo que escucharán y leerles el cuento “La cenicienta”. Hacer preguntas para activar la imaginación: ¿Qué parte del cuento les llamó más la atención? ¿Cómo te imaginas a los personajes? Explicamos la actividad: • Entregar a cada niño una hoja de papel en blanco y pedirles que dibujen la parte del cuento que más les gustó • Los niños deben colorear lo que recuerdan del cuento de acuerdo a cómo ellos se lo imaginaron. • Animas a usar sus propios códigos: Añadir elementos que ellos imaginaron Ampliar la escena o cambiarla Para concluir la actividad los niños muestran su dibujo y explican qué parte del cuento representaron y por qué. Hacer una pequeña reflexión: “Cuando escuchamos con atención es más fácil recordar y representar lo que imaginamos.”

Evaluación

Destreza	Indicador de evaluación		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 7. _ Juego de laberinto

Tema	**El camino a casa**
Destreza	Explorar, identificar y proteger el lugar donde viven las plantas y los animales y relacionar sus características externas con su hábitat.
Tiempo	30 minutos
Edad	5 a 6 años
Propósito	Que los niños reconozcan el hábitat adecuado de distintos animales a partir de sus características externas y comprendan la importancia de cuidar esos lugares. Al mismo tiempo, se busca fortalecer la atención y la concentración, ya que deben observar con detalle al animal, identificar su hábitat y seguir cuidadosamente el camino del laberinto sin distraerse para llegar a la salida correcta.
Materiales	• Hojas con laberintos ilustrados • Lápiz y borrador • Tarjetas con imágenes de animales y sus hábitats
Instrucciones	Iniciamos con un video explicativo “Hábitats terrestres y acuáticos para niños” Explicación brevemente que hoy los niños ayudarán a varios animales a encontrar su hogar a través de un laberinto, pero deberán estar muy atentos para no equivocarse de camino. Explicar brevemente la actividad: • Cada niño recibe una hoja con un laberinto que tiene: Un animal en la entrada y tres posibles salidas, cada una con un hábitat diferente. • El niño observa las características del animal (aletas, patas peludas, joroba, etc.) y piensa cuál es su hábitat • Luego debe recorrer el laberinto con concentración, siguiendo con el lápiz el camino correcto que lleve al hábitat apropiado. • El docente da indicaciones que requieren enfoque: Busca bien el camino, no te apresures. Fíjate en las pistas del dibujo: ¿este animal puede vivir en el agua? Los niños muestran su laberinto y explican: Llevé al camello al desierto porque tiene joroba y soporta mucho calor. El pez tenía que ir al agua porque tiene aletas.

	Concluye resaltando que para completar el laberinto necesitaron poner mucha atención y agradeciéndoles por su colaboración.

Evaluación

Destreza	**Indicador de evaluación**		
	Iniciado	**En proceso**	**Adquirido**
Identifica el hábitat adecuado de los animales observando sus características externas y resuelve el laberinto con atención y concentración, siguiendo el camino correcto hasta llegar a la salida correspondiente.			

Actividad 8. _ Juego de construcción

Tema	**Bloques que viajan**
Destreza	Reconocer los medios de transporte más comunes mediante imágenes que los relacionen con el medio en los que estos transitan.
Tiempo	30 minutos
Edad	5 a 6 años
Propósito	La actividad exige que los niños observen con atención cada transporte, lo relacionen con su medio y mantengan el foco mientras construyen el escenario adecuado. Para ubicar correctamente las imágenes, deben recordar las características de cada transporte, evitar errores y seguir instrucciones específicas. Esto potencia la atención sostenida, la discriminación visual y la concentración en la tarea, mientras juegan de manera creativa.
Materiales	• Bloques de construcción • Imágenes de distintos transportes • Impresiones de la tierra el aire y el agua
Instrucciones	Iniciar la actividad con un video sobre los medios de transporte “Los medios de transporte para niños” para levantar el ánimo y prepararlos para la actividad que se realizará. Explica que hoy construirán caminos y escenarios para ubicar correctamente los transportes, pero deberán estar muy atentos para colocar cada uno en su lugar correcto. • Los niños observan una imagen de un medio de transporte e identifican por qué medio se mueven. • En grupos pequeños, los niños usan bloques para construir: Carreteras para los transportes terrestres. Ríos o mares para los acuáticos. Torres o nubes para los transportes aéreos. • El docente va guiando: ¿Cómo es un camino? ¿Qué colores podrían usar para el mar? ¿El avión iría abajo o arriba? • Cada grupo presenta su construcción y explica:

