



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA:

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER
LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación con Enfoque en Formación Mediada Pedagogía.

Autora

Rodríguez Campaña María Mercedes

Tutora

MSc. Soraya Toro Santacruz

QUITO – ECUADOR

2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, MARÍA MERCEDES RODRÍGUEZ CAMPAÑA, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, como requisito para optar al grado de MAGISTER y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 29 días del mes de julio de 2022, firmo conforme:

.....
María Mercedes Rodríguez Campaña
C.C: 1717434383
Dirección: Pichincha, Quito, Carcelén
maryamercedes19@yahoo.com
0997215587

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS” presentado por María Mercedes Rodríguez Campaña, para optar por el Título Magíster en Educación con mención en Mediada Pedagogía.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 29 de julio del 2022



Firmado electrónicamente por:
**SORAYA ELIZABETH
TORO SANTACRUZ**

.....
MSc. Soraya Toro Santacruz

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación Enfoque en Formación Mediada Pedagogía, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 29 de julio de 2022

.....

María Mercedes Rodríguez Campaña

C.C. 1717434383

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**, previo a la obtención del Título de Magister en Educación Enfoque en Formación Mediada Pedagogía, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 08 de septiembre de 2022



Firmado electrónicamente por:
MIRIAN SOLEDAD
BASANTES VASQUEZ

.....
Dra. Mirian Basantes Vázquez.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
Dra. Jacqueline Altamirano Vaca

VOCAL



Firmado electrónicamente por:
SORAYA ELIZABETH
TORO SANTACRUZ

.....
MSc. Soraya Toro Santacruz

DIRECTORA TESIS-VOCAL

DEDICATORIA

Con cariño dedico este trabajo a mi familia,
en especial a mi hijo Sebastián Rodríguez,
quienes han sido mi fuente de motivación
para alcanzar mi propósito.

María Mercedes Rodríguez

AGRADECIMIENTO

A Dios, quien siempre me guía y me fortalece.

A Ritha y Gaby, quienes me han acompañado en este proceso de superación profesional y personal.

A Benjamín y Arianna quienes colaboraron desinteresadamente para ilustrar mi propuesta.

A la casa educativa que me acogió en este periodo.

María Mercedes Rodríguez

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iii
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCIÓN	15
Importancia y actualidad.....	15
Planteamiento del problema	20
Árbol de problemas	20
Análisis crítico.....	20
Preguntas de investigación.....	21
Objetivo general.....	21
Objetivos específicos	21
Destinatarios del Proyecto.....	22
CAPÍTULO I.....	23
MARCO TEÓRICO	23
Antecedentes de la investigación (Estado del arte).....	23
Organizador gráfico de variables.....	26
Constelación de ideas-variable independiente	27
Constelación de ideas variable dependiente.....	29
Fortalecimiento de la atención en niños de educación inicial.....	29
Desarrollo teórico del objeto y de campo.....	30
El juego como estrategia didáctica	30

El diseño curricular en la Educación Inicial	30
Ámbitos de aprendizaje de la educación inicial	30
Metodología del juego – trabajo	31
El rol del docente	32
Estrategias didácticas	34
Importancia de trabajar con estrategias didácticas	35
El juego	36
Características del juego	36
Teorías del juego	38
Teoría del excedente energético	38
Teoría de la relajación	39
Teoría del preejercicio	39
Teoría de recapitulación Hall	39
Derivación por ficción	40
Dinámica infantil	40
Dimensiones del juego	40
Afectivo-emocional (expresión y control emocional)	40
Social (integración, adaptación, igualdad y convivencia)	40
Cultural (transmisión de tradiciones y valores)	41
Creativa (inteligencia creativa)	41
Cognitiva (gimnasia para el cerebro)	41
Sensorial (órganos de los sentidos)	42
Motora (motricidad gruesa y fina)	42
Tipos de juegos	42
Juegos motores y de interacción social	42
Juego simbólico o representativo	43
Juegos sujetos a reglas	43
Juego de construcción	43
El juego como estrategia didáctica	44
El juego como estrategia de enseñanza	45
Proceso didáctico del juego	47
El proceso didáctico del juego para el fortalecimiento de la atención	47

Fortalecimiento de la atención	49
Habilidades cognitivas.....	49
Clasificación de las habilidades cognitivas.....	49
Habilidades cognitivas básicas	49
Percepción	49
Atención	51
Memoria	51
Habilidades cognitivas superiores	51
Pensamiento.....	52
Lenguaje	52
Inteligencia	52
La atención	53
Importancia de la atención.....	53
Factores.....	53
Características de la atención.....	55
Amplitud	55
Intensidad	55
Oscilación o desplazamiento de la atención.....	56
Control.....	56
Tipos de atención.....	56
Atención focalizada	57
Atención sostenida	57
Atención selectiva.....	58
Atención alternante	58
Estrategias para fortalecer la atención en educación inicial.....	58
Estrategias lúdicas	59
Pictogramas	59
Trabajo cooperativo	60
Material didáctico	60
CAPÍTULO II.....	62
DISEÑO DE LA METODOLOGÍA	62
Técnicas e instrumentos de investigación.....	67

Encuesta.....	67
Cuestionario.....	67
CAPITULO III.....	77
PROPUESTA.....	77
Nombre de la propuesta: Atiende y juega el resto de tu vida.....	77
Datos informativos.....	77
Contexto del desarrollo de la propuesta.....	77
Análisis de factibilidad.....	78
Definición del tipo de producto.....	78
Objetivos.....	79
General.....	79
Específicos.....	79
Estructura de la propuesta.....	79
Evaluación de la propuesta innovadora.....	82
Valoración de la propuesta.....	83
Introducción.....	88
Contenido de la propuesta.....	91
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	122
Conclusiones.....	122
Recomendaciones.....	122
ANEXOS.....	124
Anexo N° 1: Validación del instrumento encuesta a docente.....	124
Anexo N° 2: Cuestionario dirigido a docentes.....	126
Anexo N° 3: Subprueba CUMANÍN, subescala de Atención.....	133
Anexo N° 4: Validación de la propuesta.....	134

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Árbol de problemas	20
Gráfico N° 2: Organizador gráfico de variables.....	26
Gráfico N° 3: Constelación de ideas variable independiente.....	27
Gráfico N° 4: Constelación de ideas variable dependiente	29
Gráfico N° 5: Ámbitos de Aprendizaje	31
Gráfico N° 6: Formas de interacción del docente.....	33
Gráfico N° 7: Proceso didáctico del juego.....	48
Gráfico N° 8: Tipos de percepción.....	50
Gráfico N° 9: Concentración y mente errante 1.....	53
Gráfico N° 10: Ámbitos del uso del juego.....	70
Gráfico N° 11: Tipos de juegos que se utiliza	71
Gráfico N° 12: Proceso didáctico del juego.....	72
Gráfico N° 13: Niveles de atención.....	74
Gráfico N° 14: Medias de atención por edades	75
Gráfico N° 15: Tipos de juegos	89
Gráfico N° 16: Tipos de atención.....	90
Gráfico N° 17: Proceso didáctico del juego.....	90

ÍNDICE DE TABLAS

Cuadro N° 1: Factores externos de la atención.....	54
Cuadro N° 2: Factores internos de la atención.....	55
Cuadro N° 3: Población y muestra	63
Cuadro N° 4: Operacionalización de variables.....	64
Cuadro N° 5: Fiabilidad de encuesta	68
Cuadro N° 6: Sumatoria, porcentaje y promedio del nivel de uso del juego como estrategia didáctica	69
Cuadro N° 7: Estadísticos descriptivos del nivel de atención en los niños de 4 a 5 años.....	72
Cuadro N° 8: Niveles de atención por grupos	73
Cuadro N° 9: Comparación de medias por edades	75
Cuadro N° 10: Prueba t para muestras independientes	76
Cuadro N° 11: Estructura de la propuesta.....	79
Cuadro N° 12: Rúbrica de evaluación de la guía didáctica.....	82

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

AUTOR: María Mercedes Rodríguez Campaña

TUTOR: MSc. Toro Santacruz Soraya Elizabeth

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de titulación con tema El juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en niños de 4 a 5 años, busca favorecer el desarrollo de los procesos cognitivos tras la reincorporación a las instituciones educativas luego del confinamiento por la Covid-19, ya que esta situación ha limitado el normal desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, generando en los niños dificultad para enfocar su atención a los estímulos utilizados por el docente. La investigación tiene por objetivo determinar el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años. La metodología aplicada tiene un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, nivel bibliográfico y de campo. Analiza a una población de 81 estudiantes y 26 docentes de la institución Carlota Jaramillo, mediante la aplicación de una encuesta estructurada con escala de Likert aplicada a docentes y la subprueba estandarizada CUMANÍN en la subescala relacionada con la atención dirigida a los niños y niñas de 4 a 5 años. El análisis y la discusión de resultados determina que el nivel de uso del juego por parte de las docentes es alto superando el 70%, mientras que el nivel de atención de los niños está en niveles bajo y medio bajo, lo cual realza la coherencia de proponer una Guía basada en juegos como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños, dicha propuesta contempla la ejecución organizada de elementos del proceso didáctico educativo con el fin de ejercitar y fortalecer diversos tipos de atención, de manera que los estudiantes se diviertan, pero a la vez desarrollen sus habilidades cognitivas, en especial la atención, lo les permitirá llegar al conocimiento.

PALABRAS CLAVE: Atención, Estrategia didáctica, Habilidades cognitivas,

Juego

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

Autora: Rodríguez Campaña María Mercedes

Tutora: ESP. Toro Santacruz Soraya Elizabeth

ABSTRACT

The present degree work with the theme of Play as a didactic strategy to strengthen attention in children from 4 to 5 years old and seeks to favor the development of cognitive processes after the reincorporation into educational institutions after the confinement by COVID-19 since this situation has limited the normal development of the teaching- learning process, generating difficulty in children to focus their attention to the stimuli used by the teacher. The research objective is to determine the game as a didactic strategy to strengthen attention in children from 4 to 5 years old. The applied methodology has a quantitative approach of descriptive type, bibliographic, and field level. It analyzes a population of 81 students and 26 teachers from Carlota Jaramillo Institution through a structured survey with the Likert scale applied to teachers and the standardized subtest CUMANÍN in the subscale related to the attention directed to children from 4 to 5 years old. The analysis and discussion of results determine that the level of use of games by teachers is high, exceeding 70%, while the level of attention of children is at low and medium- low levels. It highlights the coherence of proposing a guide based on games as a didactic strategy to strengthen children's attention. This proposal contemplates the organized execution of elements of the educational didactic process to exercise and enhance different types of attention so that students have fun while developing their cognitive skills, especially attention, which will allow them to reach knowledge.

KEYWORDS: attention, cognitive skills, didactic

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La educación constituye para el ser humano uno de los ejes principales para su desarrollo integral. Desde sus orígenes a través de ella se han transmitido de generación en generación una diversidad de conocimientos, valores, contenidos que poco a poco le van abriendo al ser humano una posibilidad de nuevos aprendizajes.

Uno de los factores importantes para la enseñanza-aprendizaje es el desarrollo de las habilidades cognitivas entre las que se destacan: la percepción, la atención, memoria, el lenguaje y el pensamiento. Estas habilidades cognitivas se desarrollan a temprana edad, puesto que los niños tienen mayor interés y apertura por aprender, por otro lado, se requiere la práctica docente enfocada en utilizar estrategias didácticas que se orienten en fortalecer dichos procesos cognitivos.

Desde esta perspectiva se considera importante proponer la aplicación del juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención de los niños de 4 a 5 años de educación inicial de la institución Carlota Jaramillo de Araujo. Por tanto, el presente tema de investigación se orienta en la línea de la Praxis Pedagógica-sub línea la didáctica, en cuanto forma parte de la innovación dentro de la estrategia que los docentes aplican durante el proceso de enseñanza a los niños.

Se debe destacar que la atención, junto con la percepción y la memoria son procesos o habilidades cognitivas básicas, inherentes al ser humano que se van desarrollando desde su nacimiento y se activan en función de los estímulos externos e internos (De la Fuente et al., 2015) y se van fortaleciendo conforme el desarrollo integral del individuo. Estas habilidades cognitivas básicas son fundamentales y se encuentran ligadas al desarrollo de las habilidades cognitivas superiores como el pensamiento, el lenguaje y la inteligencia.

En relación con lo señalado en los párrafos precedentes, la atención es una habilidad cognitiva básica que coadyuva en la construcción del conocimiento y que debe ser estimulada para mejorar su desarrollo, ya que éste se alcanza con repeticiones e intentos que se activa cotidianamente y durante todo el tiempo, es importante practicar estrategias lúdicas para saber cómo desarrollarla ya sea en el ámbito educativo o en el entorno familiar y/o social.

Previo a abordar el tema planteado en la presente investigación es importante hacer énfasis en los fundamentos legales que se refieren a la educación, comprendiendo que ésta es responsabilidad del Estado y la familia, es por ello que se han emitido importantes lineamientos nacionales e internacionales que procuran el derecho a la educación integral de los niños.

A nivel internacional existen importantes instrumentos que reconocen el derecho a la educación, entre ellos la Convención Americana de Derechos Humanos, la Declaración Universal de Derechos Humanos, la Convención de los Derechos del Niño, determinando que la educación constituye un derecho humano fundamental al amparo de los Organismos Internacionales. En este sentido, la Declaración Universal de Derechos Humanos (2015), establece en su artículo 26 que: “Toda persona tiene derecho a la educación”, la misma que debe ser gratuita. Este derecho debe garantizar el pleno desarrollo de la personalidad de los estudiantes respetando sus procesos cognitivos y fortaleciéndolos a través de una práctica educativa innovadora y pertinente.

De la misma manera, según la Federación del Empresariado Chihuahuense (2020) el derecho a la educación es uno de los principios que respalda la Agenda Mundial Educación 2030, así como el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4), adoptado por la comunidad internacional que tiene el propósito de garantizar el disfrute pleno del derecho a la educación como catalizador para lograr un desarrollo sostenible.

En el ámbito nacional, la Constitución de la República del Ecuador, publicado en el Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008, reconoce el derecho a la educación como un derecho constitucional de todas las personas, gratuita hasta el tercer nivel, con principios como el de igualdad, equidad, no discriminación, inclusión, de calidad y calidez. Al respecto, el artículo 27 hace énfasis en que la

educación debe centrarse en el ser humano y garantizar su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos. Durante la formación de los niños se deberá estimular el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (Título II, Sección 5, p. 15).

El artículo precedente destaca la importancia de que la educación abarque al ser humano en su integralidad, por tanto, a de procurar desarrollar todas las destrezas, habilidades cognitivas, competencias tanto internas como externa para alcanzar el conocimiento.

Los artículos 343 y 347 señalan que es el Ministerio de Educación el ente que rige el sistema educativo, el mismo que a partir de las respectivas políticas públicas, directrices, planes y programas pone en marcha la educación de la población, procurando ofrecer una educación basada en la calidad, calidez y protección de los niños y niñas.

En la misma línea, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), en el establece principios como fines que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y plurinacionalidad.

Así también en el Reglamento General de la LOEI en el *Art. 188.- Objeto de la evaluación*, hace referencia a la observación del desarrollo integral del niño para su evaluación.

Por otro lado, se realiza un estudio de la investigación en el contexto internacional, donde datos tomados de la Unicef (2021) señalan que el 90% de estudiantes se vieron afectados por el cierre de las escuelas en el marco de la pandemia Covid-19 a nivel de América Latina y el Caribe, uno de los factores es el acceso limitado al internet, así como las restricciones financieras a las que se vieron sujetas las familias, repercutiendo en el desarrollo integral de los niños, quienes no han podido desarrollarse en ambientes distintos a los de su seno familiar. A pesar de todos estos obstáculos, el 73% de 127 países han propuesto actividades educativas a distancia para continuar con el proceso educativo a través de la televisión, radio, internet e incluso medios impresos con el objetivo de abarcar un mayor número de estudiantes.

Centrando el análisis en las variables de la investigación, en el contexto latinoamericano, se han realizado breves estudios referentes a la atención y su relación con el aprendizaje. Al respecto se puede citar el estudio realizado por Zanín (2013) quien aborda esta problemática desde un punto de vista neurofisiológico. Sin embargo, se debe resaltar que el proceso de atención va más allá de un proceso que responde a los instintos, puesto que constituye la base del aprendizaje en construcciones más complejas.

Así mismo, Miller (2014) determina que los mecanismos internos cuya base principal reside en lo neuronal, está en la capacidad de dirigir el pensamiento y las acciones hacia una meta. Este estudio da un paso más adelante y enfoca la atención en la construcción del conocimiento, ya sea de forma altruista o como un proceso orientado por otro.

En el contexto nacional, según datos oficiales de la página web del Ministerio de Educación (2022) de nuestro país, los datos prepandemia de acceso a la educación inicial fueron muy favorables, pero a pesar de que se ha retornado a una nueva normalidad de asistencia presencial, se evidencia que el incremento de estudiante matriculados es de apenas 1.3% con relación a los años de pandemia.

En este sentido se ha creado una brecha entre quienes han tenido y no acceso a la continuidad educativa, a pesar de ello y considerando que el retorno a las instituciones educativas se dio en un marco de temor y disminución de estudiantes, no se evidencia que dichas diferencias se evidencien en los procesos de atención requeridos dentro de la educación, pues los niños de forma general muestran dificultad por enfocar su atención ante un estímulo ya sea por falta o acceso a la tecnología, dejando una amplia gama de posibilidades que afectan el desarrollo infantil, sus habilidades cognitivas y por lo tanto la atención y el conocimiento.

En Ecuador existen algunos estudios que abordan la atención pero enfocados más a un problema que por lo general se vincula a trastornos del aprendizaje. En este sentido, Chuquimarca (2013) analiza La atención dispersa y su incidencia en los aprendizajes de los niños, analizando los efectos de este problema en relación al rendimiento escolar, la deserción escolar y la pérdida del año.

Algunos proyectos de investigación a nivel local analizados, sobre todo, en escuelas de educación básica presentan las variables del tema propuesto por separado. Es decir, no se presenta el juego como estrategia y por otro lado se estudia la atención como un problema. En este sentido es importante anotar que la presente investigación busca vincular las variables del estudio siendo pionera en este análisis, abordando la doctrina y en las principales corrientes educativas, para profundizar el tema y vincular a la variable del juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención como una habilidad cognitiva que lleva al conocimiento.

La pandemia nos mostró las debilidades que existe en el sistema educativo no solo con los estudiantes sino también con docentes y las familias, a pesar de vivir invadidos por la era digital, no estábamos preparados para los grandes cambios que se vivieron en la pandemia. Los docentes se vieron obligados a innovar sus prácticas educativas inclinadas al uso de la tecnología, sin embargo, dichas estrategias encaminadas al desarrollo del conocimiento se tornaban escolarizadas, donde los estudiantes permanecían sentados mientras recibían clases, dejando en segundo plano el proceso lúdico característico y necesario para el desarrollo del aprendizaje en los niños de 4 a 5 años.

Una vez retornada a la presencialidad en la Institución Carlota Jaramillo de Araujo se evidencia que los niños de 4 a 5 años de edad tienen dificultad para mantener su atención enfocada en determinados estímulos presentados por el docente para el desarrollo de la clase, dificultando el proceso de enseñanza aprendizaje; esto obliga a los docentes a innovar su práctica educativa con el fin de investigar, adaptar y crear varias estrategias didácticas encaminadas a mejorar las habilidades cognitivas, en especial la atención y por lo tanto beneficiar el aprendizaje.

En nivel inicial la principal estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje es el juego, ya que al aplicarlo permite que los niños disfruten junto a sus compañeros y adquieran experiencias agradables para fortalecer procesos cognitivos como la atención, pues en el proceso del aprendizaje de los niños de educación inicial la atención es un factor fundamental para el desarrollo del conocimiento, la falta de atención o la dificultad para mantenerla puede tener

efectos que se evidencian en el desarrollo del aprendizaje, de la socialización, la falta de comprensión o falta de interés por aprender.

Planteamiento del problema

¿Cómo utilizar el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención de los niños de 4 a 5 años de edad de la Institución Carlota Jaramillo de Araujo?

Árbol de problemas

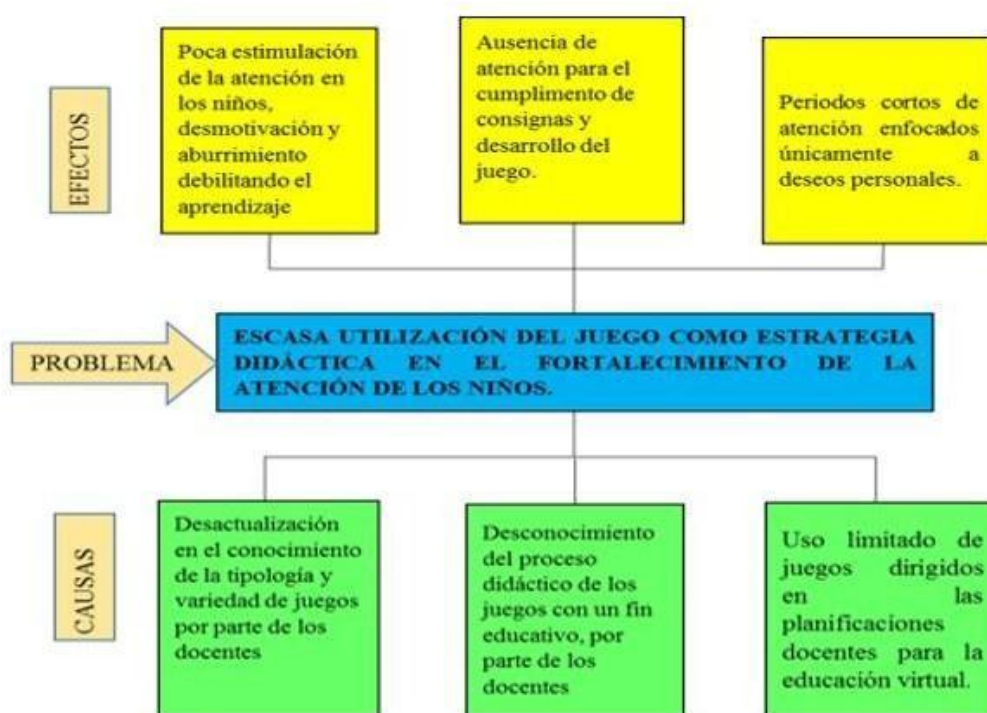


Gráfico N° 1: Árbol de problemas
Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña
Fuente: Personal

Análisis crítico

Un aspecto importante que limita la utilización del juego como estrategia didáctica es el desconocimiento de las docentes de los diferentes tipos de juego y sus beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando únicamente ciertos juegos de forma muy repetitiva lo que causa en los niños aburrimiento y desmotivación, perjudicando el fortalecimiento de la atención que es un pilar fundamental para que los niños generen conocimiento.

Por otro lado, el desconocimiento de un adecuado proceso didáctico para aplicar el juego como un recurso que permite conseguir los fines educativos

provoca que las actividades propuestas no sean de interés para los niños mostrando poca atención, incumplimiento de las consignas y afectando el desarrollo del juego, ello se debe a que el docente no considera la edad de los niños para seleccionar los juegos, no proporciona correctamente las indicaciones y por lo tanto no son comprendidas por los niños impidiendo que pongan atención, también influye negativamente el que los docentes no demuestren el juego de forma previa para poder determinar que se ha comprendido correctamente las indicaciones.

Los aspectos antes mencionados inciden directamente en que las docentes utilicen de forma limitada los juegos dirigidos como parte de las estrategias didácticas empleadas para conseguir los objetivos educativos, en especial dentro de la educación virtual, debido a las dificultades como mala conexión, falta de recurso en casa, estudiantes sin acompañamiento de un adulto y poca comprensión de las consignas, todo ello ha generado en los niños dificultades para enfocar su atención, ya que con dichos distractores los niños enfocaban su atención únicamente a sus deseos personales.

Preguntas de investigación.

¿Cómo aplicar el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención de los niños de 4 a 5 años de edad de la Institución Carlota Jaramillo de Araujo?

¿Cuál es el nivel de uso del juego como estrategia didáctica por parte de los docentes durante el proceso de enseñanza?

¿Cuál es el nivel de atención de los niños de 4 a 5 años de edad de la Institución Carlota Jaramillo de Araujo?

¿Cómo fortalecer la atención de los niños de 4 a 5 años de edad de la Institución Carlota Jaramillo de Araujo?

Objetivo general

Determinar la aplicación del juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención de los niños de 4 a 5 años de edad de la Institución Carlota Jaramillo de Araujo.

Objetivos específicos

- Identificar el nivel de uso del juego como estrategia didáctica por parte de los docentes durante el proceso de enseñanza de los niños de 4 a 5 años de edad en la Institución Carlota Jaramillo de Araujo.

- Identificar el nivel de atención de los niños de 4 a 5 años de edad de la Institución Carlota Jaramillo de Araujo.
- Elaborar una guía didáctica para docentes del uso del juego como estrategia para fortalecer la atención de los niños de 4 a 5 años de edad de la Institución Carlota Jaramillo de Araujo.

Destinatarios del Proyecto

Los beneficiarios directos son los docentes tutores y los niños de 4 a 5 años del nivel inicial. De forma adicional se beneficia la Unidad Educativa junto con otros docentes, niños de otros niveles y padres de familia de la Institución Carlota Jaramillo de Araujo y la comunidad cercana donde funciona la institución educativa en la que se desarrolla la presente investigación.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación (Estado del arte)

El ámbito educativo contempla el desarrollo integral de los niños y niñas tanto en habilidades motrices, socioculturales y cognitivas para alcanzar sus habilidades y destrezas. En este sentido, para el desarrollo del presente trabajo de investigación toma como referente proyectos que han centrado sus análisis en proponer estrategias didácticas basadas en el juego con la finalidad de fortalecer los procesos cognitivos básicos, como son la atención y la memoria de los niños de educación inicial, procesos que además son importantes para un adecuado desempeño escolar. En este sentido se analiza los siguientes:

Leyva (2011) en su tesis de investigación “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” desarrollada en la Pontificia Universidad Javeriana, ciudad Bogotá, propone el juego como estrategia didáctica para facilitar los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de educación infantil; en cuanto a la metodología de la investigación, presenta un diseño de carácter cualitativo, de nivel descriptivo e interpretativo. Dentro de los principales hallazgos, la autora concluye que aplicar el juego como estrategia didáctica permite generar experiencias positivas en los niños y niñas. En relación al estudio presentado, se coincide con la investigadora en el hecho de que el juego es una estrategia didáctica que se muestra interesante para los niños de educación inicial, adicionalmente se puede mencionar que este permite que los niños puedan explorar, experimentar y crear nuevos conocimientos; en cuanto, al fortalecimiento de la atención el juego se convierte en una estrategia

didáctica importante, para lo cual será necesario escoger los tipos de juego que más se adapten a este objetivo educativo.

Paralelamente, Torres C. (2002) expone un estudio presentado en la Universidad de los Andes, Colombia sobre *El juego: una estrategia importante*. El objetivo es proponer estrategias donde el juego sea el elemento principal en el proceso de aprendizaje. Desde esta perspectiva, el juego se presenta como una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento y un aspecto a considerar en este estudio es que se resalta que esta estrategia debe ser trabajada considerando las formas de aprendizaje más adaptada a cada edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. El juego es considerado una de las actividades más agradables y debe ser percibido como una forma más de esparcimiento antes que de trabajo. Ante lo expuesto, se realiza la importancia de saber elegir las estrategias de acuerdo con la edad de los niños, por lo que será importante en el desarrollo de esta investigación seleccionar adecuadamente los juegos más relevantes que permitan cumplir con los objetivos de este proyecto de investigación.

González y León (2013) en su tema de investigación denominado “Procesos cognitivos: de la prescripción curricular a la praxis educativa” presentado en la Universidad Nacional Experimental de Los Llanos Ezequiel Zamora, aborda los procesos cognitivos, principalmente la atención y la memoria, aspectos que a criterio de la autora no se encuentran delineados dentro del currículo, pero que son importantes en el proceso de aprendizaje, el principal objetivo es analizar la relación que existe entre los procesos cognitivos básicos y la forma en que se ponen en funcionamiento durante la práctica docente; su enfoque de la investigación es cualitativo realizado a través de una investigación descriptiva, como conclusión los autores mencionan que existe una limitada estimulación de los procesos cognitivos durante el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, encontraron que los procesos cognitivos básicos no se encuentran diseñados, no se toman en cuenta en los bloques de contenidos, ni se registran en los contenidos de tipo procedimental. Así este estudio infiere en la presente investigación, puesto que se enfoca en fortalecer los procesos cognitivos básico como la atención en los niños de edad temprana,

trasparentando además, la necesidad de considerar estos procesos dentro de las planificaciones curriculares.

Ospina (2015) expone un estudio presentado en la Universidad del Tolima sobre “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”. El objetivo de esta investigación es demostrar que el juego es una importante estrategia para el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje; la problemática está relacionada con la escasa aplicación de actividades motivadoras para desarrollar el aprendizaje y las acciones rutinarias dentro de clase, lo cual implica que algunos niños se resistan a participar en actividades lúdicas, afectando el aprendizaje; en cuanto a la metodología, presenta un enfoque de investigación formativa y un diseño cualitativo, soportado en la etnografía y la investigación-acción a través de la cual busca fomentar la calidad de la educación, impulsando el rol docente como investigador crítico del quehacer educativo; como resultado final la investigación evidencia que el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos cognitivos, en los primeros años de formación infantil. Por lo antes expuesto, el juego es considerado una de las actividades más agradables para los niños y debe ser aplicado estratégicamente para favorecer los procesos cognitivos, entre ellos la atención.

Barreto (2020) desarrolla el tema “El juego como estrategia de estimulación en el desarrollo de atención y memoria en los niños de educación general básica” el cual es presentado en la Universidad Central del Ecuador. El tipo de investigación es descriptiva, con un enfoque cualitativo. Como resultado evidencian la importancia de implementar dentro de la institución educativa como una actividad de desarrollo integral para activar y estimular los procesos cognitivos, además utiliza la estrategia del juego, respondiendo a los intereses de los niños y resolviendo sus necesidades. En relación con el tema desarrollado se debe destacar la importancia del juego, como una actividad que permite desarrollar varios aspectos del desarrollo integral, entre ellos la interacción de las habilidades sociales, a la ejecución de componentes cognitivos, y motores, por esta razón, se coincide con la autora en estimular la atención como uno de los elementos del desarrollo cognitivo para ampliar varios aspectos que favorecen el proceso de aprendizaje.

López (2021) presenta ante la Universidad Técnica de Ambato, el tema de investigación referente a “Estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la atención y concentración en el nivel inicial II” cuyo objetivo de esta investigación se enfoca en determinar la incidencia de las estrategias de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo de la atención y concentración en el nivel Inicial II, referente a la metodología la investigación se desarrolla a partir de un enfoque cualitativo y un diseño fenomenológico, presenta un estudio de alcance descriptivo y correlacional al vincular las variables del trabajo investigativo. Esta investigación es importante como referencia, puesto que se enfoca en las dos variables que forman parte del tema de estudio y que permiten corroborar la importancia de vincular el juego como estrategia didáctica y los procesos cognitivos, entre ellos la atención.

Organizador gráfico de variables

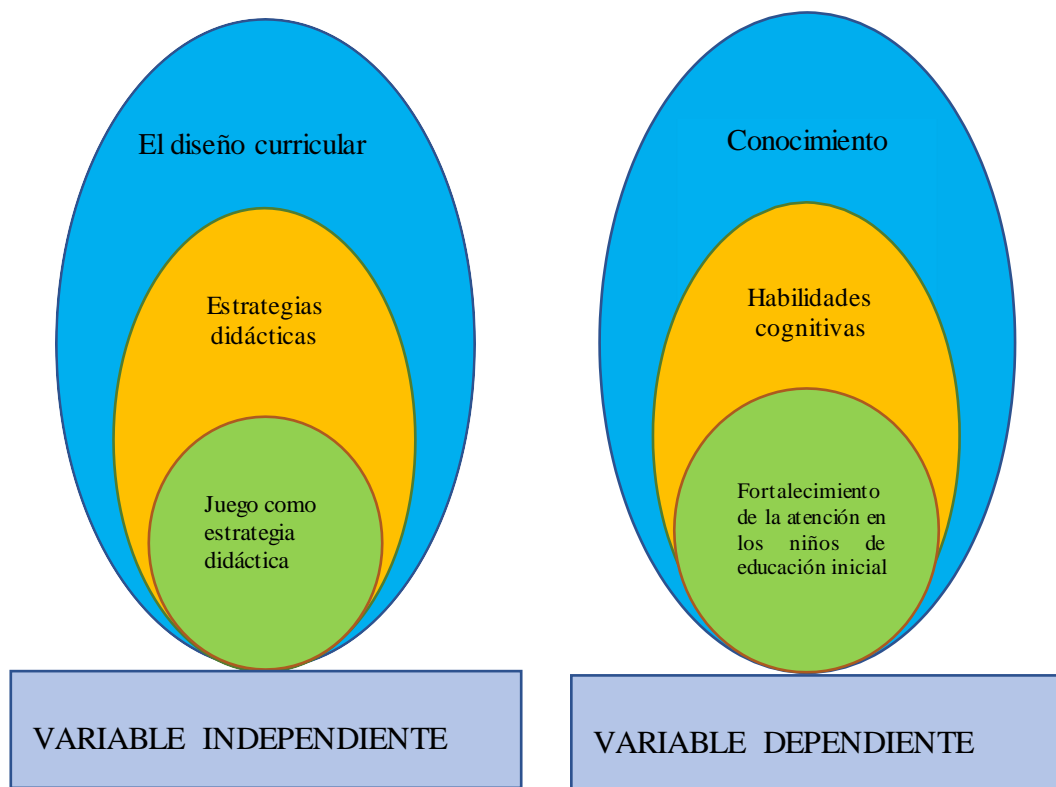


Gráfico N° 2: Organizador gráfico de variables
Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña
Fuente: Personal

Constelación de ideas-variable independiente

El juego como estrategia didáctica.

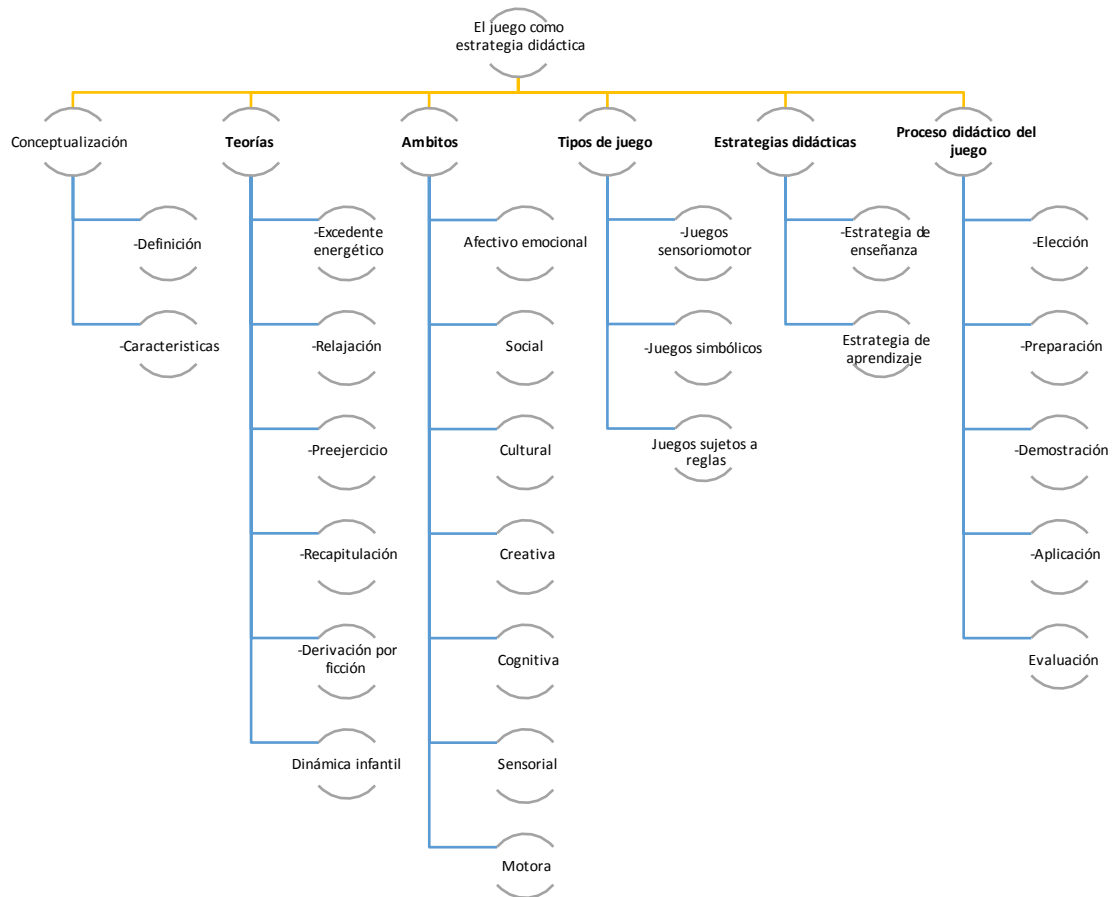


Gráfico N°3: Constelación de ideas variable independiente

Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

Fuente: Personal

Constelación de ideas variable dependiente

Fortalecimiento de la atención en niños de educación inicial.

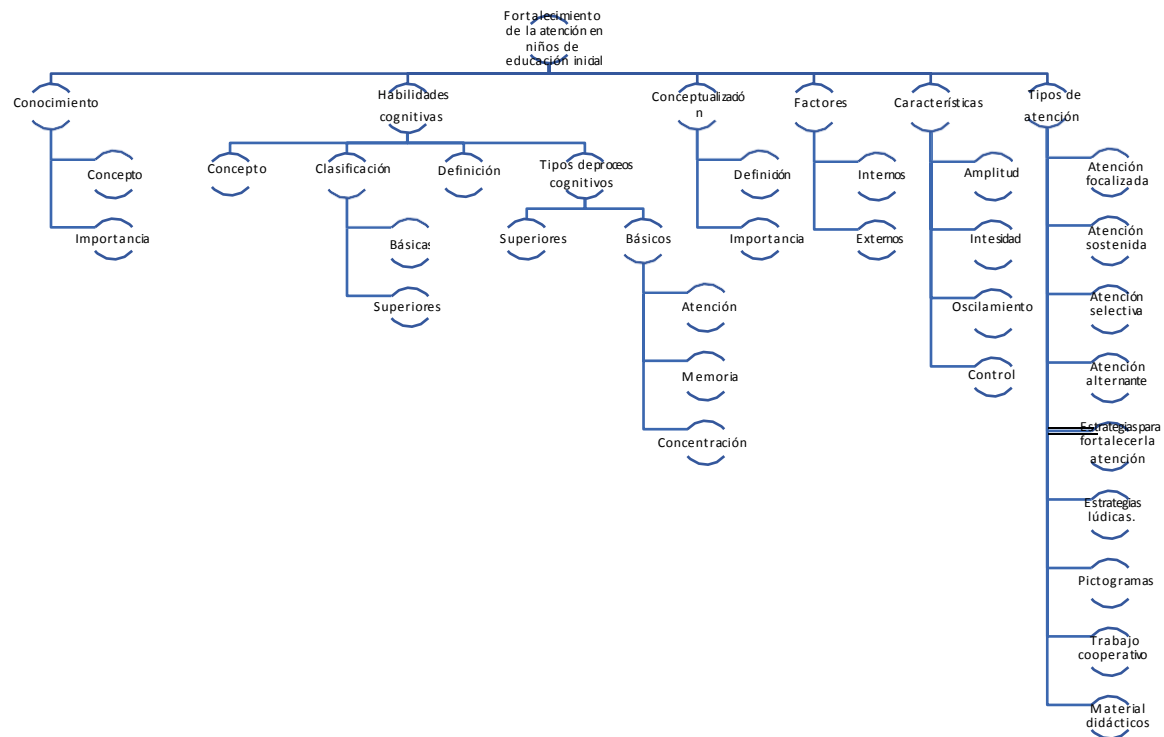


Gráfico N° 4: Constelación de ideas variable dependiente

Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

Fuente: Personal

Desarrollo teórico del objeto y de campo

El juego como estrategia didáctica

El diseño curricular en la Educación Inicial

La educación ecuatoriana como parte fundamental del desarrollo integral humano, se rige bajo la normativa legal que contempla la Constitución de la República, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y su Reglamento, con el objetivo de brindar una educación de calidad y calidez, respetando los derechos de los niños, niñas y adolescentes desde los primeros años de vida.