	Los transportes de tierra van en nuestra carretera… Los del aire van acá porque vuelan… Se cierra la actividad dando una retroalimentación sobre el medio en el que avanza cada transporte y porqué para que los niños puedan comprender de mejor manera la actividad

Evaluación

Destreza	**Indicador de evaluación**		
	Iniciado	**En proceso**	**Adquirido**
Reconoce la función que cumplen los medios de transporte, los medios de comunicación y las principales ocupaciones y profesiones que existen en la comunidad a la que pertenece			

Actividad 9. _ Juego de los números

Tema	**La carrera de los números**
Destreza	Escribir los números naturales, de 0 a 10, en contextos significativos
Tiempo	30 minutos
Edad	5 a 6 años
Propósito	Exige que los niños observen con cuidado el número que aparece en el dado, comparen cantidades en las tarjetas y se concentren para escribir el número correctamente. También deben esperar su turno, mantenerse atentos al juego y verificar que el número elegido coincide con la cantidad observada. Esto desarrolla la atención sostenida, la precisión visual y la concentración en la tarea, mientras disfrutan de una dinámica entretenida.
Materiales	• Tarjetas con números del 1 al 10 • Tarjetas con imágenes de objetos en diferentes cantidades • Hojas • Lápiz • Un dado • Fichas numeradas con casillas del 0 al 10
Instrucciones	Iniciar con el video “Los números del 0 al 10” para que los niños se introduzcan al tema que se va a tratar. Presentar las fichas con los números de 0 al 10 y preguntarles que números reconocen. Explica que jugarán a una carrera de exploradores, y para avanzar deberán identificar, relacionar y escribir correctamente los números que aparezcan en el juego. • Iniciar la actividad permitiendo que cada niño lance el dado por turnos • El número que salga será la casilla a la que debe avanzar en la pista. • El niño debe elegir entre varias tarjetas la imagen con la misma cantidad que el número del dado. Ejemplo: Si sale el 4, elige la tarjeta con 4 globos. • Una vez que el niño selecciona la tarjeta correcta, debe escribir el número en su hoja. • El docente observa la forma del número y da apoyo si es necesario.

	Finalizar la actividad haciendo que los niños muestren sus hojas con los números escritos y preguntarles: ¿Cuál fue el número más fácil de escribir? ¿Cuál número se e dificultó más y por qué? Felicitar por el esfuerzo y reforzar los números.

Evaluación

Destreza	**Indicador de evaluación**		
	Iniciado	**En proceso**	**Adquirido**
Establece relaciones de orden y escribe secuencias numéricas ascendentes y descendentes, con números naturales del 1 al 10 y con números ordinales, hasta el quinto, para explicar situaciones cotidianas.			

Actividad 10. _ Juegos con masas

Tema	**Mi historia en plastilina**
Destreza	Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno. (En Educación Cultural y Artística
Tiempo	30 minutos
Edad	5 a 6 años
Propósito	El modelado con masa requiere que los niños se enfoquen en cada movimiento, presionen, moldeen, comparen y ajusten la figura según lo que quieren representar. Para expresar una parte de su historia, deben recordar detalles, planificar qué quieren crear y trabajar paso a paso sin distraerse. Además, la masa exige precisión manual, lo que mantiene la atención sostenida y refuerza la concentración durante todo el proceso creativo.
Materiales	• Plastilina de colores • Cartulina • Toallitas húmedas
Instrucciones	Inicia con la historia "Cuando era bebé" para que recuerden cada uno su historia personal y sean capaces de realizar la actividad. Invitar a los niños a recordar algo especial de su vida ya sea su familia, su mascota, su lugar favorito, entre otros. Mostrar la plastilina de distintos colores y explicar que hoy van a modelar una parte de su historia usando sus propias ideas, pero deberán concentrarse para darle forma a lo que quieren expresar.: • Los niños manipulan la plastilina de forma libre para activar su motricidad fina. • Elegir que parte de su historia personal quieren representar. • Comenzar a modelar la figura para continuamente plasmarlo en la cartulina y formar una pequeña escena. • Realizar preguntas durante la actividad como: ¿Qué detalles puedes agregar para que se parezca más a tu idea? ¿Qué color te ayuda a representar mejor lo que sientes o recuerdas?