En el año 2013, la Subsecretaría de Fundamentos Educativos elaboró un informe sobre el currículo que regía desde el año 2002 concluyendo que el Currículo no correspondía a los nuevos criterios de diseño curricular, tampoco se había logrado articular los diferentes niveles educativos del Sistema Nacional de Educación. Con estos breves antecedentes se dio paso a un nuevo currículo para Educación Inicial, el cual rige desde el año 2014 y constituye el principal referente pedagógico de enseñanza y aprendizaje.

El Currículo de Educación Inicial tiene como destinatarios a niños y niñas de 0 a 5 años, el mismo que es aplicado por todas las instituciones educativas de sostenimiento fiscal, particular, fiscomisional y municipal. El currículo del Nivel Inicial tiene dos subniveles, el subnivel 1 que corresponde a niños y niñas de 0 a 3 años y el subnivel 2 que comprende el grupo de 3 a 5 años de edad. Este instrumento está enfocado en el desarrollo integral de los ámbitos de aprendizaje correspondientes a cada subnivel, contemplando el juego trabajo como metodología principal para el desarrollo del aprendizaje y la importancia del rol docente para ejecutarla.

Ámbitos de aprendizaje de la educación inicial

El currículo de Educación Inicial se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural de los niños y niñas, además, toma en consideración las etapas evolutivas del infante de acuerdo a las distintas teorías del desarrollo, con lo cual se identifica los criterios de secuencialidad de los niveles educativos (Currículo, 2014), dichos aspectos son importantes en el proceso educativo para planificar actividades que respondan a las necesidades de los estudiantes.

El Currículo de Educación Inicial considera que el proceso de enseñanza-aprendizaje es sistemático e intencionado, a través de este, el niño construye conocimientos y potencia el desarrollo de sus habilidades, valores y actitudes. Esto le permite fortalecer su formación integral mediante interacciones positivas gracias a la mediación pedagógica, la cual debe desarrollarse en un ambiente de aprendizaje que sea estimulante (Currículo de Educación Inicial, 2014, p.5). Desde esta perspectiva, las estrategias didácticas que el docente elija para desarrollar las experiencias de aprendizaje dictaminarán el logro de los objetivos los cuales están en correlación con ciertas destrezas y criterios didácticos.

El currículo de educación inicial se centra en el aprendizaje dividido en 7 ámbitos, según la edad de los niños y niñas, en 2 grupos que van de 3 a 4 años y de 4 a 5 años. A continuación, se describe brevemente cada uno de estos ámbitos, con énfasis en Educación Inicial II (4 a 5 años)

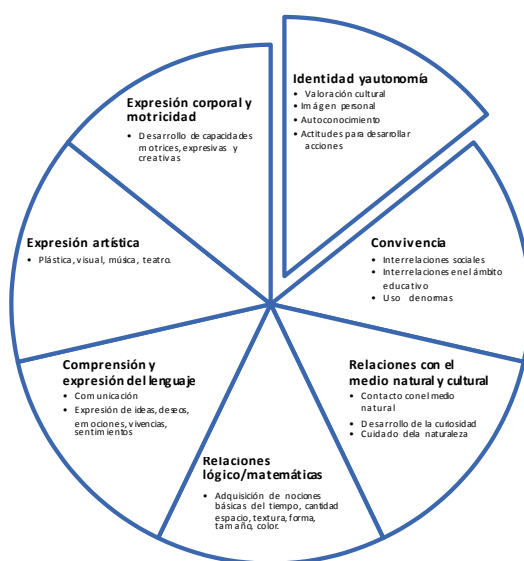


Gráfico N° 5: Ámbitos de Aprendizaje
Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña
Fuente: Currículo de Educación Inicial, 2014

Metodología del juego – trabajo

El Currículo de Educación Inicial (2014) señala que una buena práctica docente es importante para alcanzar el desarrollo de sus destrezas, para lo cual, el Ministerio de Educación proporciona una serie de orientaciones metodológicas que guían el quehacer educativo en este nivel. Dichas orientaciones están realizadas con base a

criterios técnicos curriculares y fundamentos teóricos para generar oportunidades de aprendizaje con estrategias didácticas interactivas, motivadoras e innovadoras, fomentando, además, el respeto a las diferencias individuales, culturales y a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los niños.

La educación integral tiene como base metodológica el juego, permitiendo la exploración, experimentación y creación, por ello, en este nivel se recomiendan como lineamientos metodológicos el juego-trabajo y a la organización de experiencias de aprendizaje como los mecanismos que permiten el desarrollo de las destrezas curriculares. De forma textual, el Currículo de Educación Inicial (2014) al referirse a la metodología del juego trabajo señala que:

Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades (p. 41)

Es importante reconocer que la educación inicial dista de ser escolarizada de forma tradicional y que por ello la metodología juego-trabajo, utilizada adecuadamente por el docente, facilita la experimentación, curiosidad, indagación y creatividad en los niños de manera que adquieran aprendizajes significativos mientras juegan.

El rol del docente

El Currículo de Educación Inicial (2014) señala que para aplicar la metodología del juego en los rincones y esta pueda cumplir con su intencionalidad pedagógica, es fundamental el rol del docente, proponiendo experiencias de aprendizaje basadas en las necesidades de los niños y mediando las actividades a realizarse en los diferentes ambientes con la aplicación de estrategias didácticas apropiadas para el momento y la edad.

El siguiente cuadro resume las formas de interacción que el docente debe asumir mientras desarrolla la metodología del juego-trabajo:

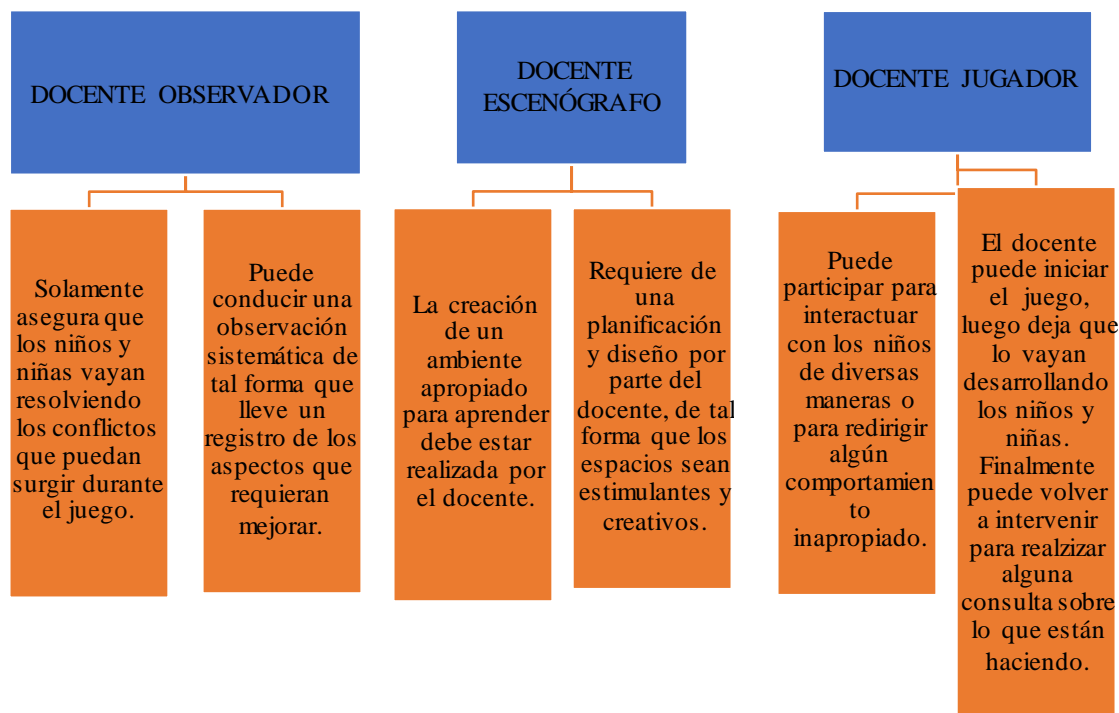


Gráfico N° 6: Formas de interacción del docente
 Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña
 Fuente: Currículo de Educación Inicial, 2014

En relación al cuadro, se puede inferir que el docente juega un papel fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, ser un buen observador para precautelar la salud física, ya que por la edad los niños están sujetos a peligros; jugador motivando e interactuando en diferentes momentos del juego para generar en los niños seguridad, autonomía y responsabilidad; y escenógrafo, es decir debe preparar un espacio con el material adecuado para que estimule la atención e interés en los niños generando un aprendizaje significativo, todo ello enmarcado en una planificación previa.

El Currículo de Educación Inicial (2014) identifica cuatro momentos para aprovechar las experiencias y el aprendizaje durante la aplicación del juego trabajo como metodología, de la siguiente manera:

- 1. El momento de planificación:** durante el cual los niños y el docente dialogan para decidir las acciones que van a realizar, los espacios y tiempos, mediante preguntas dirigidas como: ¿qué hacer? ¿cómo lo hago? ¿con qué? ¿con quién? ¿dónde? y ¿para qué?
- 2. El momento de desarrollo:** es la puesta en acción de lo planificado y la utilización de las estrategias didácticas seleccionadas por el docente para cumplir

con los objetivos de aprendizaje captando la atención de los niños, a manera de juego, durante este tiempo los niños eligen el rincón y la actividad que van a desarrollar según sus gustos, mientras que el docente cumple su rol de observador y mediador resolviendo situaciones que podrían generarse.

3. El momento del orden: es el tiempo posterior a finalizar el desarrollo del juego y consiste en ordenar el material que han utilizado para dejar los rincones organizados; durante este tiempo la docente ayuda activamente a los distintos grupos y puede valerse de actividades como canciones, rimas, etc., que ayuden a enfocar la atención para que el momento sea más atractivo, animado y que motive la participación de los niños.

4. El momento de la socialización: los niños y el docente dialogan sobre la actividad realizada en los rincones realizando la retroalimentación, aplicando la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, lo que permite al docente determinar los aprendizajes logrados y los que requieren refuerzo, así como los factores positivos y negativos que incidieron para en las actividades propuestas.

Con base a lo señalado, se puede mencionar que la metodología del juego-trabajo se basa en la creación de ambientes de aprendizaje que permitan al niño desarrollar una serie de actividades propuestas por el docente considerando el rincón de trabajo, así el niño o niña vaya creando el aprendizaje mientras juega.

A fin de profundizar más en esta metodología y cumplir con lo que señala el Currículo de Educación Inicial, es importante que se considere los aspectos más importantes del juego como estrategia didáctica, el mismo que es la herramienta principal para ser usada por el docente para enfocar la atención de sus estudiantes y lograr la interiorización de conocimientos significativos en el proceso educativo.

Estrategias didácticas

Rovira et al. (2017) señalan que las estrategias didácticas son un conjunto de acciones que los maestros aplican en forma planificada con la finalidad de lograr algunos objetivos de aprendizaje específicos. Así, se puede concluir puede mencionar que las estrategias didácticas permiten al docente llevar a cabo un trabajo organizado, a través del cual puede desarrollar una serie de destrezas, específicas según la edad del niño o niñas y el nivel educativo en el que se encuentre.

Las aplicaciones de estrategias en el ámbito educativo van en función de las necesidades de enseñanza que tiene el docente, es así como, dependiendo del tipo de actividad que el docente quiera aplicar y las destrezas que quiera desarrollar ha de saber elegir una de las tantas estrategias didácticas que puede encontrar en el contexto educativo. De la Torre (2012) detalla que en el ámbito educativo se pueden aplicar estrategias orientadas al aprendizaje escolar, mediante las cuales se puede adquirir conocimientos, desarrollar procedimientos, promover valores, actitudes y normas, así como estrategias integradores para promover la inclusión y la diversidad.

Si bien las estrategias didácticas como se ha dicho anteriormente permite el logro de ciertos objetivos manifestados en el Currículo de Educación y éstas se desarrollan o aplican de manera planificada es importante que el docente sepa elegir de forma crítica el tipo de estrategia a utilizar, ya que si bien puede existir un catálogo amplio de estrategias, el docente debe realizar una toma de decisiones en relación a las técnicas y actividades a las que puede recurrir para lograr los objetivos establecidos y tomando muy en cuenta la edad y el contexto socioeducativo de los niños y niñas.

Importancia de trabajar con estrategias didácticas

Con base al concepto de estrategias didácticas y en función de su utilización, se pueden señalar algunas cualidades favorables que tiene para el docente y el estudiante trabajar con estrategias didácticas.

- Permiten conseguir de forma efectiva los objetivos específicos de un aprendizaje o destreza en concreto.
- Le ofrece al docente los conocimientos necesarios para saber transmitir la información de forma adecuada durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Permiten prever y preparar todos aquellos materiales u objetos necesarios para la enseñanza.
- Se trabaja en función de los aspectos más relevantes del tema que se quiere transmitir.
- Integrar el conocimiento de otras áreas.
- Articular los conocimientos teóricos con los aspectos prácticos del aprendizaje

- Fomentar la participación y la autonomía de los niños y niñas al momento de generar estrategias propias de aprendizaje.
- Asumir el rol que tiene el docente de forma que durante el aprendizaje se convierta en guía del desarrollo del conocimiento.
- Realizar evaluaciones más concretas del aprendizaje.

El juego

La definición del juego es muy variada, de manera que existen varios autores que lo han conceptualizado de forma amplia y dependiendo del ámbito de la materia. García P. (2005) define al juego desde su raíz latina, la cual es *iocus* (acción o efecto de jugar) *ludus-ludere* (lúdico) que se refiere al juego infantil y comprende recreo, competición, juegos de azar. (p.16) Es decir, el juego se convierte en una acción lúdica que el infante realiza para lograr el mayor de satisfacción interactuando libre y espontáneamente.

El juego es una de las actividades más importantes para el desarrollo integral de los niños, puesto que les permite generar vínculos con las personas cercanas. En este sentido se constituye en una estrategia lúdica que permite a los niños interactuar con sus compañeros y docentes generando el interés y la curiosidad por aprender.

Contextualizando lo anteriormente mencionado, el juego es una actividad lúdica, recreativa que permite a los participantes divertirse mientras aplican conocimientos y cumplen reglas establecidas, cabe recalcar que el juego no está únicamente dirigido a los niños, pero son ellos quienes más disfrutan de él.

Características del juego

Para Romeo et al. (2016) algunas características importantes que tiene el juego, sobre todo en el ámbito educativo y principalmente al aplicarlo a niños y niñas. Algunas de estas características son las siguientes:

- **El juego es una actividad natural del niño** lo cual le proporciona placer y satisfacción, por tanto, podemos decir que un niño juega si en verdad se divierte; es posible que siga las indicaciones u obligaciones impuestas por el adulto o por el grupo de juego, pero no juega. Sin embargo, el juego no significa solo diversión, también existen juegos que exigen esfuerzo o aquellos que potencian el desarrollo de la responsabilidad del niño, ya que él mismo puede ponerse algunas restricciones.

- **El juego ayuda a desarrollar las facultades físicas y psíquicas**; y sirve para conocer las propias aptitudes y límites. Estableciendo una relación con los demás y con los objetos, el niño, o la niña a medida que resuelven las acciones o problemas implícitos a todo juego, van descubriendo sus propias cualidades y limitaciones en campos diversos.
- **El juego es fuente de relación con los demás**. Pero estas relaciones no tienen un carácter jerarquizado, ya que en el juego no existen las relaciones de poder niño-adulto, establecidos en la vida cotidiana. En el juego, el niño puede crear un mundo a su medida, donde la relación con la gente, la cual juega, es de igual a igual.
- **La sociedad y sus reglas se reflejan en el juego**, mediante el cual el niño conoce y asimila, lo que le permite adaptarse a la realidad que le rodea. El aspecto cognitivo-social del juego es uno de los elementos que más se trabajan últimamente. Sus implicaciones van más allá del conocimiento del entorno social, hay un traspaso de este entorno al niño y, por tanto, el niño mientras juega interioriza la estructura social que le rodea (con sus valores, normas, hábitos).
- **El juego es medio de aprendizaje**, y no hace falta que sea intencionado o programado por el educador. El juego se desarrolla en un contexto humano y medioambiental determinado, con cuyos elementos interactúa el niño y la niña, conocen cuáles son sus capacidades, por qué las confrontan y aprenden a modificarlas para poder conseguir mejores resultados.
- **El juego es voluntario y deseado**, lo que facilita a veces el niño lo utilice como medio terapéutico, de liberación de tensiones psíquicas y retorno al equilibrio, Varios de los miedos y ansiedades que afrontan los niños y niñas en sus relaciones con los demás y con los objetos de su entorno pueden ser superados o aliviados gracias a que el juego actúa como una catarsis.
- **En el aspecto cognitivo**, el juego es promotor del desarrollo de las facultades cognitivas, principalmente porque requiere de la intervención de todos los sentidos y utiliza mucho la imaginación. El uso de la imaginación le permite al niño o niña tener una diversidad de alternativas para ejecutar acciones, enfrentar problemas y desarrollar formas y estilos de pensamiento.

- **Mediante el juego se pueden potenciar los valores, la moral, regular la conducta.** Estos valores, de acuerdo con Vygotsky, aparecen primero en un plano interpsicológico y después pasan a uno intrapsicológico. Este desarrollo moral se manifiesta a través de la construcción de reglas, considerando como válidas aquellas que conducen al bien común y que cuentan con la aprobación general. Además, el juego suele ser una herramienta para aprender a evaluar la interacción social y la conducta ética de los jugadores.
- **De igual manera, los juegos son fuentes de salud física y mental.** porque permite la expresión de su energía corporal y porque las múltiples tensiones pueden ser superadas gracias a que en el juego simbólico puede transferir su frustración, angustia, agresividad. Se puede afirmar que existe una relación directa entre salud mental y el juego como fuente para la expresión creadora, es decir, la mayoría de las actividades lúdicas fomentan la creatividad de los niños, lo cual enriquece su salud y a su vez, todo aquello que asegura su salud psicológica incrementa su creatividad.

Se puede evidenciar que tanto las corrientes pedagógicas y metodológicas conciben al juego como un elemento principal para el proceso de aprendizaje, pero también importante para la formación de la personalidad de los niños entre los 0 y 5 años de edad.

Teorías del juego.

Entorno al juego como parte del desarrollo de aprendizaje se han ido desarrollando algunas teorías que pueden ser analizadas desde otras áreas como la psicología, la biología, la física, y desde estas ciencias se le ha querido dar un enfoque pedagógico con la finalidad de comprender las razones de por qué el juego constituye una actividad esencial para el ser humano durante la infancia y posterior desarrollo.

A continuación, se describen brevemente algunas de estas teorías llamadas clásicas por ciertos autores y citadas en trabajos de autores como Gallardo (2018).

Teoría del excedente energético

Esta teoría fue planteada por Spencer H. (1855) cuyo razonamiento es que el juego tiene por objeto la liberación de energías acumuladas. Esta argumentación proviene de una teoría evolucionista, puesto que, según Spencer, las especies

inferiores requieren de mayor energía para cubrir sus necesidades, mientras que las superiores no necesitan consumir tanta energía.

En contraste con el momento actual, el enfoque de esta teoría es netamente evolucionista, pero centrado en el ser humano, sin que se rescate el valor fundamental del juego como una actividad recreativa importante para el desarrollo cognitivo, sobre todo durante la infancia.

Teoría de la relajación

La teoría de la relajación o descanso, fue formulada por Moritz Lazarus (1824-1903), para quien el juego es una compensación por las actividades fatigosas que realiza el ser humano, por tanto, el juego es una actividad que sirve para el descanso y la recuperación.

En una época donde la industrialización se empezaba a abrir paso, el enfoque del juego está basado en este contexto como una actividad recreadora, de compensación, pero aún no se contextualiza una correlación entre el juego y la infancia.

Teoría del preejercicio

Karl Gross (1898), como principal exponente de esta teoría, refiere a la importancia del juego como un ejercicio preparatorio que realizan los niños y niñas para sus posteriores roles como adultos. En este sentido, el autor resalta la importancia del juego en el desarrollo de las capacidades y habilidades del niño o niña para perfilar como un adulto, por lo que el juego es un pre ejercicio mental de lo que será su función futura como adulto.

Teoría de recapitulación Hall

Esta teoría es propuesta por Hall S. (1904) y menciona que el juego es una recapitulación de la breve evolución de la especie humana. Este autor señala que en el juego se encuentran comportamientos ontogenéticos y filogenéticos que son conceptos propios de la evolución de la especie humana. El ejemplo propuesto es que juegos básicos como las escondidas, reflejan situaciones como la necesidad de esconderse que tenían los primeros humanos. Por otro lado, según el autor, al momento de comenzar un juego, lo que se hace es realizar una conexión o actividad vinculada a la vida primitiva.

Derivación por ficción

Claparede E. (1932) será quien vaya vinculando el juego al desarrollo psicomotor, intelectual, social, afectivo y emocional del niño. Según el autor, el juego persigue fines ficticios, donde el niño puede proyectarse en lo que pretende ser de adulto.

Este autor destaca la importancia de la ficción que se crea en el juego y la forma en cómo el jugador convierte una conducta real en una conducta lúdica. En el juego se pueden satisfacer los deseos y anhelos.

Dinámica infantil

Esta teoría propuesta por Buytendijk (1935) señala que el niño juega debido a su esencia infantil. El juego es una actividad propia de la infancia, desarrollada por el hecho de ser niño. Concluye que a través de las distintas peculiaridades se explican los cambios de conducta durante la infancia.

Dicha postura es completamente opuesta a lo mencionado por Gross, Buytendijk, pues señala que no existe demostración alguna de que un animal que no haya jugado nunca tenga menor grado de percepción. Por lo que cualquier comparación jerárquica basada en el juego debe descartarse. Así mismo señala que respecto a los ejercicios preparatorios existen, pero no como juego.

Dimensiones del juego

Afectivo-emocional (expresión y control emocional)

El juego como actividad lúdica y recreativa genera en los niños goce, satisfacción y motivación, favorece el control de emociones y la resolución de problemas que surgen en la vida cotidiana. A través del juego los niños desarrollan su autoestima y confianza en sí mismo y en los demás, así como el control de emociones suscitadas durante el juego, como el ganar y perder. Es importante desde el inicio poner las reglas claras y respetarlas para evitar emociones negativas y en caso de que se presenten es la oportunidad perfecta para enseñar el autocontrol y manejo de emociones.

Social (integración, adaptación, igualdad y convivencia)

En esta dimensión el juego es considerado como recurso para la interacción social con sus pares, mientras se da este proceso, el niño adquiere conductas positivas como saludar, compartir, respetar reglas, turnos; es decir, el niño conoce

sus capacidades personales y las aplica para relacionarse con el mundo que le rodea. Mientras se juega se comparte actitudes positivas y negativas, las cuales nos ayudan a discernir, respetar y buscar la forma de llegar a acuerdos por medio de la comunicación, asumiendo con responsabilidad que no siempre se puede ganar, favorece también una actitud cooperativa y la convivencia armónica. Por otro lado, es de suma importancia recordar que el juego permite disminuir los niveles de ansiedad convirtiéndose en un actividad terapéutica.

Cultural (transmisión de tradiciones y valores)

El juego es una actividad social con la cual los niños conocen, adaptan y repiten tradiciones y valores socio-culturales. Actualmente la diversidad social y cultural ha permitido la integración de una gran variedad de juegos tradicionales provenientes de los grupos sociales que conforman las comunidades educativas.

Creativa (inteligencia creativa)

Esta dimensión se enfoca en el desarrollo de la creatividad mediante el juego simbólico como herramienta para potenciar las habilidades del pensamiento, la imaginación y distinción de la fantasía y la realidad; facilita también, el cambiar lo existente y modificarlo según sus gustos y percepciones, por ello es importante proporcionar ambientes favorables donde se pueda dar rienda suelta a la imaginación, pensamiento y expresión, en donde el adulto debe asumir un rol de mediador para guiar el accionar negativo y motivar las acciones acertadas.

Cognitiva (gimnasia para el cerebro)

La manipulación de objetos permite percibir la información del mundo que nos rodea, es así, que mientras juegan, los niños experimentan e interiorizan cualidades y utilidades de los objetos, para posteriormente contruir las representaciones mentales de objetos o personas, incluso cuando están ausentes. Por otro lado, se desarrolla los procesos empáticos que permiten que el niño comprenda el sentir de sus compañeros, asumiendo comportamientos sociales positivos, mismos que van de la mano con la adquisición y dominio del lenguaje como medio de interacción social. Para finalizar el análisis de ésta dimensión, se recalca que la práctica del juego simbólico favorece la adaptación con el mundo que nos rodea ejecutando el ensayo de aciertos y errores.

Sensorial (órganos de los sentidos)

El juego es un medio para experimentar y explorar el entorno a través de las sensaciones, y de la misma manera, es la fuente de autoconocimiento de las posibilidades sensoriales de cada niño, ya que se realiza de manera libre y con la posibilidad de repetirlo según los gustos y necesidades de cada individuo.

Motora (motricidad gruesa y fina)

El juego se da forma paralela con el desarrollo motor desde tempranas edades, aportando a la evolución sensorial a través de movimientos corporales, que en un inicio serán amplios y posteriormente serán coordinados y complejos. La estructuración del esquema corporal parte de identificar el cuerpo como un todo para dar paso al conocimiento de las partes, también, se da el reconocimiento de sí mismo y luego de los demás. Con el paso del tiempo el juego permite reconocer las posibilidades motrices y coordinar los movimientos de mejor maneja. Por otro lado, el juego permite ejercitar la relación causa-efecto, comprendiendo que sus acciones cambian su entorno y asumiendo que es responsable de lo que realiza.

Tipos de juegos

Piaget (1932) es el principal teórico que ha clasificado los juegos de acuerdo con el desarrollo del conocimiento infantil, señala que los juegos pueden ser funcionales, de construcción, de roles, de reglas y didácticos. Si bien, algunas investigaciones realizan otras clasificaciones, se considera para su clasificación conforme al desarrollo evolutivo de la infancia. En consecuencia, la clasificación más general se puede mencionar de la siguiente manera:

Juegos motores y de interacción social

Se presenta en las primeras etapas de la vida hasta el segundo año de vida. En este período el niño está adquiriendo afanosamente control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. El juego consiste en repetir y variar movimientos.

Los niños encuentran satisfacción en el dominio de sus capacidades motoras y experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtienen placer al comprobar que son capaces de hacer que se repitan los acontecimientos; de ahí que se pueda observar su alegría, cuando una y otra vez mueven objetos.

Los juegos motores pueden partir de usar su propio cuerpo, por ejemplo, el niño agarra, chupa, golpea, sobre todo durante los dos primeros años de vida. A medida que va creciendo, esa experiencia previa lo advierte de lo que viene después de realizar una actividad. Es de esta manera cómo se va desarrollando las habilidades cognitivas y entran en juego las funciones básicas como la memoria y la atención.

En el ámbito sociocultural o de interacción, el juego motor es parte del patrimonio de todas las naciones, puesto que son actividades que todo el mundo las realiza (Gil y Otros, 2020) y constituyen parte de la cultura la cual permite ir creando conciencia cultural y es fuente de valores sociales.

Juego simbólico o representativo.

Surge hacia los dos años, hasta aproximadamente los seis. Durante este estadio, el niño y la niña aprenden a codificar sus experiencias con símbolos y las combinaciones de éstos. Dado que el lenguaje aparece incipientemente, lo utilizan para captar y comprender su mundo. En esta etapa, a más del manejo sensoriomotor del mundo real, empiezan a jugar imaginativamente con los objetos de su medio para utilizarlos en múltiples formas.

Juegos sujetos a reglas

Se inicia de cinco a seis años. El niño o la niña han comenzado a comprender los conceptos sociales de cooperación y competición. Su juego refleja esto, cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas sobre la base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en grupo o equipo. Estos juegos inician en la organización y la disciplina, al mismo tiempo que enseñan a someter sus propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo, el niño y la niña aprenderán a ser él o ella, a ser personas, a percibir que existen los demás y a respetar sus personalidades.

Juego de construcción

En este tipo de juegos no hay una edad determinada, Martínez (2011) menciona que el juego construcción puede contemplar los siguientes aspectos para su desarrollo:

- La libertad de elección del juego.
- El número de individuos necesarios para su realización.
- Por el lugar donde se juega.

- Por el material que se utiliza.
- Por la dimensión social.
- Por la edad de los destinatarios del juego

Dichos aspectos inciden en el proceso constructor del niño determinando lo que desea expresar mediante el juego.

El juego como estrategia didáctica

Para definir correctamente el juego como estrategia didáctica y posteriormente es necesario conocer cada uno de estos términos. De esta manera, se procede a comprender el significado de cada palabra para llegar a una definición del juego como estrategia didáctica.

Desde su definición etimológica, estrategia deriva del latín *strategia*, palabra que procede de dos términos griegos: *stratos* (ejército) y *agein* (conductor o guía). En consecuencia, en su origen primario estrategia es el arte de dirigir las operaciones militares. Ulloa R. (2008) explica que, en el contexto literario, la estrategia se aplica al arte de dirigir y articular acciones y operaciones; es un plan o programa con ciertos objetivos. En este mismo sentido, Ulloa r. (2018) señala que existen varios criterios respecto al concepto de estrategia, así como variadas pueden ser las estrategias para el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje.

De la definición antes descrita, se tiene una primera aproximación a lo que significa estrategia en el plano educativo. Una estrategia es un plan, un diseño, el cual permite alcanzar ciertos objetivos o metas. Una estrategia también es el proceso, previamente elegido mediante el cual, quien lo aplica, pretende alcanzar uno o varios objetivos.

Abreu y Otros (2017) señalan que la didáctica tiene una definición polisémica y se puede entender como una disciplina que estudia los procesos y elementos de la enseñanza – aprendizaje.

De lo señalado se desprende que la didáctica se encarga de asegurar que el proceso que se aplica para la enseñanza sea el adecuado, y permita al docente cumplir con los objetivos propuestos. La didáctica valida el proceso para la enseñanza y el aprendizaje, abarca la metodología y las técnicas por las cuales se realiza este proceso. En resumidas cuentas, la didáctica es parte de la pedagogía esta ciencia estudia las técnicas y métodos de enseñanza.

Finalmente, se define la palabra juego, que de forma general se entiende como una actividad que se realiza de forma libre por parte del niño, siendo esta actividad la primera aproximación e interrelación con los otros, a través de esta actividad, el participante decide aceptar algunas reglas. Una definición que llama la atención es la dada por Gross (1989) para quien el juego es una manera de comenzar a entrenar los instintos, “es un ejercicio preparatorio para el desarrollo de las funciones que sean necesarias para la época adulta (p. 236).

De la explicación de cada una de las palabras antes descritas se puede obtener una definición del juego como estrategia didáctica, la misma que se puede comprender como una actividad planificada para alcanzar los objetivos propuestos, en el caso presente, por el docente, durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Actualmente, se considera el juego como un proceso cognitivo que utiliza actividades y puede ser aplicado desde tempranas edades, por lo tanto, el juego como estrategia didáctica cumple un papel importante en el desarrollo de las habilidades intelectuales, afectivas, sociales de los niños a través de la integración armónica y efectiva con sus pares. Es decir, esta actividad permitirá a los niños alcanzar un nivel de conocimiento e integración en un ambiente organizado, con indicaciones claras que permita alcanzar los objetivos propuestos con el grupo de educación inicial.

El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite a los estudiantes construir su propio conocimiento a través de la experimentación, la exploración, la indagación y la investigación, procesos claves para lograr un aprendizaje verdaderamente significativo. De esta forma, se abre un amplio abanico de posibilidades para la creación y/o desarrollo de juegos didácticos.

Conforme a lo señalado, se debe decir que el juego se convierte en un recurso didáctico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es un recurso mediante el cual es posible acaparar la atención de los niños y niñas de una forma entretenida, dinámica e interesante. El juego es importante en la educación, toda vez que el docente logra captar la atención de los niños sobre un interés específico.

El juego como estrategia de enseñanza

En los apartados anteriores se ha comprendido la importancia del juego durante la infancia, y cómo este al ser parte esencial del niño y la niña permite que vayan

adquiriendo ciertas destrezas y conocimientos de manera empírica. En este sentido, desde el ámbito educativo, se resalta la importancia de aprovechar la naturaleza del juego durante la infancia como una estrategia de enseñanza.

Desde el currículo de Educación Inicial se define la enseñanza-aprendizaje como:

Un proceso sistemático e intencionado por medio del cual el niño construye conocimientos y potencia el desarrollo de habilidades, valores y actitudes que fortalecen su formación integral, mediante interacciones positivas que faciliten la mediación pedagógica en un ambiente de aprendizaje estimulante (Currículo, 2014, p. 15).

Algunos autores mencionan que en el proceso de enseñanza aprendizaje se identifican cuatro elementos: el docente, el estudiante, el contenido y las variables ambientales (e-learning, 2017). Cada uno de estos elementos tiene mayor o menor influencia según el contexto en el que se desarrollen.

Una vez que se comprende de forma general el proceso de enseñanza-aprendizaje y los elementos que en él intervienen, se puede señalar que el juego como estrategia de enseñanza se debe comprender como una actividad, previamente planificada por el docente con miras a conseguir ciertos objetivos. En consecuencia, en este proceso el docente debe considerar el tema de trabajo, el contenido, la aplicación de la técnica y la estrategia didáctica para enseñar a aprender.

Tomando como referencia la definición de que el juego forma parte de la metodología de enseñanza, cuyo propósito es:

guiar la acción del docente y orientarlo en la toma de las mejores decisiones pedagógicas que debe asumirlas para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de que los profesionales de este nivel educativo dispongan de directrices metodológicas que faciliten y dinamicen el logro del desarrollo y aprendizaje de los niños, (Currículo, 2014, p. 18)

En razón de lo señalado, el juego como estrategia del enseñanza-aprendizaje permite que el docente pueda alcanzar ciertos objetivos del desarrollo de aprendizaje del niño o niñas, pero, además, es una actividad que a su vez permite fortalecer o desarrollar otras funciones o facultades cognitivas que, si bien son parte del desarrollo integral del niño o niña, en ocasiones no se les da la debida importancia.

Proceso didáctico del juego

El proceso de enseñanza-aprendizaje se comprende en función de los elementos que en ella intervienen, el docente, el estudiante, el contenido y las variables ambientales, que ya se había descrito anteriormente. Al hablar del proceso didáctico del juego se ha de comprender como aquellas acciones que se encuentran de forma integrada y que requieren seguirse de manera ordenada por parte del docente “dentro del proceso educativo para el logro de un aprendizaje efectivo” (Rosero et al., 2017, p. 3), es decir manteniendo un orden sistémico que permita alcanzar los objetivos planteados.

Rosero et al. (2017) mencionan que para que el proceso didáctico tenga éxito es importante que el docente tenga el conocimiento, capacidad y actuación suficiente para realizarlo a través de un conjunto de actividades de manera coherente, ordenada, que le permitan al docente alcanzar ciertos objetivos de enseñanza y a la vez lograr de forma efectiva el aprendizaje de los estudiantes.

Torre (2001), menciona que el proceso didáctico está relacionado con el proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente debe saber elegir de forma adecuada el proceso que va a seguir para el proceso de enseñanza – aprendizaje y la didáctica debe ir en función de aquellos objetivos. De tal forma que existe una relación de la didáctica con la estrategia y la herramienta, metodología o técnica a aplicarse para el logro de los objetivos que el docente se proponga.

El proceso didáctico del juego para el fortalecimiento de la atención

Marques (2001) al referirse al proceso didáctico lo identifica como un proceso complejo, en el cual convergen algunos elementos o componentes que se describen brevemente a continuación:

- El docente. (mediador del conocimiento)
- El estudiante (adquiere o desarrolla el conocimiento)
- Los objetivos (currículo)
 - o Ejes y ámbitos de aprendizaje
- El contexto (medio)
- Recursos para el aprendizaje (estimulación del aprendizaje, recursos audiovisuales, orales, materiales, didácticos)
- La metodología de la estrategia didáctica

- Tomar en cuenta las características del grupo de estudiantes.
- Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes
- Organizar el aula por rincones.
- Evaluación del aprendizaje y/u objetivos

El juego es uno de los elementos básicos e importante para el desarrollo integral del niño debido a su carácter lúdico y dinámico, con base a lo señalado, el proceso didáctico del juego debe seguir pasos, los mismos que pueden ser aplicados de forma flexible, adaptarse a las necesidades de aprendizaje o de los objetivos que el docente pretenda desarrollar, tomar en cuenta las características de los participantes, los recursos disponibles y se puede resumir en el gráfico siguiente.

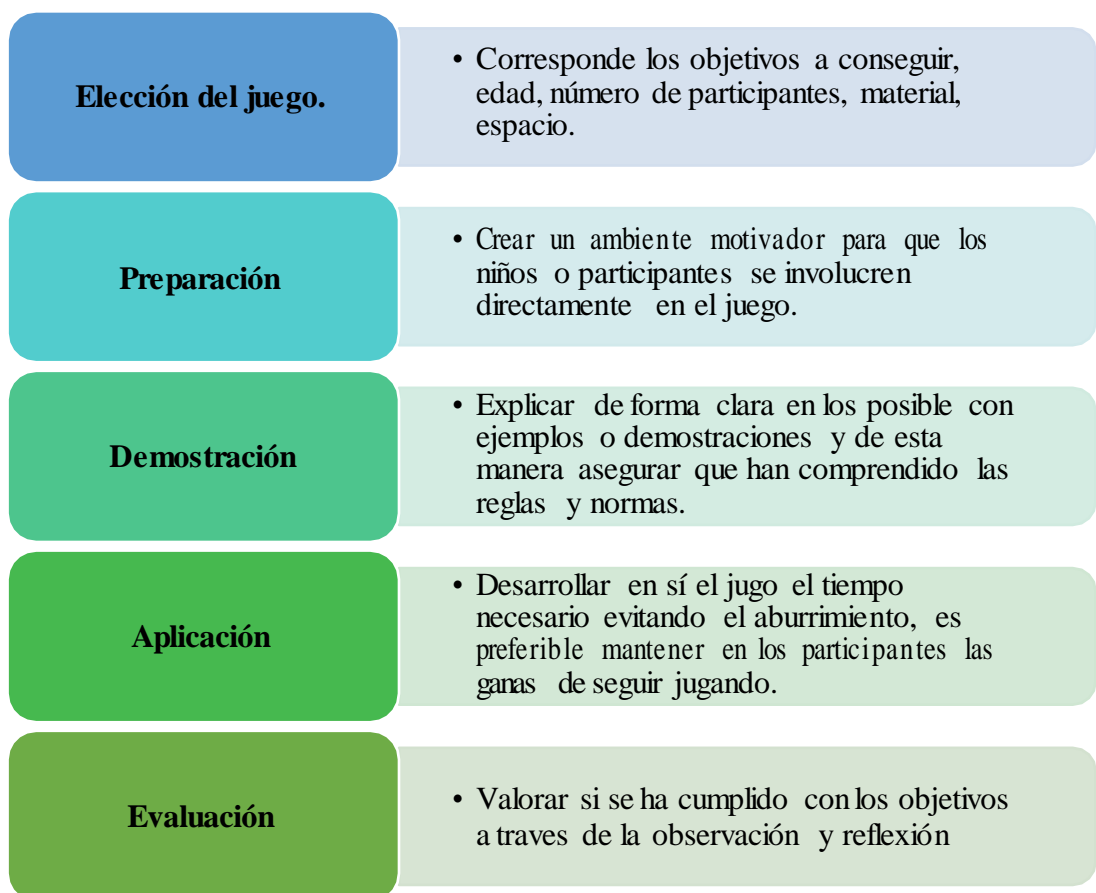


Gráfico N° 7: Proceso didáctico del juego
Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña
Fuente: Elaboración propia

Fortalecimiento de la atención

Habilidades cognitivas

Suárez (2016) explica que lo cognitivo es el acto de conocimiento, que comprende otras acciones como almacenar, recuperar, reconocer, comprender, organizar y usar la información que se recibe a través de los sentidos, por otra parte, la autora explica que la cognición es la facultad de conocer y procesar la información. Esta facultad de procesar la información inicia en la percepción, pasa por el conocimiento adquirido y las características subjetivas mediante las cuales se valora la información. La cognición está ligada a otros conceptos abstractos como la mente, la percepción, el razonamiento, la inteligencia, el aprendizaje entre otras funciones.