	¿Qué parte harás primero? Tómate tu tiempo. • Cada niño muestra lo que creo y explica lo que representa para él. Para finalizar el docente refuerza el valor de expresarse libremente y mantener la atención para crear algo propio.

Evaluación

Destreza	**Indicador de evaluación**		
	Iniciado	**En proceso**	**Adquirido**
Experimenta con sus sentidos, cualidades o características para expresarse libremente en juegos y actividades que le permitan relacionarse con otros y su entorno próximo.			

.

11 BIBLIOGRAFÍAS

Alarcón Gallego, E. C., & Guzmán Grijalva, M. L. (2016). Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2 de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas.

Andreu Cabrera, E. (2006). *La actividad lúdica infantil en el mediterraneo.* Sevilla: WANCEULEN EDITORIAL DEPORTIVA, S.L. Obtenido de https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/33655?page=14

Andreu, M. D., & García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. *In I Conferencia Internacional de Español para fines específicos*, 121-125.

Arroyave Jaramillo, D. L. (2024). *Procesos cognitivos básicos.* Envigado: Fondo Editorial IUE. Obtenido de https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Asamblea Nacional. (2010). *LOES.* Quito. Obtenido de https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2021-10/Ley_educaci%C3%B3n_superior.pdf

Bautista Vallejo, J. M., & López, N. R. (2002). El juego didáctico como estrategia. *Agora digital*, 1577-9831. Obtenido de https://ariasmontano.uhu.es/rest/api/core/bitstreams/eab998b7-dbb8-409a-bb21-06cb868055f5/content

Brito Solorzano, S. M. (2024). Competências Cognitivas e Metodologia de Jogo: Trabalho com Crianças no Ensino Inicial, subnível 2. . *Revista Veritas De Difusão Científica*, 1580–1591.

Brougère, G. (2020). *Juego y educación.* Argentina: Prometeo Libros. Obtenido de https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/190317?page=24.

Caballero Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 861-878. Obtenido de http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es

Castillo Calderón, A. C., & Chillogallo Ordóñez, J. E. (2022). La lúdica y la lectoescritura en el tercer grado de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 4016-4030. Obtenido de https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2913

Cedeño Valencia, L. M., & Michuy Guingla, T. E. (2022). *JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LAS DIFICULTADES LECTORAS EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.* Obtenido de DSPACE: https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/4740

Cervantes Pabon, D. P. (2024). *Fortaleciendo los procesos de atención y concentración por medio de actividades lúdicas y artísticas en los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget.* Obtenido de Universidad Nacional Abierta y a Distancia: https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/61661/dpcervantesp.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cevallos, P. A. (2023). El rol del juego en la enseñanza aprendizaje de la primera infancia. *Revista retos para la investigación, II*, 7-18.

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje¿ Cómo crearlo en el aula. *Nueva aula abierta*, 1-8.

Clavero, F. H. (2001). Habilidades cognitivas. *Notas del departamento de Psicología Evolutiva y de la educación.*

Consejo de Educación Superior. (2017). *Reglamento del régimen académico.* Quito. Obtenido de https://www.ces.gob.ec/lotaip/2018/Enero/Anexos%20Procu/An-lit-a2-Reglamento%20de%20R%C3%A9gimen%20Acad%C3%A9mico.pdf

Duque Romero, M. V., & Acero Quilumbaquín, E. C. (2022). Herramientas educativas. *MENDIVE*, 1099-1108. Obtenido de http://scielo.sld.cu/pdf/men/v20n4/1815-7696-men-20-04-1099.pdf

Espín Aldas, M. R., & Guamán Toabanda, N. B. (2024). *EL JUEGO DE PALABRAS PARA EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL INICIAL II.* Obtenido de DSpace: file:///C:/Users/DAYANA%20LOZADA/Documents/DAYA%20U/DAYA%20U/8vo%20Semestre/TESIS/Recursos/DESARROLLO%20DE%20LA%20ATENCI%C3%93N_3.pdf

Gaviria Hernández, F. N. (2017). Estrategias pedagógicas para mejorar los procesos de atención y concentración . *Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios*.