Así, el conocimiento no solo comprende la activación de los sentidos, sino que para desarrollarlo entran en juego el funcionamiento de sistemas que interpretan y reinterpretan la información obtenida por los sentidos, ayudados de los procesos cognitivos básicos como la atención, la memoria, el lenguaje entre otras.

Clasificación de las habilidades cognitivas

Habilidades cognitivas básicas

Los procesos cognitivos básicos o habilidades son importantes en el procesamiento de información, pues, sin este proceso es imposible que, en el futuro, se desarrollen procesos superiores.

Un proceso cognitivo básico es condición para el posterior procesamiento de información. Dicho de otra manera, sin este proceso es imposible que se desarrollen procesos superiores. Estas habilidades son la sensación, percepción, atención y memoria.

Percepción

Se trata de un proceso mental en el que organizamos toda la información que proviene del entorno o del interior de uno mismo para finalmente darle un sentido. Para Glover (2018) la interpretación que los seres humanos hacemos del mundo que nos rodea está determinada principalmente por la personalidad individual de cada uno, la estructura biológica de nuestro cerebro, nuestros intereses y las experiencias que hemos ido adquiriendo a lo largo de nuestra vida. La percepción se puede dividir en:

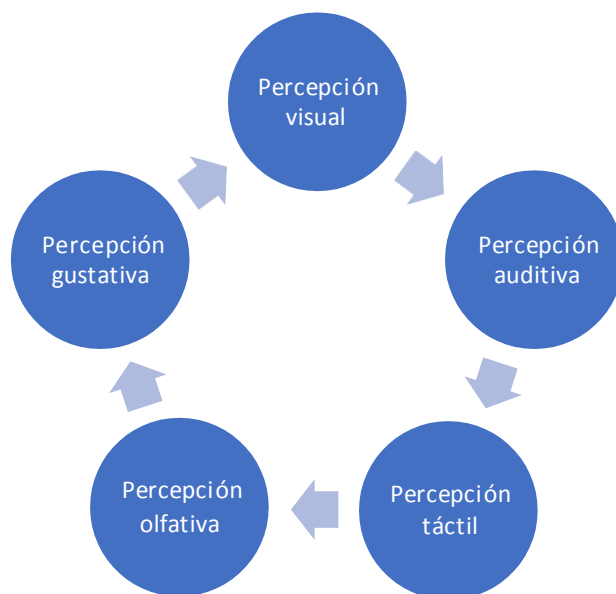


Gráfico N° 8: Tipos de percepción
Elaborado por: María Rodríguez Campaña
Fuente: Glover M. (2018), Los procesos cognitivos básicos.

Percepción visual

La percepción visual se refiere a la capacidad de interpretar toda la información que se recibe por medio de la vista. Se desarrolla desde el nacimiento, cuando por primera vez se abre los ojos y se desarrolla progresivamente al analizar todo lo que rodea al niño o niña. Aproximadamente en el primer año de vida, ya se ha almacenado una gran cantidad de información.

Percepción auditiva.

Es la capacidad que tienen los seres humanos para interpretar la información que reciben por los oídos gracias a las frecuencias que emiten los medios de sonido y el aire.

Percepción táctil.

Se trata de toda aquella información que se percibe mediante la piel o por medio del tacto. El área del cerebro que se encarga de llevar a cabo este proceso se llama lóbulo parietal.

Percepción olfativa.

Esta percepción hace referencia a la capacidad que tenemos los seres humanos para interpretar la información que nos llega del exterior por medio del

olfato. Las áreas del cerebro que se encargan de llevar a cabo esta función en el bulbo olfativo y la corteza piriforme.

Percepción gustativa.

Esta percepción se refiere a la capacidad que tenemos para interpretar la información que nos llega mediante el contacto de ciertas sustancias químicas con nuestras papilas gustativas.

Atención.

El proceso de atención es un factor multidimensional, el mismo que se compone de “el despertamiento, la vigilancia (mantenimiento de la atención, la capacidad y la selectividad” (Beltrán et al, 1995, p. 192) Es importante saber que muchos de los estudiantes, sobre todo niños y niñas en educación inicial presentan algunos problemas de atención ya sea asociados a algún déficit o trastorno o por falta de estimulación, ya sea en el ámbito del hogar o en el ámbito educativo.

Memoria

La memoria es el proceso que nos permite almacenar información pasada para utilizarla en el futuro. Este proceso varía en función de la especie, pero en los humanos puede durar varios años. La memoria puede dividirse, a su vez, en memoria a corto y a largo plazo. Uno de los elementos que nos distinguen de los animales es que, por lo general, su memoria es reducida. Sin embargo, nosotros podemos mantener el recuerdo de un evento durante varias décadas, aunque este se vuelva menos exacto.

Eso sí, el envejecimiento y la destrucción celular hacen que esta cualidad se pierda; este es el problema de las demencias. Uno de los síntomas precoces del Alzheimer es, precisamente, la pérdida de memoria.

Habilidades cognitivas superiores

Glover M. (2018) explica que los procesos cognitivos superiores son la unión o integración de la información que proviene de los procesos cognitivos básicos. Un ejemplo muy evidente de proceso cognitivo superior es el aprendizaje, puesto que es la combinación de procesos como la atención, memoria y pensamiento de manera conjunta.

Pensamiento

Según Glover (2018) el pensamiento es el encargo de procesar todo tipo de imágenes, ideas, experiencias, sonidos, símbolos, etc. gracias a la estimulación de diversos componentes del sistema nervioso.

De acuerdo con el modelo cognitivo en psicología, por medio del pensamiento se puede manipular y transformar toda aquella información que el ser humano almacena en la memoria. El pensamiento analiza, evalúa, clasifica, compara, hace juicios y conoce como aplicar de manera adecuada todos aquellos conocimientos que hemos guardado en la mente con la finalidad de resolver problemas y de crear cosas nuevas aprovechando toda la información.

El funcionamiento del cerebro es trascendental en este punto, Las zonas del cerebro que se encargan de las funciones que lleva a cabo el pensamiento son el tálamo, la formación reticular y el sistema límbico, quienes a su vez tienen determinadas características que determinan el tipo de pensamiento que va a tener la persona. Los pensamientos pueden llegar a ser positivos, negativos, agradables, desagradables, etc. y dependiendo de ellos se pueden llegar a experimentar diferentes emociones.

Lenguaje

Todos los elementos que forman parte del lenguaje, los fonemas, palabras, oraciones y frases encajan entre sí para formar una información con su propio significado. El estudio del lenguaje hace referencia a la investigación de aquellos elementos que lo representan y que conforman a la vez una gramática del lenguaje.

El lenguaje puede preservarse a través del tiempo y se ha ido transmitiendo de generación en generación en la sociedad ya que permite que podamos expresar nuestros pensamientos, ideas, emociones y sentimientos a los demás.

Inteligencia

La inteligencia es el grado supremo de desarrollo cognitivo. Es aquella habilidad que te permite aprovechar al máximo tus demás cualidades y aumentar su rendimiento.

Tradicionalmente, se había dado importancia a una sola variedad de inteligencia, la lógico-matemática. Hoy el análisis de la inteligencia es multidisciplinar. El

desarrollo del concepto de inteligencias múltiples por parte de Howard Gardner ha permitido que se favorezca el cultivo de nuevas habilidades.

La atención

Cruz y otros (2017) define la atención desde su concepción etimológica y explica que atención significa “tender hacia”. Básicamente la atención implica la relación entre los órganos sensoriales (ojos, oído, tacto) y el contexto, en tanto que constituyen fuente informacional. Así mismo, “la vinculación entre el comportamiento sensorial observable y los subcomponentes hipotéticos de procesamiento” (p. 54). Todo ello evidencia la importancia de que los niños puedan experimentar con su sentido y que ello les permita conocer el mundo.

Suárez (2016) explica que la atención es la capacidad del ser humano que permite seleccionar la información que proviene de los sentidos y posteriormente es dirigida por los procesos mentales. Las funciones cognitivas seleccionan la información sensorial la misma que puede ser consciente o inconsciente. Este proceso es tan importante, porque permite monitorear las interacciones del sujeto con el ambiente, asociar el conocimiento con la experiencia (memoria) y la confrontación de problemas (sensaciones).

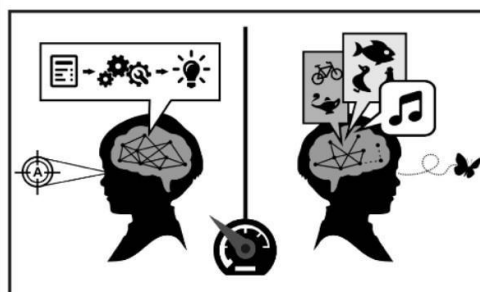


Gráfico N° 9: Concentración y mente errante 1
Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

Fuente: Cruz, “Neurociencia de las capacidades y procesos cognitivos, 2017

Importancia de la atención

Factores

El mundo constituye un complejo entramado de estímulos debido a la gran cantidad de objetos, sonidos, olores, colores, presiones, temperaturas, sensaciones, de los cuales apenas una pequeña cantidad es captada por los sentidos. Sáez et al. (2014) señalan que el acto de elegir una pequeña cantidad de ese cúmulo de

estímulos es lo que se denomina atención. Este ejercicio es el primer acto previo a la adquisición del conocimiento. En consecuencia, la atención es la selección de cierta información que proviene de estos estímulos. Esta información depende como se verá más adelante de dos factores: interno y externo

Externos

Cuadro N° 1: Factores externos de la atención

Factores externos de la atención
Estímulos intensos: Un ruido fuerte.
Novedad: Al niño le llama la atención lo novedoso antes que lo conocido.
Coherencia o significación: Se presta atención a lo que tiene sentido.
Objetos móviles: Suelen llamar más la atención que los objetos estáticos.
Contraste entre estímulos.
Posición: Generalmente se presta mayor atención a la parte superior izquierda.

Fuente: Sáez et al. (2014) Educación infantil

Tomando en consideración la tabla anterior, la forma en que se debe trabajar la atención con el niño debe estar enfocada en:

- El infante enfocará su atención a aquello que le resulte interesante o significativo.
- Lo significativo para el niño o niña está relacionado con sus necesidades básicas: alimentación, higiene, descanso, necesidad de relación, afecto y amor de los padres y de los otros niños.
- Conforme va aumentando la edad la capacidad de atención se va incrementando, por lo que es recomendable ir incrementando progresivamente la duración y la dificultad de las tareas.
- Se debe trabajar con la memoria, puesto que está muy relacionada con la capacidad de retener la información.
- Palabra e imagen atraen la atención del niño o niña, preferiblemente deben ir unidas. La instrucción es más efectiva cuando se acompaña de imágenes.

Internos

Bas et al. (2012) explica que el foco de atención o foco atencional se produce a causa de factores externos e internos. Como se ha señalado en el apartado anterior, los factores externos provienen de estímulos del entorno, en cuanto que los

estímulos internos, provienen del propio individuo; y dependiendo de su amplitud para permite percibir varios estímulos a la vez o estrecha si el individuo filtra los estímulos no deseados, bloqueando el resto de distractores para atender una única tarea.

Cuadro N° 2: Factores internos de la atención

Factores internos de la atención
Necesidades fisiológicas: hambre, sed, micción, etc. Depende del desarrollo: se incrementa la atención con la edad. Intereses o motivaciones del sujeto. El lenguaje: es uno de los factores determinantes puesto que permite describir objetos que pudieran estar ausentes- Es uno de los instrumentos del pensamiento y medio de comunicación.

Fuente: Sáez et al (2014) Educación infantil

Características de la atención

Considerando lo expuesto por Bas et al. (2012) Se identifican una serie de características que están implícitas en la definición de la atención, sin embargo, es preciso identificar y conocer para comprender la importancia que tiene cada elemento para un correcto funcionamiento de esta función cognitiva.

Amplitud

Es posible que se pueda atender a más de un estímulo al mismo tiempo. Por ejemplo, el docente de educación inicial al dar una instrucción puede requerir del funcionamiento de más de un sentido. Así la amplitud de la atención se refiere, al número de estímulos que se puede realizar en forma simultánea.

Intensidad:

Se la conoce como tono atencional y se entiende como la cantidad de recursos ante un determinado estímulo. Existen actividades que incluso se pueden realizar casi sin prestar atención, no obstante, la mayor parte de actividades requieren de más o menos un grado de atención. Un ejemplo de ello es que para algunos niños o niñas no requiere mayor atención es saltar la cuerda, mientras que otros requieren de mayor atención.

En consecuencia, pueden existir fluctuaciones en el nivel de recursos que se requiere para un determinado estímulo, pudiendo realizar tareas prácticamente sin

prestar atención (tareas automáticas) y otras que requieren altos recursos atencionales (tareas controladas).

Oscilación o desplazamiento de la atención:

El oscilamiento se refiere a que en ocasiones no se puede poner atención más que a una sola actividad. En estas situaciones, la atención oscila entre un estímulo y otro, el cual requiere ser procesado y diferenciado de otras actividades que se tienen que realizar.

En algunos niños el oscilamiento, suele ser más rápido y en otros más lento. Por ejemplo, al niño se le da una orden distinta a una actividad que está realizando. Si el niño está bailando y se le ha dado la instrucción de sentarse al detener la música, se puede identificar a quienes les resulta fácil dejar de bailar para sentarse, mientras que a otros niños esta misma actividad les resulta complicada. Por tanto, se habla de atención alterna a la capacidad de cambiar el foco de atención de un evento a otro.

Control:

En la mayoría de las ocasiones, el sujeto suele atender aquellas cosas que realmente le interesan, en este sentido se habla de atención voluntaria y atención involuntaria.

En la atención voluntaria o activa, la persona realiza un esfuerzo mental para enfocar la atención en un estímulo, procesar la información que le llega y mantenerla durante el tiempo necesario para posteriormente dar la respuesta más adecuada. Este aspecto es muy importante identificarlo en la infancia, mediante actividades como el juego, con el cual se puede visualizar cómo un niño realiza una actividad.

Si el niño controla y regula los procesos cognitivos destinados a realizar una tarea mental se habla de atención voluntaria. Mientras que existen estímulos que, por sí solos, son capaces de atraer la atención sin que sea necesario realizar mayor esfuerzo, entonces se habla de atención involuntaria o pasiva.

Tipos de atención

Como se señaló anteriormente, los factores que influyen en el proceso de atención dependen de factores internos y externos. Entre los factores externos, el entorno se caracteriza por ser generalmente complejo, ya que el entorno ofrece una

gran cantidad de información sobre el cual suele dirigirse la atención. Entran en juego factores internos y externos.

En ocasiones, existen situaciones que necesitan dar respuesta a más de una información al mismo tiempo. Se ha dicho que la atención, es la capacidad gracias a la cual el sujeto puede ser más receptivo a eventos que pasan en el entorno. Por otra parte, los factores internos entran en juego con el entorno, esto hace que se pueda enfocar mejor la mente para realizar actividades o tareas de una forma eficiente, para ello dependerá mucho el tipo de atención.

Atención focalizada

Se habla de atención focalizada cuando los procesos de la actividad mental tienen lugar cuando se debe centrar en un solo aspecto del entorno. Por ejemplo, cuando se realiza una tarea de estudio. En ocasiones, el foco de atención está bien realizado cuando se desarrolla una actividad de manera exitosa, por ejemplo, leer, escuchar, mirar imágenes, etc.).

En educación inicial, se dice que los niños están concentrados cuando se encuentran realizando una actividad individual, por ejemplo, cuando están pintando. En esos momentos, los niños no son capaces de procesar otros acontecimientos sino aquél que se encuentran realizando.

Atención sostenida

Según Rivas (2008), la atención sostenida consiste en la capacidad de atender a un estímulo o actividad durante un largo periodo de tiempo o durante un tiempo determinado.

Este tipo de atención está relacionada con la concentración o vigilancia y se comprende como la capacidad de mantener una respuesta de forma consistente durante un período prolongado de tiempo. Por ejemplo, el niño debe atender la explicación en clase durante al menos 45 minutos. Para conseguir mantener la atención de manera eficaz es necesario que haya unos niveles mínimos de activación, a pesar de que existan ciertas fluctuaciones o cambios de intensidad de atención. En este tipo de atención pueden englobarse distintos aspectos: el mantener la atención, a lo largo del tiempo, la organización y autodirección del proceso y la cantidad de esfuerzo o intensidad de la atención.

Atención selectiva

Boujon (2004) explica que la atención selectiva es la capacidad de atender a un estímulo o actividad en concreto en presencia de otros estímulos distractores. En otras palabras, la atención selectiva es la atención a un determinado estímulo que supera cualquier distracción.

De lo señalado se comprende que la atención selectiva es una habilidad mediante la cual se puede enfocar la atención en una sola fuente de información o bien en la realización de una tarea, mientras se ignoran los distractores que pueden interferir durante el desarrollo de la misma. Este tipo de atención permite seleccionar, de varias posibles, la información relevante a que la persona necesita procesar. Este tipo de atención se utiliza cuando, por ejemplo, un niño tiene que escuchar en clase las explicaciones del profesor e ignorar los ruidos externos que provienen del patio.

Atención alternante

Para Bas et al. (2012) la atención alternante es “Capacidad de cambiar el foco de atención de forma fluida, controlando en todo momento hacia dónde se dirige la atención.” (p.15). Lo que permite realizar actividades que demandan varias instrucciones para lograrla, por ejemplo, cuando se indica reaccionar con un determinado movimiento corporal ante diversos sonidos de instrumentos musicales.

Estrategias para fortalecer la atención en educación inicial.

El docente en su misión de ser el mediador del aprendizaje y del conocimiento debe definir cómo va a realizar y controlar las actividades que va a desarrollar durante la práctica educativa. El docente debe necesariamente aplicar ciertos procedimientos basados en la gestión educativa, lo que puede implicar una planificación, supervisión y control.

Al momento de querer desarrollar los procesos cognitivos y afectivos de los niños y niñas y lograr una participación activa, debe contar para la construcción del aprendizaje con ciertas herramientas, metodologías y estrategias para lograr cumplir con ciertos objetivos. La mayoría de ellos, como se ha dicho se encuentran en el Currículo dentro de los Ámbitos de aprendizaje.

Por tanto, los docentes, a más de contar con una formación pedagógica, porque así lo exige sobre todo el nivel inicial, debe actuar dentro del aula como un

estrategia, un director o mediador del aprendizaje, para lo cual podrá elegir una estrategia que le guíe en este propósito. A continuación, se describen algunas estrategias que están sobre todo basadas en el juego y el desarrollo de la atención.

Estrategias lúdicas

Bernal (2015) define lo lúdico a partir de dos términos: diversión y juego, que pueden relacionarse la ejecución de actividades interactivas con el propósito de motivar, generar expectativas e interés hacia el aprendizaje. La importancia de las estrategias lúdicas reside en que el aprendizaje se produce por diversión, con alegría, como una actividad recreativa donde el aprendizaje no se ve forzado y puede para ello utilizarse diversas estrategias y recursos. Se destacan actividades que van desde la danza, la música, los juegos de azar, los juegos populares, la pintura, entre otros.

Desde este tipo de estrategias se fomenta el desarrollo integral del ser humano, en el que entran en funcionamiento todas sus habilidades cognitivas, básicas y complejas, activadas por aspectos internos y externos. Por tanto, las estrategias lúdicas encierran una gama de actividades donde el juego es el eje del aprendizaje.

Pictogramas

Pérez y Salcedo (2017) al referirse a los pictogramas, mencionan que son recursos que les permite a los niños aprender a leer y escribir. A través de esta estrategia se favorecen procesos de comunicación e interacción con los demás. El que los pictogramas representan objetos comunes para ellos o a situaciones de su vida cotidiana facilita enormemente su práctica.