Giler Cedeño, M. J., & Meza Intriago, H. A. (2024). Guía lúdica para fortalecer la atención y concentración en niños de educación inicial II. *Maestro y Sociedad*, 1060-1072. Obtenido de https://maestroysociedad.uo.edu.cu

González Mejía, Y. (2020). *El juego como estrategia didáctica en la mejora de la concentración en el aprendizaje infantil del Colegio Pequitas de la Ciudad de Cali.* Caly: Institución Universitaria Antonio José Camacho.

GuiñoKids. (19 de Mayo de 2016). *Cuáles son las áreas de desarrollo evolutivo de los niños*. Obtenido de Guardería en Cáceres Guiñol Kids: https://guinolkids.com/cuales-son-las-areas-de-desarrollo-evolutivo

Higueras Rodríguez, L., & Molina Ruíz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado, XXIV*, 266–283. Obtenido de https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8677

Lumbi Estrella, J. B., & Manobanda Quinaloa, S. J. (2023). *Juegos didácticos e interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en educación inicial II.* Obtenido de dspace.ueb.edu.ec: https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b0d3aff6-444d-47bd-81da-998787b8807d/content

Miller, S. A., & Valle Caraballo, C. D. (2019). *Desarrollo de las habilidades cognitivas EN LOS MÁS PEQUEÑOS.* Madrid: NARCEA S.A. DE EDICIONES. Obtenido de www.narceaediciones.es

Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere, VI*, 289-296. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf

Ministerio de Educación,deporte y cultura. (2025). *CURRÍCULO NACIONALDE ATENCIÓN Y EDUCACIÓNEN LA PRIMERA INFANCIA.* Quito. Obtenido de https://educacion.gob.ec/

Modesta Pousada, J. d. (2015). *La atención .* Barcelona: Editorial UOC.

Ormazábal, V., Hernández, L., & Zúñiga, F. (2023). El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 1-11. Obtenido de https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e28.4952

Pérez, D., & Castro, B. 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*, 97–110. Obtenido de https://doi.org/10.48204/j.guacamaya.v8n1.a4321

Sánchez, J. (2019). Desarrollo de los procesos cognitivos de atención y concentración en Educación Inicial. *Alternancia-Revista de Educación e Investigación*, 47-63.

Santi León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia Unemi*, 143-159.

Suárez Vaca, M. T. (2022). *Lúdica e infancia: tejidos de pensamiento.* Tunja: Editorial UPTC. Obtenido de https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/231881?page=21

12 ANEXOS

Anexo 1. Ficha de observación



UNIVERSIDAD ESTATAL DEBOLÍVAR



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

Ficha de observación dirigida a los niños y niñas de 1 año de la Unidad educativa "Ángel Polibio Chaves"

Dirigido: Niños y niñas del Subnivel preparatoria

Investigadora: Melany Lozada

Objetivo: Evaluar el desarrollo de las destrezas relacionadas con la atención y concentración en los niños del Sub nivel Preparatoria de la Unidad educativa "Ángel Polibio Chaves", por medio de la observación de su desempeño en actividades de su rutina diaria en la clase.

Tiempo: 3 semanas

Ficha de observación

NOMBRES/ INDICADORES	Extrae información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido personales.			Construye significados mediante el establecimiento de conexiones entre el contenido del texto y la experiencia personal			Representa pasajes de los textos literarios escuchados, utilizando sus propios códigos, dibujos y/o escenificaciones			Describe y reproduce patrones con objetos del entorno por color, forma, tamaño, longitud o siluetas de figuras			Realiza adiciones y sustracciones con números naturales del 0 al 10, con el uso de material concreto			Distingue las situaciones de peligro de su entorno cercano, en función de evitar accidentes.			Dialoga, mostrando respeto por el criterio y las opiniones de los demás, en el medio en el que se desenvuelve			Acepta, respeta y practica los acuerdos establecidos por el grupo, con el fin de integrarse al mismo.			Discrimina modelos positivos y negativos de comportamiento de su medio natural y social inmediato.			Experimenta e identifica las propiedades físicas de los objetos y los agrupar según sus características			Explora y describe las fuentes de sonidos, clasifica estos en naturales o artificiales, fuertes o débiles, y los compara con el ruido		
	I	P	A	I	P	A	I	P	A	I	P	A	I	P	A	I	P	A	I	P	A	I	P	A	I	P	A	I	P	A	I	P	A	I	P	A
AGUALONGO CAISAGUANO SAMANTHA GABRIELA																																				
AGUALONGO CULQUI JOSHUA SEBASTIAS																																				
ALTAMIRANO ALVARIO ANMY NAIARA																																				
BAEZ GUTIERREZ VICTORIA ALEJADRA																																				
BARZOLA CARVAJL BRAYDEN JACKSELI																																				
BAYAS PUNNA NEYTAN SAUL																																				
CAJAS MAYORGA RONALD SAID																																				
CANDO CORREGIDOR DAYANA ELIZABETH																																				
CHACHA CHACHA NAYELI SAMANTA																																				
CHELA PEÑA JHOSTIN KENAN																																				
CHELA RAMIREZ KINMLLAY DYNAEH																																				
CHIMBOLEMA GUANIPATIN KERLY ANAHI																																				
COLES CHACHA JHAIR ALEXANDER																																				
DE LA CRUZ PATIN ALISSON ALEXANDRA																																				
ESCOBAR VILLALVA EDISON JULIAN																																				
FOGACHOYAZUMA JESUS SANTIAGO																																				
GARCIA CANGAS MARCOS ALEXANDER																																				
GAVILAN TUALOMBO KEYSHIA ENGELLY																																				
GUAMAN OUILLE LIAN GAEL																																				
GUAMAN RAMIREZ DANA ITZEL																																				
LARA CASTRO EDISON GAEL																																				
LARA VEGA ARTEMISS THALIA																																				
LEMA CHIMBO EMLY PAULETH																																				
LUMBI CHIMBO ZULAYDI SARAHI																																				
MANOBANDA LUMBI LIAM SEBASTIAN																																				
MASTIAN SISA JHOAN NEYMAR																																				
MAZABANDA TARIS BETRIYED NAYERLI																																				
MULLO REA HELEN PIEDAD																																				
MULLO TOALOMBO EIMY ASHLY																																				
NNABANDA MOLINA EIDER GAEL																																				
PASTO CHORA LEO JAVIER																																				
PILCO AREVALO LIAN JOSUE																																				
PUJOS CHELA DAMARYS ESKARLETH																																				
REMACHE COLES ASHLEY ARIANNA																																				
SINCHE SAMANIEGO MADISSON DARLENYS																																				
SINCHIGALO LOPEZ KAIA DEYANIRE																																				
TAMAM TAMAM MATHIAS YADIEL																																				

Anexo 2. Guía de entrevista

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

Entrevista dirigida a la docente de 1 año de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"

Dirigido: Docente del Subnivel preparatoria

Investigadora: Melany Lozada

Objetivo: Identificar las estrategias utilizadas por el docente del Sub nivel preparatoria de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" y conocer su percepción con respecto al uso de los juegos didácticos como recurso pedagógico para favorecer el desarrollo de la atención y concentración de los estudiantes

Lugar y fecha:

Instrucción:

- Lea con atención cada pregunta y responda de forma clara según su criterio y experiencias en el aula de clase.
- El cuestionario contiene 13 preguntas

Cabe recalcar que esta información será utilizada únicamente con fines educativos e investigativos,

sus respuestas serán manejadas de manera confidencial.

Encuesta al docente

1. ¿Qué estrategias utiliza normalmente para mantener la atención y concentración de los niños durante las actividades de aprendizaje?

_____
_____

2. ¿Cómo organiza y estructura sus clases para favorecer que los estudiantes se mantengan atentos?

_____
_____

3. Desde su experiencia, ¿qué estrategias considera más efectivas para desarrollar la atención y concentración en el subnivel preparatoria?

_____
_____

4. ¿Incluye juegos didácticos como parte de sus estrategias de enseñanza? ¿Con qué frecuencia?