El desarrollo de la atención se va fortaleciendo a través de los pictogramas, puesto que, al tener un buen grado de atención con estos recursos, los niños entren en juego con diferentes pictogramas, con los cuales irán aprendiendo a escribir y pronunciar adecuadamente el elemento que se encuentre en dicho recurso.

Considerando que en el nivel de Educación Inicial II los niños no han adquirido la destreza de escribir o leer, son importantes los pictogramas, puesto que los pictogramas son útiles para los niños que no saben descifrar las letras, pero sí que pueden interpretar dibujos, ilustraciones e imágenes.

Trabajo cooperativo

Los juegos cooperativos guardan una particular diferencia en relación con otros tipos de juego, puesto que se basan en la competencia (ganar o perder). El docente se ha de encargar que dicha competencia sea una sana competencia, donde no debe destacarse la rivalidad o enemistad, sino el logro de ciertos objetivos.

El modelo de juegos cooperativos incluye cambios en la forma de juego. Entra en juego las reglas, límites, órdenes, aspectos que le permiten ir formando su actitud, principalmente la de colaboración. Además, en el juego cooperativo se destaca el autoconcepto, el aprecio, la empatía que depende de uno mismo y también de las personas que lo rodean, se fortalecen las relaciones sociales y la comunicación.

Material didáctico

El Ministerio de Educación en su sitio oficial, hace énfasis en la importancia del uso del material didáctico sobre todo en los niveles de educación inicial y básica. Si bien el entorno, la naturaleza brindan abundantes posibilidades que pueden ser utilizadas a favor de los niños en el proceso de enseñanza y aprendizaje, la elaboración de material didáctico complementa y fortalece el aprendizaje.

Para el desarrollo de las habilidades cognitivas es fundamental la utilización de materiales didácticos. Como se ha dicho en apartados anteriores, la atención depende mucho del estímulo de factores externos, siendo el material didáctico un importante recurso, porque además, los niños pueden aprovechar para identificar propiedades, clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otros, y al mismo tiempo, sirven para que los docentes interactúen mejor con sus alumnos, siendo así la oportunidad de que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más profundo (MEC, 2022), de aquí, que el uso de material concreto desde los primeros años permite que los estudiantes tengan la posibilidad de manipular, investigar, descubrir, observar y al mismo tiempo practicar las normas de convivencia y el desarrollo de valores como la cooperación, la solidaridad, el respeto, la tolerancia y la protección del medio ambiente, entre otros.

Así mismo menciona que el uso de recursos didácticos es necesario puesto que dentro de las etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los ámbitos, la etapa concreta es fundamental para lograr buenos niveles de abstracción en niveles

superiores, con lo cual se puede evidenciar, que el uso de material didáctico es un recurso para fortalecer la atención en los niños y niñas de educación inicial.

CAPÍTULO II

DISEÑO DE LA METODOLOGÍA

Enfoque y diseño de la investigación

El presente trabajo tiene un enfoque cuantitativo, ya que como menciona (Hernández, 2014, p. 4) en una investigación cuantitativa “...se miden las variables en un determinado contexto; se analiza las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones.” En este sentido, esta investigación se basa en la aplicación de una encuesta estructurada y una subprueba estandarizada, instrumentos propios del enfoque cuantitativo, los mismos que miden las variables de estudio: el juego como estrategia didáctica y la atención, arrojando datos que mediante técnicas matemáticas y estadísticas son analizados e interpretados permitiendo establecer conclusiones relevantes para el tema de estudio.

El nivel de la investigación es descriptivo pues busca recolectar información sobre las variables de estudio, así lo define (Rus, 2021) “La investigación descriptiva analiza las características de una población sin entrar a conocer las relaciones entre ellas”, es decir se concentra en definir o resumir las características del juego como estrategia didáctica y la atención, para ello se utiliza las técnicas e instrumentos de recolección de datos diseñados en base a los objetivos de la investigación.

Se basa en la investigación de tipo bibliográfico y de campo; la primera, se fundamenta en lo expuesto por (Salas, 2019) quien menciona que la investigación bibliográfica comprende el análisis de documentos, libros, revistas, artículos, páginas web y diferentes fuentes de información científica con la postura de varios autores que tratan el tema de la investigación; así también se contempla la investigación de campo, pues como menciona (Baena, 2014) “la investigación de campo, tiene como finalidad recoger y registrar ordenadamente los datos relativos al tema escogido como objeto de estudio.

La observación y la interrogación son las principales técnicas que utilizó en la investigación” (p. 12), siendo foco de estudio los niños y docentes de la Institución Fiscal Carlota Jaramillo de Araujo.

Descripción de la población y contexto de la investigación

El trabajo de investigación se realiza en la Institución Carlota Jaramillo de Araujo del sector de Carcelén, analizando el grupo de niños y niñas de 4 a 5 años y las docentes.

La población de estudio comprende el grupo total de personas que serán investigadas, así lo señalan (Icart et al, 2006) “población o universo es el conjunto de individuos que tiene ciertas características o propiedades que son las que se desea estudiar” (p.55). Dentro de la presente investigación la población es finita y corresponde 81 niños y niñas de 4 a 5 años y 26 docentes y será analizada en su totalidad.

Cuadro N° 3: Población y muestra

SEGMENTOS DE LA POBLACIÓN	POBLACIÓN	MUESTRA
Niños y niñas de Nivel Inicial 2	81	81
Docentes	26	26

Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

Cuadro N° 4: Operacionalización de variables

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA /INSTRUMENTO
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA	El juego como estrategia didáctica es una serie de actividades lúdicas, recreativas y significativas que constituyen un conjunto de acciones dirigidas a orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje para la consecución de objetivos educativos relacionados con el desarrollo de las habilidades intelectuales, afectivas, sociales y motrices en los niños.	Ámbitos	Afectivo emocional	1. ¿Integra actividades lúdicas para desarrollar la autoestima y la confianza de los niños y niñas de educación inicial?	TÉCNICA: Encuesta
			Social	2. ¿Al aplicar el juego considera que la interacción social se fortalece en los niños y niñas de educación inicial?	
			Cultural	3. ¿Mediante el juego reproduce las tradiciones y valores del entorno socio-cultural en los niños y niñas de educación inicial?	
			Creativo	4. ¿Realiza actividades en función del desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de educación inicial?	
			Cognitivo	5. ¿Desarrolla actividades cognitivas mediante el juego?	
			Sensorial	6. ¿Considera que el juego es un recurso que permite activar las funciones de los órganos de los sentidos?	
			Motor	7. ¿ Los juegos que utiliza en clase se enfocan en desarrollar actividades motrices y coordinación de movimientos corporales como el equilibrio?	
		Tipos de juego que se utiliza	- Juegos motor	8. ¿Planifica actividades motoras para desarrollar las funciones psíquicas, motoras y de interacción social?	INSTRUMENTO: Cuestionario
			- Juegos simbólicos	9. ¿Al aplicar el juego simbólico los niños imitan situaciones, objetos y personajes que no están presentes?	
				10. ¿En la aplicación del juego utiliza reglas para promover la disciplina y adquirir normas de conducta?	

	- Juegos sujetos a reglas	11. ¿La aplicación de juegos de construcción le permiten trabajar en el desarrollo del pensamiento abstracto, la concentración y la creatividad?
	- Juegos de construcción.	
Proceso didáctico del juego.		12. ¿Al utilizar el juego como estrategia didáctica aplica un proceso didáctico para su desarrollo?
	- Elección	13. ¿Al elegir el juego considera importante tomar en cuenta la edad, el número de participantes, los objetivos de aprendizaje, los materiales y el espacio?
	- Preparación	14. ¿Prepara un ambiente seguro y estimulante para desarrollar el juego?
		15. ¿Realiza previamente una demostración para verificar si se han comprendido las instrucciones, indicaciones o reglas del juego?
	- Demostración	16. ¿Se involucra como un jugador más para interactuar con los niños durante la aplicación del juego?
	- Aplicación	17. ¿Participa como observador durante la aplicación del juego?
		18. ¿Utiliza técnicas o instrumentos de evaluación para valorar el juego?
	- Evaluación	

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA /INSTRUMENTO														
LA ATENCIÓN	Es la habilidad cognitiva que permite dirigir los órganos de los sentidos hacia una información específica favoreciendo la construcción del conocimiento.	Factores	- Internos - Externos	- Selección de figura como indica en el manual. - Tiempo de ejecución de tarea.	TÉCNICA: Psicométrica.														
		Características	- Amplitud - Intesidad - Oscilamiento - Control	Escala de interpretación.															
		Tipos de atención	- Atención focalizada - Atención sostenida - Atención selectiva <u>- Atención alternante</u>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>CENTIL</th> <th>INTERPRETACIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1-10</td> <td>MUY BAJO</td> </tr> <tr> <td>1-19</td> <td>BAJO</td> </tr> <tr> <td>20-39</td> <td>MEDIO BAJO</td> </tr> <tr> <td>40 – 59</td> <td>MEDIO</td> </tr> <tr> <td>60 – 79</td> <td>MEDIO ALTO</td> </tr> <tr> <td>80-99</td> <td>ALTO</td> </tr> </tbody> </table>	CENTIL	INTERPRETACIÓN	1-10	MUY BAJO	1-19	BAJO	20-39	MEDIO BAJO	40 – 59	MEDIO	60 – 79	MEDIO ALTO	80-99	ALTO	INSTRUMENTO: Subprueba de atención de la escala del cuestionario de madurez neuropsicológica infantil CUMANÍN
CENTIL	INTERPRETACIÓN																		
1-10	MUY BAJO																		
1-19	BAJO																		
20-39	MEDIO BAJO																		
40 – 59	MEDIO																		
60 – 79	MEDIO ALTO																		
80-99	ALTO																		
	Estrategias para fortalecer la atención	- Estrategias lúdicas. - Pictogramas - Trabajo cooperativo. <u>- Material didáctico</u>																	

Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas de investigación son herramientas que se utiliza para recolectar información, Según Ruíz “Técnicas son procedimientos mediante los cuales se generan información válida y confiable para ser utilizada como datos científicos” (p.29), es decir, permite alcanzar de manera correcta y precisa los objetivos planteados como conocer el uso del juego por parte de docentes y el nivel de atención de los niños.

En la presente investigación se utiliza las siguientes técnicas con sus respectivos instrumentos.

Encuesta

La Encuesta es un instrumento que se utiliza para obtener información de un determinado grupo de estudio, los mismos que proporcionan datos y opiniones sobre un tema determinado.

En este sentido, según (Santiesteban, 2014) la encuesta es: “una técnica de adquisición de información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se puede conocer la opinión o valoración del sujeto seleccionado en una muestra sobre un asunto dado.” (p.173). Es decir, esta herramienta es fundamental en el proceso de investigación, ya que ayuda a obtener los datos necesarios que permiten analizar la problemática y a la vez ayudan a proponer una posible solución a la temática.

Para obtener la información necesaria se va a realizar 26 encuestas a docentes, las mismas que proporcionan información sobre el nivel de uso del juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad. Para llevar a cabo esta herramienta se hará uso de un cuestionario con preguntas cerradas y ordenadas basadas en la escala del Likert, la misma que tendrá 3 opciones de respuesta.

Cuestionario

La subprueba de CUMANÍN es un instrumento con estándares internacionales elaborado por Portellano et al. (2002) que permite identificar el grado de madurez neuropsicológica de cada niño, así como aquellos casos que presentan signos de disfunción o lesión cerebral, con el objetivo de diseñar programas específicos de tratamiento que permitan mejorar sus capacidades (p.8)

Este instrumento cuenta con escalas principales (psicomotricidad, lenguaje articulatorio, lenguaje comprensivo, lenguaje expresivo, estructuración espacial, visopercepción, memoria icónica y ritmo) y subescalas (atención, fluidez verbal, lectura, escritura, y lateralidad). En este caso se utilizará la subescala de atención para medir el nivel de atención del determinado grupo de niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

Validación

La validez de un instrumento de investigación hace referencia al nivel de objetividad del instrumento para medir las variables de estudio, en base a ello se procede a determinar la validez de los instrumentos para el presente trabajo.

El instrumento cuestionario dirigido a docentes se realizó por el proceso de validación de expertos, como seguimiento de los lineamientos universitarios sugeridos en este aparatado, así, se lo sometió al criterio de 2 docentes expertos en el tema de estudio quienes en base a sus conocimientos profesionales y experiencia en el proceso educativo sugirieron cambios de forma para que quede completamente validado para su aplicación.

De la misma manera, los profesionales aceptan como coherente la aplicación de la subprueba CUMANÍN con su subescala de atención como instrumento adecuado para la edad de los niños y lograr los objetivos planteados.

Confiabilidad

Para determinar la confiabilidad de los instrumentos se considera el cálculo del alfa de Cronbach, misma que determina la consistencia de las respuestas de los individuos analizados en cada uno de los ítems del cuestionario, determinando que sean consistentes y coherentes, la escala de fiabilidad puede oscilar entre 0 y 1, comprendiendo que mientras más se acerque 1 el instrumento es más fiable.

En el caso de la encuesta dirigida para los docentes, para establecer el nivel de confiabilidad se obtuvo un coeficiente de $\alpha= 0,927$ el cual equivale a un nivel de confiabilidad **MUY ALTO**, por lo que se puede aplicar el instrumento de investigación sin ninguna modificación.

Cuadro N° 5: Fiabilidad de encuesta

Estadísticas de fiabilidad

<u>Alfa de Cronbach</u>	<u>N de elementos</u>
0,927	18

Fuente: Tabulación de encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

Para determinar la confiabilidad de la subprueba de funciones básicas de Cumanín con la subescala específica relacionada con la atención, es importante analizar los resultados de los índices de cada una de las subescalas, mismas que fluctúa entre **0,83 y 0,94** determinado que mantiene un **nivel alto** de fiabilidad.

Análisis de resultados

El análisis de resultados se realiza mediante los programas informáticos Spss y Excel, mismo que permite la tabulación, elaboración de tablas de frecuencia y gráficos para exponer los resultados y su interpretación.

En función de lo objetivos establecidos en la investigación, se presenta a continuación los siguientes resultados:

El objetivo específico 1 manifiesta: Identificar el nivel de uso del juego como estrategia didáctica por parte de los docentes durante el proceso de enseñanza de los niños de 4 a 5 años de edad del Jardín Fiscal Carlota Jaramillo de Araujo. Se encontró que:

Cuadro N° 6: Sumatoria, porcentaje y promedio del nivel de uso del juego como estrategia didáctica

Dimensión	Ítem	SUMA	%
Ámbitos	1	68	87,2
	2	66	84,6
	3	60	76,9
	4	61	78,2
	5	63	80,8
	6	68	87,2
	7	60	76,9
	Media	63,7	81,7
Tipos de juego que se utiliza	8	58	74,4
	9	59	75,6
	10	65	83,3
	11	61	78,2
	Media	60,8	77,9
Proceso didáctico del juego.	12	60	76,9
	13	61	78,2

	14	63	80,8
	15	57	73,1
	16	57	73,1
	17	58	74,4
	18	53	67,9
	Media	58,4	74,9
Media general		61,0	78,2

Fuente: Tabulación de encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

A nivel general, en la encuesta aplicada a los docentes, se encuentra un nivel de uso del juego como estrategia didáctica un promedio de 61 sobre 78 puntos, que corresponde al 78,2 %, el cual es considerado como **alto**, a pesar de ello, se evidencia un bajo dominio en el proceso didáctico, en especial la demostración y la evaluación del juego aplicado.

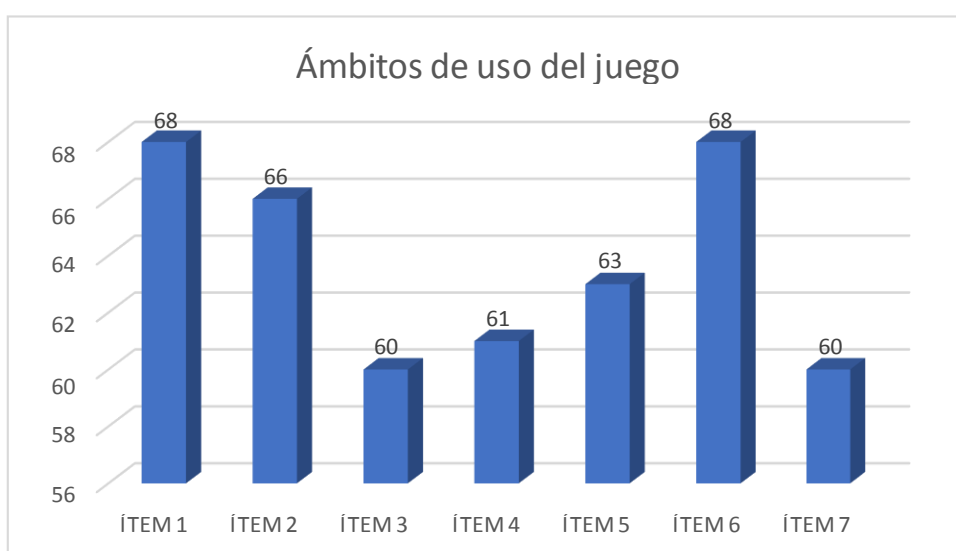


Gráfico N° 10: Ámbitos del uso del juego

Fuente: Tabulación de encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

En relación con las dimensiones de la encuesta; con respecto a los Ámbitos de utilización del juego, se presenta un promedio de 63,7 sobre 78 puntos que equivale a un 81,7%, siendo esta dimensión la de mayor nivel de uso. Se destaca con mayor porcentaje en esta dimensión los ítems 1 y 6 referidos a: Si ¿Integra actividades lúdicas para desarrollar la autoestima y la confianza de los niños y niñas de educación inicial? y si ¿Considera que el juego es un recurso que permite activar

las funciones de los órganos de los sentidos?, ello recalca la versatilidad de los juegos como recurso didáctico, tanto en procesos de desarrollo intrapersonales como el desarrollo físico de los niños y niñas. Por otro lado, los ítems que muestran menor puntaje son 3, 4 y 7 que hacen referencia a la utilización de juegos para reproducir tradiciones y valores, desarrollar la creatividad y desarrollar actividades motoras.