_____
_____

5. ¿Qué opinión tiene sobre los juegos didácticos como recurso pedagógico para fortalecer la atención y concentración en los niños?

_____
_____

6. ¿Considera que el uso de los juegos didácticos influye de manera positiva en el desarrollo de la atención y concentración de los niños?

_____
_____

7. ¿Qué tipo de juegos considera que podrían estimular el desarrollo de la atención y concentración, como memoria, laberintos, construcción, rompecabezas, entre otros?

_____
_____

8. ¿Ha observado diferencias en el comportamiento de los estudiantes a su cargo cuando participan en actividades lúdicas?

_____
_____

9. ¿Qué dificultades encuentra al momento de implementar juegos didácticos en el aula?

_____
_____

10. ¿Qué tipo de recursos considera necesarios para poder integrar los juegos didácticos de manera más efectiva?

_____
_____

11. ¿Qué recomendaciones daría para mejorar la aplicación de los juegos didácticos en el subnivel preparatoria?

_____
_____

Anexo 3. Informe de tutorías

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

EDUCACIÓN INICIAL UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Facultad: Ciencias de la educación sociales filosóficas y humanísticas **Carrera:** Educación Inicial			
Modalidad de Titulación: Proyecto de investigación	**Opción:** Trabajo de titulación		
Título del proyecto: JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL AÑO 2025			
Estudiante: Melany Dayanna Lozada Castillo	**Cedula** 1600965790	**Teléfono** 0994890831	**E-mail** melany.lozada@gmail.com
Docente Tutor: Lic. Ayala Gavilanes Diana Catalina Msc.	**Cedula** 1802407427	**Teléfono** 0967782236	**E-mail** dayala@ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1.	02/09/2025	Planteamiento del problema para formulación del tema.	2		
2.	06/09/2025	Revisión y aprobación del tema para el proyecto de investigación.			
3.	08/10/2025	Planteamiento de objetivo general y específicos.	2		
4.	15/10/2025	Elaboración de las teorías a utilizarse en el marco teórico	2		
5.	22/10/2025	Diseño del marco metodológico para el proyecto de investigación	2		
6.	29/10/2025	Revisión y aprobación del instrumento de recolección de datos a ser aplicado.	2		

7.	05/11/2025	Ejecución del análisis de interpretación de resultados.	2		
8.	02/12/2025	Elaboración de conclusiones.	2		
9.	03/12/2025	Estudio de la propuesta.	2		
10.	04/12/2025	Revisión de la propuesta finalizada.	2		

Diana Catalina Ayala Gavilanes
Docente Tutora

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
EDUCACIÓN INICIAL
Guaranda - Prov. Bolívar

Dora Marcela Lliguisupa Pastor
Coordinador de la Unidad Integración curricular

Anexo 4. Evidencia fotográfica

Entrevista a la docente



Aplicación de ficha de observación





Anexo 5. Oficio de institución

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

CARRERA
EDUCACIÓN INICIAL

EDUCACIÓN INICIAL UEB

Oficio No. 176-CEI-FCESFH-2025
Guaranda, noviembre 19 de 2025

Licenciado
Edisón Borja, MSC.
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES"
Presente

De mi consideración,

Con un cordial y atento saludo, me dirijo a usted deseándole éxitos en las funciones que vienen desempeñando de manera acertada. Por medio de la presente me permito solicitarle de la manera más comedida la autorización para la estudiante: LOZADA CASTILLO MELANY DAYANNA con cédula de identidad #1600965790, de la Carrera de Educación Inicial, realice la aplicación del proyecto de investigación previo a la obtención de su título.

Cabe informar que la estudiante respetará los horarios dispuestos en la Institución.

Por la atención a la presente anticipo mis agradecimientos.

Atentamente,

Lcda. María de los Ángeles Bonilla
COORDINADORA DE LA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

20-11-2025

Direccion Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda Ecuador
Telefono (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Anexo 6. Resolución del tema

UEB
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 13 de noviembre de 2025
RCD-FCESFH-UEB-0660.23 – 2025

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (013), realizada el 30 de septiembre de 2025.

EN RELACIÓN AL OCTAVO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas validados por los tutores de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, periodo académico PAO II agosto – diciembre 2025.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 350 dispone: "El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo".

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en oficio 98-CEI-2025 de fecha 10 de noviembre de 2025, la Lcda. Dora Lliguisupa Pástor, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, hace llegar los temas revisados y avalados por los docentes investigadores designados, según RCD_FCESFH-UEB-0591-2025, con el fin de que se gestione la aprobación de los temas para el desarrollo de los proyectos de investigación de los estudiantes inscritos en la Unidad de Integración Curricular de la carrera de educación Inicial, correspondiente al periodo académico agosto – diciembre 2025.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, (Proyecto de Investigación) titulado: "JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025", presentado por: LOZADA CASTILLO MELANY DAYANNA, estudiante de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, proceso de titulación 02-2025, periodo académico PAO II agosto - diciembre 2025, revisado y validado por el tutor/a: AYALA GAVILANES DIANA CATALINA, MSc. Profesor – Investigador de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifíquese.

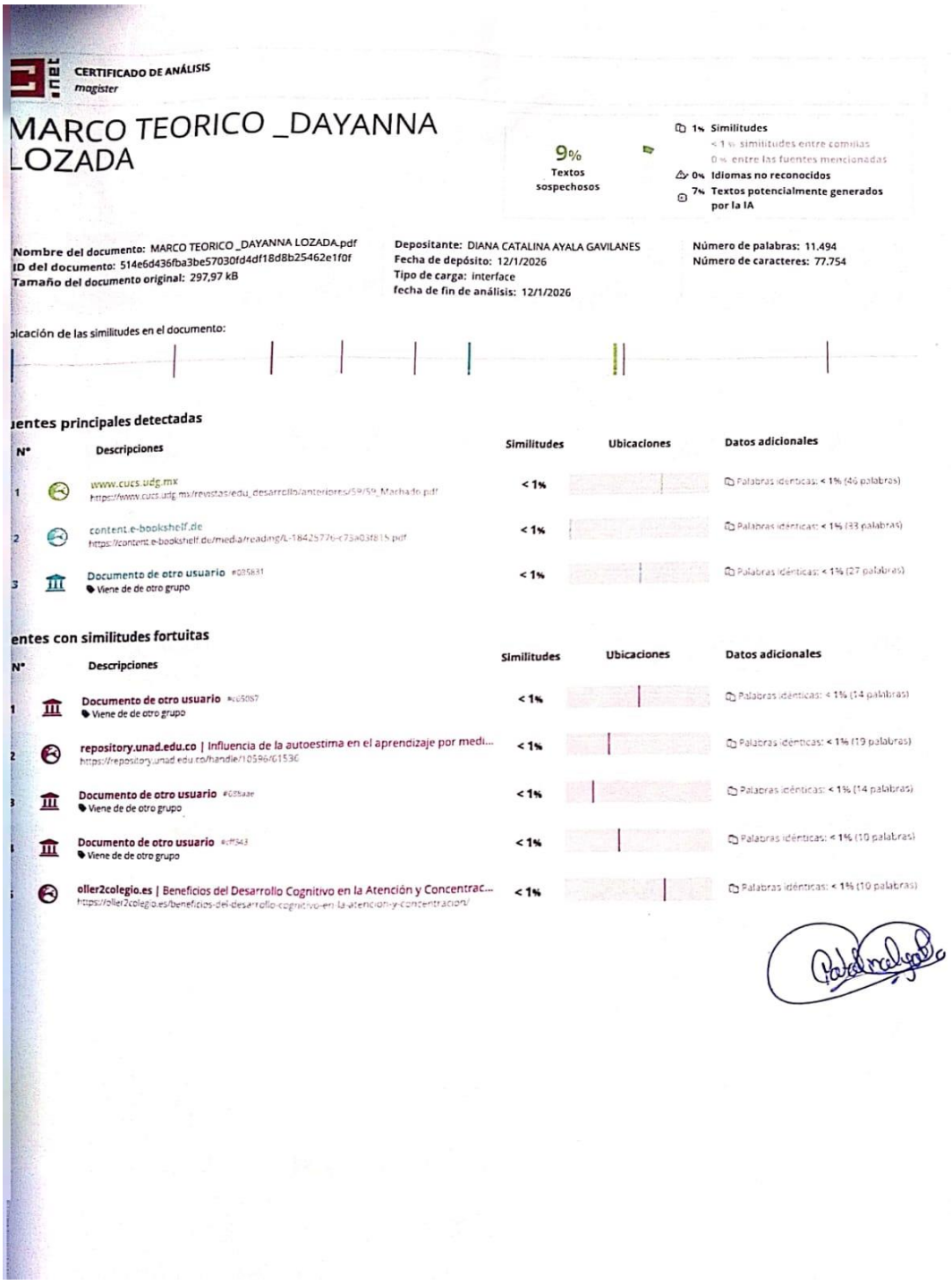
Atentamente,



Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO
JME/Marcela N.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Anexo 7. Certificado de Plagio



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

MARCO TEORICO _DAYANNA LOZADA

9%
Textos sospechosos

1% Similitudes
< 1 % similitudes entre comillas
0 % entre las fuentes mencionadas
0% Idiomas no reconocidos
7% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: MARCO TEORICO _DAYANNA LOZADA.pdf
ID del documento: 514e6d436fba3be57030fd4df18d8b25462e1f0f
Tamaño del documento original: 297,97 kB

Depositante: DIANA CATALINA AYALA GAVILANES
Fecha de depósito: 12/1/2026
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 12/1/2026

Número de palabras: 11.494
Número de caracteres: 77.754

icación de las similitudes en el documento:

entes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.cucs.udg.mx https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (46 palabras)
2	content.e-bookshelf.de https://content.e-bookshelf.de/media/reading/L-18425726-c73a03f815.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
3	Documento de otro usuario #085831 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (27 palabras)

entes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Documento de otro usuario #c65087 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (14 palabras)
2	repository.unad.edu.co | Influencia de la autoestima en el aprendizaje por medi... https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61536	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (19 palabras)