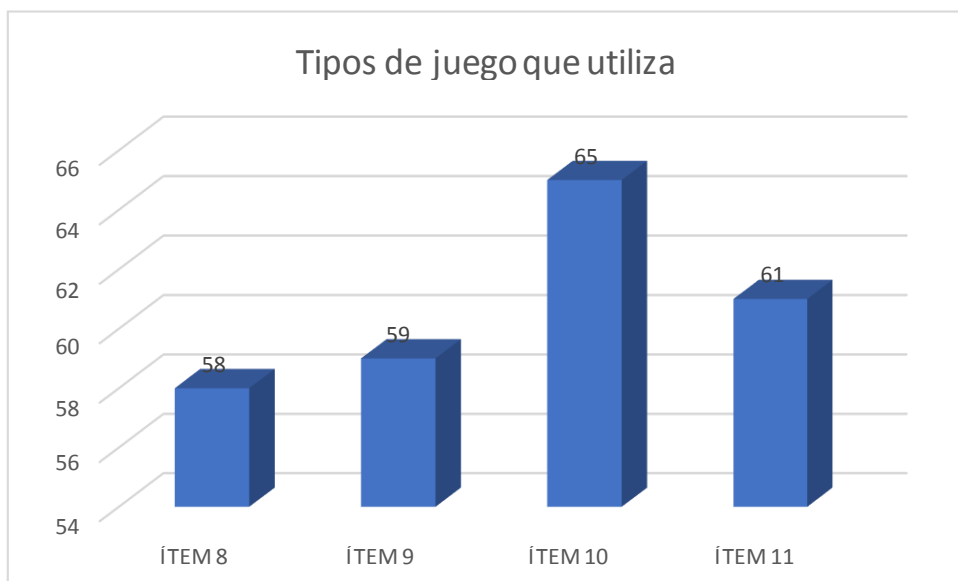


Gráfico N° 11: Tipos de juegos que se utiliza
Fuente: Tabulación de encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

En la dimensión sobre los *Tipos de juego que se utiliza*, en encontrò un promedio de 60,8 sobre 78 puntos que corresponde al 77,9 %; el ítem que mayor porcentaje alcanza es el número 10, relacionado con: ¿En la aplicación del juego utiliza reglas para promover la disciplina y adquirir normas de conducta?, lo cual resalta la importancia del juego en la formación del comportamiento y actitudes de los estudiantes, mediante la aplicación de reglas y procesos establecidos. Mientras que los ítems 8 y 9 alcanzan los puntajes menores referentes a la planificación de juegos motores y simbólicos como estrategia didáctica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

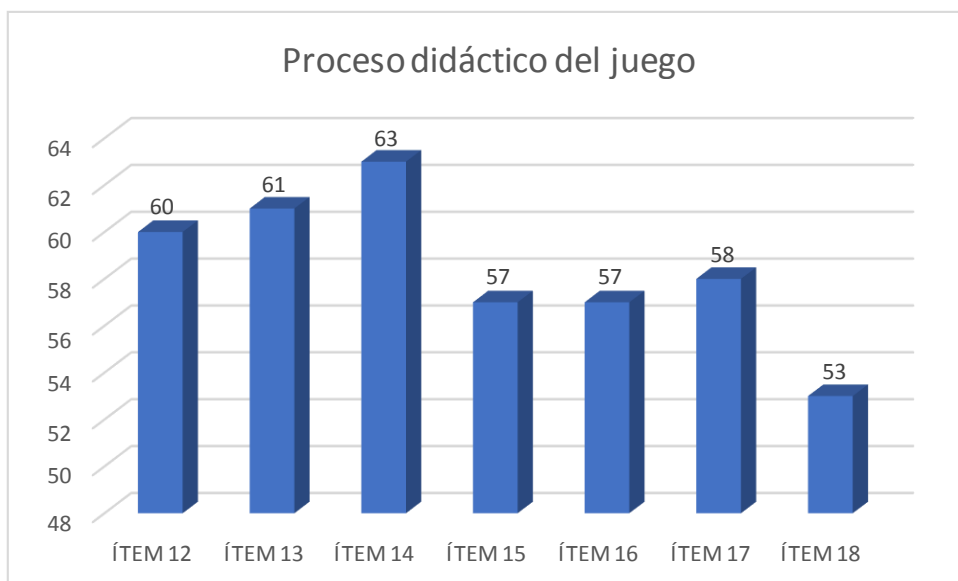


Gráfico N° 12: Proceso didáctico del juego
Fuente: Tabulación de encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

Finalmente, en la dimensión sobre el *Proceso didáctico del juego*, el resultado que se presenta es de un promedio de 58,4 sobre 78 puntos que corresponde al 74,9 % de utilización, si bien es un porcentaje alto, resulta el menor de las dimensiones anteriores. En esta dimensión sobresale el ítem 14 que aborda si el docente ¿Prepara un ambiente seguro y estimulante para desarrollar el juego?, reconociendo que dicha condición muy importe para que el juego cumpla su papel de desarrollar el aprendizaje de manera efectiva.

Por otro lado, se debe mencionar el ítem que obtiene el menor puntaje es el número 18 que se refiere a: ¿Utiliza técnicas o instrumentos de evaluación para valorar el juego?, con un porcentaje del 67,9 %, esto implica que además de la aplicación de la estrategia didáctica del juego, se debe considerar la importancia y necesidad de implementar la evaluación de la actividad como parte del proceso didáctico del juego.

En relación al alcance del objetivo específico 2 que menciona: Identificar el nivel de atención en los niños de 4 a 5 años de edad del Jardín Fiscal Carlota Jaramillo de Araujo; se puede exponer los siguientes resultados:

Cuadro N° 7: Estadísticos descriptivos del nivel de atención en los niños de 4 a 5 años

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
PUNTAJE	81	3	16	7,73	3,290
PERCENTIL	81	4	85	28,94	23,061
N válido (por lista)	81				

Fuente: Tabulación de subprueba CUMANÍN

Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

Con respecto al nivel de atención de los niños de 4 a 5 años de la Institución Carlota Jaramillo de Araujo; se encontró un puntaje mínimo de 3 puntos, el puntaje máximo de 16. Se debe tomar en cuenta que el puntaje límite que se puede alcanzar en la subescala de atención de la prueba Cumanín es de 20 puntos. Transformados los puntajes originales en la escala percentiles se encuentra un promedio de 28,94 que corresponde a un nivel medio bajo. Además, presenta una desviación estándar de 23,061 la cual es elevada, por lo que se puede establecer que el grupo de estudiantes es heterogéneo, ya que existe un grupo de niños que presentan un alto nivel de atención y también se encuentra un grupo significativo de estudiantes en el nivel bajo. Cabe resaltar que la atención es fundamental para generar conocimiento en los niños y el que se evidencie un gran grupo con un nivel bajo de atención limita que los niños logren un pleno desarrollo de las destrezas propias de la edad.

Para establecer con mayor claridad el nivel de atención de los estudiantes se clasificó en cinco grupos y se estableció la frecuencia y porcentaje de cada grupo como se ilustra en el siguiente baremo:

Cuadro N° 8: Niveles de atención por grupos:

Niveles	Intervalo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
BAJO	1 - 19	32	39,5	39,5
MEDIO BAJO	20 - 39	21	25,9	65,4
MEDIO	40 - 59	19	23,5	88,9
MEDIO ALTO	60 - 79	4	4,9	93,8
ALTO	80-99	5	6,2	100,0
Total		81	100,0	

Fuente: Tabulación de subprueba CUMANÍN

Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

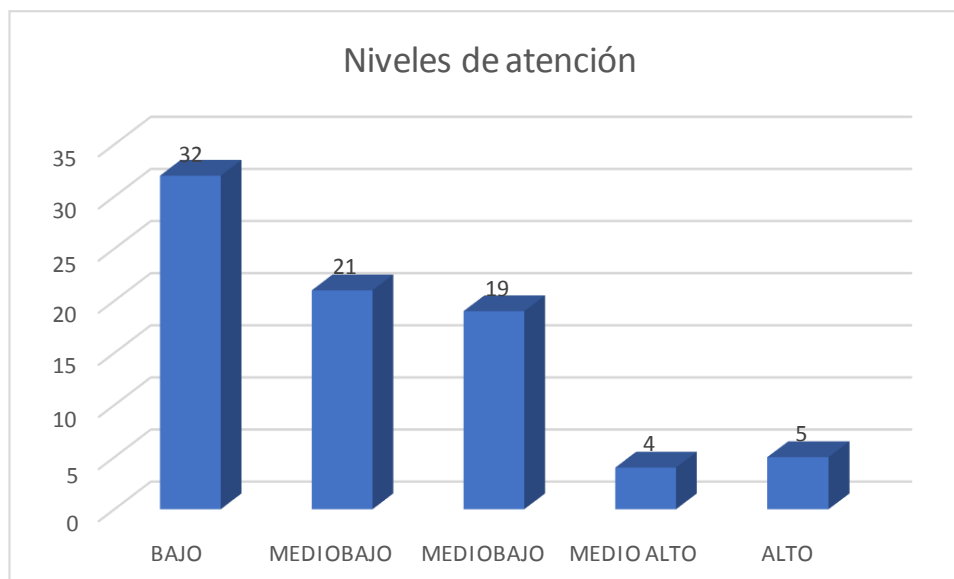


Gráfico N° 13: Niveles de atención
Fuente: Tabulación de subprueba CUMANÍN
Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

Se puede observar que: en el nivel BAJO que corresponde a puntajes del percentil 1 al 19, se ubican 32 estudiantes que corresponden al 39,5 %; en el nivel de atención MEDIO BAJO en el que se ubican los percentiles 20 al 39, están 21 estudiantes que equivale al 25,9 %; en el nivel MEDIO o promedio que van del percentil 40 al 59 se ubican 19 estudiantes que corresponde al 23,5 %, en el nivel MEDIO ALTO el intervalo percentil es de 60 a 79, se encuentran 4 estudiantes que son el 4,95% y finalmente en el nivel de atención ALTO con un rango del percentil 80 al 99, se ubican 5 estudiantes que equivale al 6,2 %.

Como se puede apreciar en el porcentaje acumulado, la mayoría de alumnos se encuentran entre los estudiantes de los grupos BAJO y MEDIO BAJO, llegando a un porcentaje de 65,4 %. Por lo que se infiere que el nivel de atención de los estudiantes no es el adecuado y puede estar afectando su proceso de aprendizaje de forma negativa.

Debido a que la muestra estuvo integrada por niños de cuatro y cinco años, se pensó si la edad pudo constituir una variable interviniente, para lo cual se hizo la comparación de los promedios y se obtuvo que los niños de cuatro años tienen una media de 33,3 y los de cinco años con un promedio de 26,76, teniendo por lo tanto

una diferencia de medias de 6,54. Como se puede visualizar en la siguiente tabla y gráfico:

Cuadro N° 9: Comparación de medias por edades

Percentil de atención		N	Media	Desviación estándar	Diferencia de Medias
Edades	4,	27	33,30	23,00	6,54
	5	54	26,76	22,99	

Fuente: Tabulación de subprueba CUMANÍN

Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

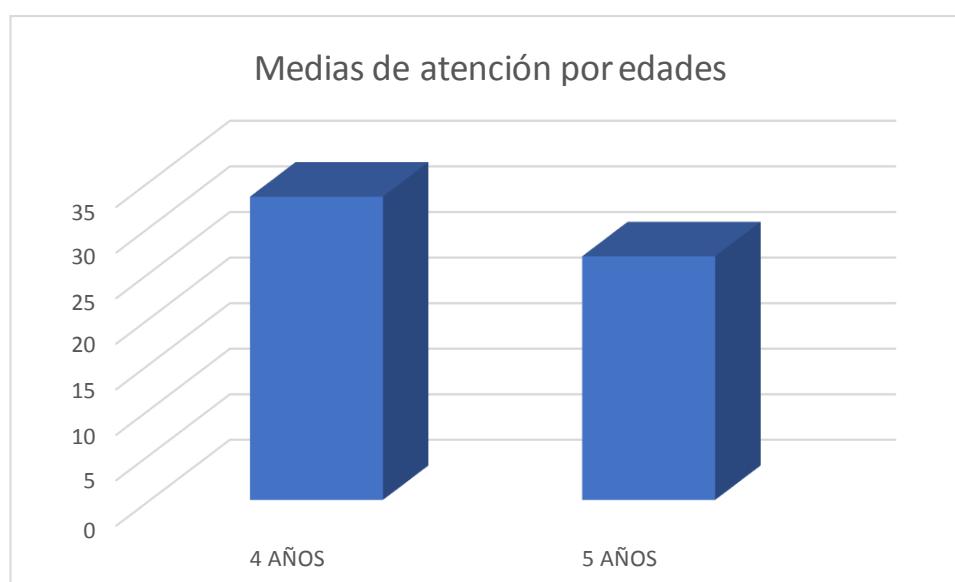


Gráfico N° 14: Medias de atención por edades

Fuente: Tabulación de subprueba CUMANÍN

Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

Sibien existe una diferencia aritmética entre los grupos de niños de diferente edad, se buscó establecer si existe una diferencia estadísticamente significativa; para lo cual se calculó la prueba (t) para muestras independiente y se obtuvo un valor de $t=1,21$. Si se toma en cuenta el área del 95% de intervalo de confianza que corresponde a $(\pm 1,96)$ el valor obtenido está dentro del área por lo cual se concluye que no existe diferencia estadística entre las medias de los niños de cuatro y cinco años de edad que conformar en grupo analizado. Así lo demuestra el siguiente cuadro:

Cuadro N° 10: Prueba t para muestras independientes

Nivel de Atención	Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	Inferior	Superior
Se asumen varianzas iguales	0,010	0,921	1,21	79	0,231	6,54	5,42	-4,25	17,33
No se asumen varianzas iguales			1,21	52,1	,233	6,54	5,42	-4,34	17,41

Fuente: Tabulación de subprueba CUMANÍN
Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

CAPITULO III

PROPUESTA

Nombre de la propuesta: Atiende y juega el resto de tu vida.

Datos informativos

Unidad Educativa: Institución Carlota Jaramillo de Araujo

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Carcelén

Dirección: Alejandro Ponce y Gonzalo Gordillo

Régimen: Sierra

Sostenimiento: Fiscal

Niveles de educación: Nivel Inicial y E.G.B

Jornada: Matutina y vespertina

AMIE: 17H00960

Email: 17h00960@gmail.com

Teléfono: 022478685

Contexto del desarrollo de la propuesta

La propuesta se desarrolla con base a la experiencia docente realizada por parte de la autora en la Institución Fiscal Carlota Jaramillo de Araujo, esta institución educativa se encuentra ubicada en la parroquia de Carcelén, cantón Quito, provincia de Pichincha. En ella se garantiza el derecho a la educación a niños y niñas de los niveles Inicial II y Preparatoria.

En concordancia con lo que dispone la normativa constitucional y legal la institución educativa tiene como objetivo acompañar en el desarrollo integral y

potenciar los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y la región.

La institución educativa contempla en su misión y visión el respeto a los derechos de niños y niñas, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, potencializar sus capacidades, habilidades y destrezas.

Análisis de factibilidad

En este apartado se desarrollan los parámetros de factibilidad de la presente propuesta que se analizan a continuación.

- **Socioeducativa:** La Guía didáctica que se presenta como propuesta aporta al mejoramiento de la educación, a la vez, constituye un proceso importante en el desarrollo de valores y principios que se desprenden de las actividades que se desarrollan con el juego.
- **Familiar:** La aplicación previa del instrumento dirigido a niños y niñas (Cuestionario CUMANÍN) ha permitido identificar aspectos sobre la atención infantil que requieren mejorar, como por ejemplo las habilidades cognitivas básicas y en el caso particular de esta investigación, la atención. Estos procesos se mejoran no solo en la escuela, pues todo niño requiere del apoyo incondicional de la familia.
- **Institucional:** La guía didáctica aporta favorablemente al proceso de enseñanza-aprendizaje involucrando a los docentes y padres de familia, pero principalmente al desarrollo integral del niño.
- **Económico:** La propuesta no demanda gastos onerosos para su aplicación, ya la Guía didáctica contempla actividades y recursos de fácil acceso, mismos que pueden encontrarse en la institución educativa.
- **Legal:** La propuesta está desarrollada en el marco de las normas establecidas en la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, el Código de la Niñez y Adolescencia cuya finalidad es que el niño sea el centro del aprendizaje.

Definición del tipo de producto

Una vez que se han aplicado los instrumentos y técnicas de investigación conforme consta en el capítulo anterior, se procede al análisis de los resultados y se corrobora la necesidad de implementar una Guía didáctica basada en el juego como

estrategia didáctica que pueda ser aplicada por los docentes con el objeto de fortalecer la atención de los niños y niñas de educación inicial.

En el producto, el docente o usuario puede encontrar una selección de juegos aplicables para niños y niñas con un rango de edad entre 4 a 5 años, los mismos que responden a los objetivos de la propuesta y que se detallan en el siguiente acápite.

Objetivos

General

Fortalecer la atención niños y niñas de educación inicial mediante la aplicación de diferentes tipos de juegos como estrategia didáctica dentro del proceso educativo.

Específicos

- Seleccionar diferentes tipos de juegos para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años de edad.
- Proporcionar a los docentes, técnicas e instrumentos para evaluar el cumplimiento de los objetivos de cada juego.

Estructura de la propuesta

A continuación, se detalla cada uno de los pasos que se dio para estructurar la Guía didáctica basada en el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención, así mismo se presentan los tipos de juegos que pueden ser aplicados en este proceso. Se debe destacar que este proceso sigue un orden lógico, dinámico y flexible que permite cumplir con los objetivos: general y específicos de la propuesta.

A continuación, se resume los juegos que contienen la propuesta, la tipología y el tipo de atención que busca fortalecer, siguiendo el proceso didáctico sugerido para conseguir el objetivo planteado.

Cuadro N° 11: Estructura de la propuesta

N°	NOMBRE	TIPO DE ATENCIÓN	TIPO DE JUEGO	OBJETIVO
1	El baile de la silla	Focalizada y alternante	Juego motor y sujeto a reglas	Incrementar el nivel de atención y velocidad de los participantes
2	Juego de bolos	Focalizada	Juego motor y sujeto a reglas	Fortalecimiento de la atención y de

				habilidades motrices.
3	El baile con vaso de agua	Sostenida focalizada y	Juego motor y simbólico	Desarrollar el equilibrio y el nivel de atención de los participantes
4	A limpiar la casa o ensuciar la ajena	Selectiva, alternante focalizada y	Juego motor y sujeto a reglas	Estimular las habilidades motriz, social y cognitiva.
5	Formando grupos	Sostenida selectiva y	Juego de construcción y sujeto a reglas	Desarrollar la atención, concentración, memoria e integración de los participantes.
6	Encontrando pareja	Sostenida selectiva y	Juego de construcción y sujeto a reglas	Desarrollar la atención y la asociación visual
7	Juego de parejas	Selectiva alternante y	Juego de construcción y sujeto a reglas	Desarrollar la atención y la asociación visual
8	Corran por su aro	Selectiva, sostenida y alternante	Juego motor, simbólico y sujeto a reglas.	Desarrollar la atención, concentración, percepción espacial y trabajo en equipo.
9	Cadena humana lanzándose y atrapando objetos.	Sostenida, focalizada selectiva y	Juego motor y sujeto a reglas	Fortalecer la atención y desarrollar el área motriz como la coordinación óculo manual, fuerza y equilibrio.
10	La gallina ciega	Sostenida, selectiva, focalizada alternante y	Juego simbólico, motor y sujeto a reglas	Estimular la atención, coordinación motriz, orientación en el espacio, percepción y discriminación auditiva.

11	Encestar	Alternante selectiva	y	Juego motor sujeto a reglas	y	Estimular la atención, concentración y creatividad.
12	Artistas ciegos	Sostenida selectiva	y	Juego simbólico, de construcción sujeto a reglas	y	Estimular la atención, memoria y percepción.
13	Tapa el objeto	Sostenida, selectiva, focalizada alternante	y	Juego sujeto a reglas		Ejercitar los tipos de atención.
14	¿Encima o debajo?	Sostenida focalizada	y	Juego simbólico sujeto a reglas	y	Estimular la concentración atención y memoria.
15	Pato pato ganso	Focalizada alternante	y	Juego motor sujeto a reglas	y	Aumentar el nivel de atención y velocidad de los participantes a realizar actividades.
16	La botella espía	Selectiva		Juego simbólico sujeto a reglas	y	Fomentar la atención selectiva en los niños.
17	La tormenta	Sostenida, focalizada, selectiva alternante	y	Juego simbólico, motor y sujeto a reglas		Incrementar la capacidad de atención por medio de los sentidos.
18	Dominó	Sostenida selectiva	y	Juego simbólico, construcción sujeto a reglas	y	Estimula la atención, discriminación, agudeza y asociación visual.
19	Lotería	Sostenida selectiva	y	Juego simbólico, construcción sujeto a reglas	y	Estimula la atención, discriminación, agudeza y asociación visual.
20	Reproduce la imagen	Sostenida, selectiva, focalizada alternante	y	Juego motor, simbólico, construcción sujeto a reglas	y	Incrementar las habilidades cognitivas básicas.

Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

Evaluación de la propuesta innovadora.

Como se señaló al inicio de este capítulo, la propuesta es dinámica y flexible, razón por la cual puede tener ciertas modificaciones o adaptaciones dependiendo la necesidad de cada docente y cada grupo.

La evaluación de la propuesta tiene como objetivo que el proceso de aplicación vaya mejorando a fin de que se constituya una alternativa innovadora para el campo educativo, especialmente dentro de los niveles de educación inicial.

A continuación, se detalla el instrumento con el que se realizará la evaluación de la Guía didáctica basada en el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención. Una vez que la guía sea utilizada se responde a la pregunta ¿cómo evaluar?, y así se podrá responder ¿cuándo se va a evaluar?, determinando si la guía ha sido aplicada.

Cuadro N° 12: Rúbrica de evaluación de la guía didáctica.