3	Documento de otro usuario #085aae Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (14 palabras)
4	Documento de otro usuario #cff543 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)
5	oller2colegio.es | Beneficios del Desarrollo Cognitivo en la Atención y Concentrac... https://oller2colegio.es/beneficios-del-desarrollo-cognitivo-en-la-atencion-y-concentracion/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)

Anexo 8. Cronograma de actividades

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

EDUCACIÓN INICIAL UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

DOCENTE: Lic. Ayala Gavilanes Diana Catalina

ESTUDIANTES: Lozada Castillo Melany Dayanna

HORARIO: Miércoles, 11am a 12 pm

CRONOGRAMA DE TRABAJO DE TUTORÍAS

N°	ACTIVIDADES	PERIODO ACADÉMICO ABRIL – AGOSTO 2024																	
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	%
1	Revisión del tema para su aprobación																		100%
2	Redacción de la primera parte del trabajo: Objetivos, Antecedente, problemas, justificación																		100%
3	Redacción del marco Teórico																		100%
4	Redacción del maro metodológico																		100%
5	Aplicación de instrumento de recolección de datos																		100%
6	Análisis de datos																		100%
7	Redacción de conclusiones y recomendaciones																		100%
8	Redacción propuesta																		100%
9	Revisión del informe final para entregar en la UIC																		100%

Anexo 9. Certificado de la Institución

Unidad Educativa
Ángel Polibio Chaves

Ministerio de Educación

Guaranda, 12 de enero del 2026

CERTIFICADO

La unidad educativa "Ángel Polibio Chaves" en uso de sus atribuciones y conforme a las normas internas establecidas, certifico que la estudiante **LOZADA CASTILLO MELANY DAYANNA** con número de cédula **1724366701,** ha realizado satisfactoriamente el proyecto de investigación titulado **"JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL AÑO 2025"** Cumpliendo con los lineamientos académicos y los objetivos propuestos para su desarrollo.

Para certificar lo actuado, y a petición de la interesada, se expide el presente documento en la ciudad de Guaranda con la fecha correspondiente 13 de enero del 2026.

Atentamente,

UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES
RECTORADO
GUARANDA - ECUADOR

Edison Borja N.
Rector
Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
0201174489
Celular: 0991227460

Dirección: Jhonson City y Sucre
Teléfono: 0991685064
Correo: fernando.mena@educacion.gob.ec
Guaranda-Ecuador