Rúbrica de evaluación de la Guía didáctica						
N°	Preguntas	Respuestas	Indicadores	Si	No	Recomendaciones
1		Se evalúa el uso y aplicación de la Guía didáctica para realizar las correcciones y verificar si los docentes requieren una mayor explicación para su aplicación.	La guía resulta comprensible y fácil de aplicar			
			Se requiere de una capacitación previa para la aplicación y uso			
			La guía ha sido socializada al inicio del año lectivo			
			Los docentes aplican la guía durante el proceso de enseñanza			
2	¿Cómo evaluar?	Se evalúa la utilidad de la Guía didáctica para el docente	Se comprenden los objetivos de la Guía			
			Los recursos son fáciles de conseguir			
			Se dificulta la aplicación de la guía en la institución educativa			
			La guía cumple con las expectativas para la cual ha sido elaborada			

3		Con los docentes del nivel inicial II se evaluará la validez, pertinencia y viabilidad de la Guía didáctica una vez que haya sido aplicada.	La Guía didáctica tiene criterios de validez para su aplicación.			
			La Guía didáctica es pertinente en cuanto a los objetivos planteados			
			La Guía didáctica es viable y no presenta ninguna dificultad para su aplicación			
4	¿Cuándo evaluar?	Los usuarios podrán evaluar la Guía didáctica basada en el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención una vez que esta haya sido aplicada en la Institución Educativa.				

Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

Valoración de la propuesta

El proceso empleado para el desarrollo de la propuesta tiene como base fundamental los estudios basados en bibliografía referente a estrategias metodológicas que se utiliza en el ámbito pedagógico; el análisis de estas obras en contraste con los procesos educativos que se lleva a diario, sumado a la experiencia profesional, permite que se pueda presentar un proceso confiable para la aplicación de esta Guía didáctica que utiliza el juego para el fortalecimiento de la atención.

Este análisis ha permitido también tener un crecimiento profesional, porque se profundiza en el desarrollo integral de los niños y se reflexiona sobre otro tipo de necesidades que por falta de conocimiento no son perceptibles en la práctica docente.

Los resultados de esta propuesta tienen como base dar solución al problema planteado, es decir, busca fortalecer la atención de los niños de educación inicial aplicando estrategias específicas para desarrollar sus habilidades cognitivas, la aplicación de este proceso es importante porque es una actividad que identifica y atiende problemas que no se contemplan en las experiencias de aprendizaje ni en las destrezas curriculares correspondientes a la edad.

No se pretende restar importancia al Currículo de Educación Inicial, por el contrario, esta Guía se presenta como un complemento de la actividad docente,

permitiendo cumplir con los objetivos y ámbitos del aprendizaje curriculares, así como el ejercicio de las destrezas planteadas.

La Guía didáctica constituye un aporte en tres puntos específicos, como primer punto, se aporta al proceso académico con una Guía debidamente estructurada y útil para fortalecer el proceso de aprendizaje; como segundo punto, se ofrece una Guía didáctica para el docente, que puede ser aplicada de forma sencilla y efectiva cuando se identifique la necesidad de fortalecer las habilidades cognitivas de los niños de educación inicial; como tercer punto, la propuesta aporta al desarrollo integral de los niños y niñas de educación inicial, ya que se convierte en un proceso de acompañamiento de su formación integral.

Método para la valoración de la propuesta

La validez de la guía se realiza por valoración por pares de especialistas; en este caso, la guía fue revisada por dos docentes del nivel inicial de la institución para determinar el nivel de objetividad y aplicación, concluyendo que es pertinente para ser utilizada por el grupo de docentes con el fin de mejorar en nivel de atención en los niños de 4 a 5 años de edad.

Atiende, juega y aprende el reito de tu vida

**Guía didáctica basada en el juego como estrategia didáctica
para fortalecer la atención en niños de 4 a 5 años**



Por: María Rodríguez Campaña



Índice de juegos

JUEGO 1: El baile de la silla

JUEGO 2: Juego de bolos

JUEGO 3: El baile con vaso de agua

JUEGO 4: A limpiar la casa o ensuciar la ajena

JUEGO 5: Formando grupos

JUEGO 6: Encontrando pareja

JUEGO 7: Juego de parejas

JUEGO 8: Corran por su aro

JUEGO 9: Cadena humana lanzándose y atrapando objetos.

JUEGO 10: La gallina ciega

JUEGO 11: Encestar

JUEGO 12: Artistas ciegos

JUEGO 13: Tapa el objeto

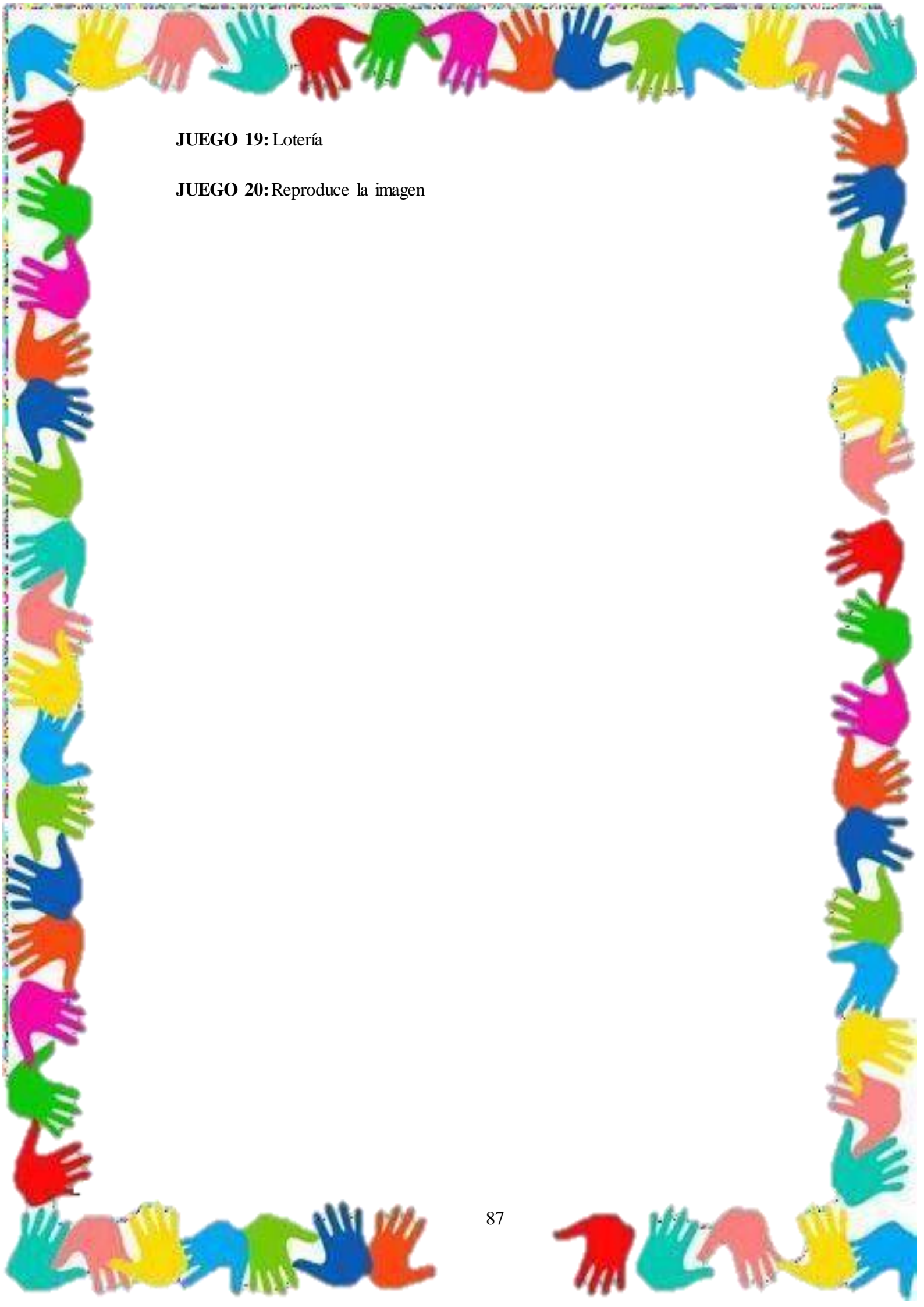
JUEGO 14: ¿Encima o debajo?

JUEGO 15: Pato pato ganso

JUEGO 16: La botella espía

JUEGO 17: La tormenta

JUEGO 18: Dominó



JUEGO 19: Lotería

JUEGO 20: Reproduce la imagen

A decorative border consisting of a continuous line of colorful hands in various colors (red, yellow, green, blue, pink, orange) reaching out and holding each other, framing the text.

Introducción

La siguiente propuesta se denomina “Guía didáctica basada en el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en niños y niñas de educación inicial.

El juego es una de las actividades más importantes para el desarrollo integral de los niños, es una actividad libre, y natural que potencia el desarrollo integral de los menores e incide en todos los aspectos de desarrollo (cognitivo, físico, social y afectivo).

Considerando que el juego constituye una de las estrategias de aprendizaje, es importante que tenga un proceso didáctico debidamente estructurado, razón por la cual esta Guía contiene sencillos pasos para su aplicación, los mismos que se encuentran claramente explicados en cada actividad.

En consecuencia, aplicar una metodología permite que los docentes no improvisen una actividad, sino que cuenten con un proceso debidamente planificado, estructurado, con objetivos que permitan contribuir al desarrollo integral del aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial.

Un aspecto fundamental para aportar al desarrollo de las habilidades cognitivas es que los docentes conozcan no solo que el juego es una estrategia que permite desarrollar de forma integral al niño, si no también se reconozca el rol investigador del docente para profundizar en estos aspectos; para ello es importante conocer cuáles son los tipos de juegos que se pueden aplicar en el proceso de enseñanza – aprendizaje y pueden contribuir a fortalecer el desarrollo integral de los niños.

Piaget (1932) es el principal teórico que ha clasificado los juegos de acuerdo al desarrollo del conocimiento infantil. Según el autor, los juegos pueden ser funcionales, de construcción, de roles, de reglas y didáctico, si bien es cierto, algunas investigaciones realizan otras clasificaciones, el aporte del autor es fundamental, pues considera el desarrollo evolutivo del infante.

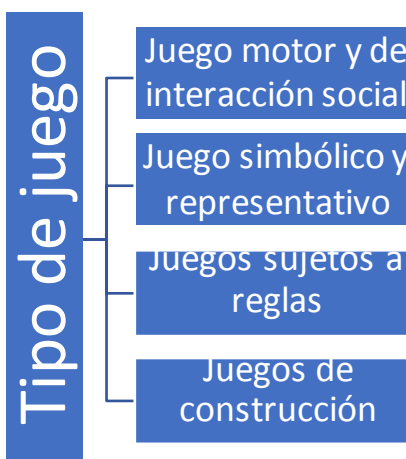


Gráfico N° 15: Tipos de juegos
 Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

El gráfico anterior, resume la tipología de juegos en base a lo expuesto por Piaget, mismos que serán considerados para la estructuración de la presente Guía.

Por otra parte, el docente no debe olvidar que el desarrollo integral del niño está constituido por habilidades cognitivas básicas. No se puede asumir que los niños cuando llegan a la escuela han desarrollado todas sus habilidades cognitivas, algunos presentan varias dificultades, por lo que es importante que el docente pueda conocer los tipos de atención y asociar estas a los juegos que pueden utilizarse para su fortalecimiento. Es por eso que se presenta a continuación de forma breve la clasificación de los tipos de atención sobre los cuales se trabaja en esta Guía didáctica.

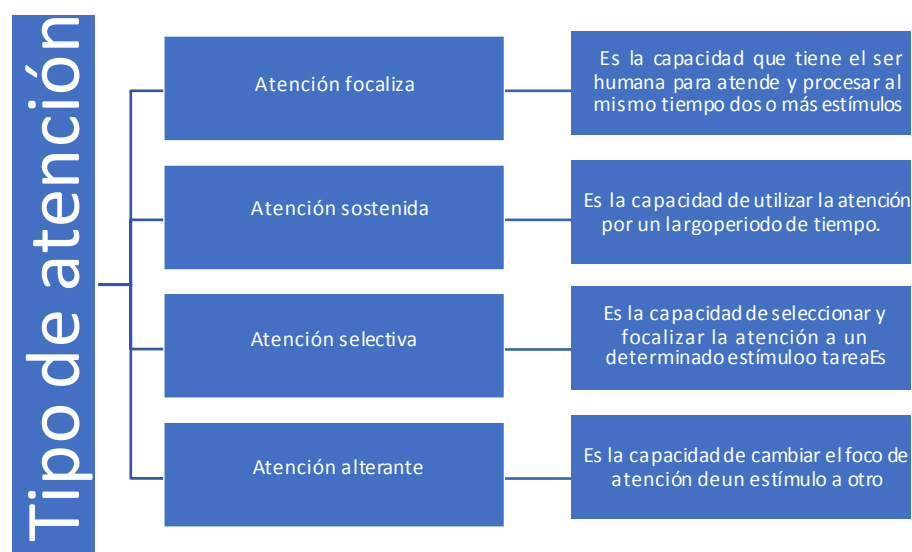


Gráfico N° 16: Tipos de atención
Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

El docente una vez que ha elegido el juego e identificado el tipo de atención que requiere fortalecer, puede seguir el proceso didáctico del juego para conseguir el objetivo planteado, cabe recalcar que pueden realizarse modificaciones de ser necesario.

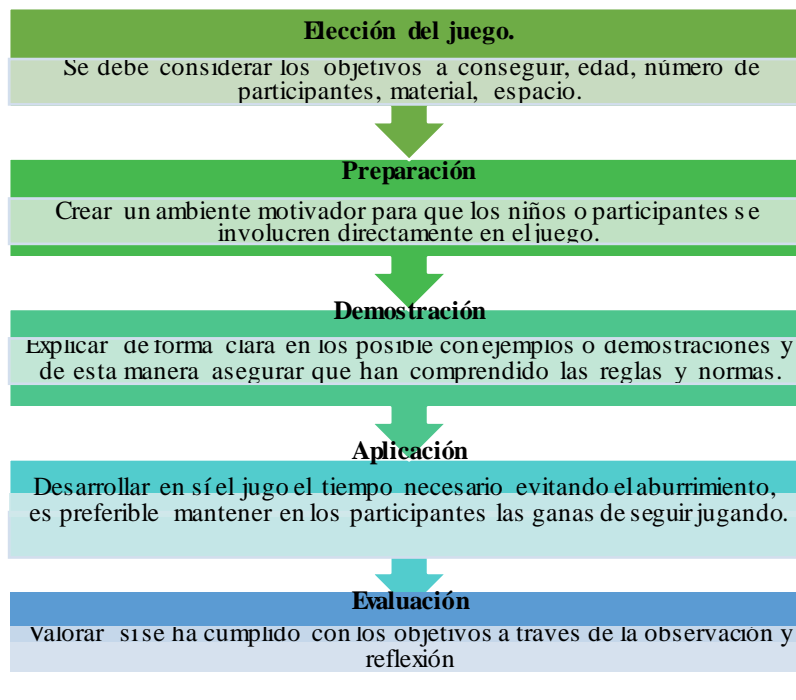



Gráfico N° 17: Proceso didáctico del juego
Elaborado por: María Mercedes Rodríguez Campaña

Contenido de la propuesta

JUEGO 1. El baile de la silla

Juegos para fortalecer la atención focalizada y alternante		
		
Objetivo:	Incrementar el nivel de atención y velocidad de los participantes	
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años. N° de Participantes: grupal Espacio: abierto o cerrado Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: sillas, grabadora
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad • Ubicar las sillas formando un círculo, en cantidad menor al número de participantes. • Los jugadores van bailando alrededor de las sillas mientras suena la música. • Cuando la música se detiene deben sentarse apresuradamente en una silla. • La persona que no consiga sentarse queda eliminada • En cada ronda se retira una silla. • Gana el juego el participante que se sienta en la última silla. • Motivar a los niños a que participen en un determinado tiempo y orden, según las indicaciones de la docente.
	Demostración	Presentar un video del juego antes de realizar la actividad, para que los participantes b comprendan https://www.youtube.com/watch?v=TWBH2sGJfRo
	Aplicación	Realizar el juego, con diversas canciones y número de participantes.

	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido		
Indicador: Incrementa el nivel de atención y velocidad de los participantes.				
	Nómina	I	EP	A

JUEGO 2: Juego de bolos

Juegos para fortalecer la atención focalizada



Objetivo:	Fortalecer de la atención y de habilidades motrices.			
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años N° de Participantes: grupal o individual. Espacio: abierto Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: botellas plásticas y una pelota.		
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad. • Colocar entre 2 a 4 botellas plásticas vacías juntas. • Lanzar la pelota desde una distancia de 2 a 3 metros. • Gana si caen todas las botellas. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden. 		
	Demostración	Presentar un video antes de realizar la actividad o juego.		
	Aplicación	Realizar el juego.		
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido		
Indicador:	Fortalece de la atención y de habilidades motrices.			
	Nómina	I	EP	A

JUEGO 3: El baile con vaso de agua

Juegos para fortalecer la atención sostenida y focalizada.



Objetivo:	Desarrollar el equilibrio y el nivel de atención de los participantes			
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años N° de Participantes: individual o grupal Espacio: patio Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: vaso, agua, grabadora		
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad. • Llenar el vaso de agua. • Colocar sobre la cabeza y sostener con una sola mano, en caso de los niños se recomienda bailar sosteniendo únicamente en la mano. • El participante deba bailar al son de la música • Gana el que menos agua riega. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden. 		
	Demostración	Realizar la demostración la maestra o una persona adulta		
	Aplicación	Realizar el juego.		
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido		
Indicador: Desarrolla el equilibrio y el nivel de atención de los participantes.				
Nómina		I	EP	A

JUEGO 4: A limpiar la casa o ensuciar la ajena

Juegos para fortalecer la atención selectiva, alternante y focalizada.



Objetivo:	Estimular las habilidades motriz, social y cognitiva.	
Metodología	Elección	<p>Edad: a partir de 4 años</p> <p>N° de Participantes: grupal</p> <p>Espacio: patio</p> <p>Tiempo: 10 a 15 minutos</p> <p>Recurso: revistas u hojas recicladas, tiza o adhesiva</p>
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad. • Realizar de 2 a 3 pelotas o bolas con las hojas de papel reciclado o revista. • Dividir el número de participantes en dos grupos. • Dividir el espacio en dos partes iguales, trazando una línea o utilizando cinta adhesiva. • Cada grupo de participantes debe ubicar en un lado del espacio. • Lanzar la pelota de papel al área del equipo contrario, recogen las pelotas de su área y vuelven a lanzar a los contrincantes. • Cuando el docente pare el juego los participantes se ubican sobre la línea y cuentan cuantas pelotas hay en cada área, gana el equipo que menos pelotas tienen. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden.
	Demostración	Realizar la demostración la maestra o una persona adulta

	Aplicación	Realizar el juego.		
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido		
Indicador: Estimula las habilidades motriz, social y cognitiva.				
	Nómina	I	EP	A

JUEGO 5: Formando grupos

Juegos para fortalecer la atención sostenida y selectiva.



Objetivo:	Desarrollar la atención, concentración, memoria e integración de los participantes.	
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años N° de Participantes: 2 o más participantes Espacio: interior o exterior Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: Figuras geométricas, grabadora.
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad. • Diseñar una serie de tarjetas (figuras geométricas, frutas, animales...) con las mismas características. • Poner las tarjetas en una funda o cajita. • Los niños seleccionan una tarjeta y la conservan en su mano. • Los participantes bailan al son de la música de forma dispersa. • La docente baja la música y pide que formen parejas o grupos de tres según el número de participantes dando una característica ejemplo quienes tienen el color amarillo, quienes tienen las mismas figuras, entre otras. • Se repite varias rondas cambiando las tarjetas. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden.
	Demostración	Realizar la demostración la maestra o una persona adulta
	Aplicación	Realizar el juego.

	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido		
Indicador: Desarrolla la atención, concentración, memoria e integración de los participantes.				
Nómina	I	EP	A	

JUEGO 6: Encontrando pareja

Juegos para fortalecer la atención sostenida y selectiva.



Objetivo:	Desarrollar la atención y la asociación visual		
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años	N° de Participantes: 2 o más participantes
		Espacio: interior	Tiempo: 10 a 15 minutos
		Recurso: Figuras geométricas, naipes.	
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad. • Repartir las cartas según el número de participantes. • Cada participante busca pareja con imágenes iguales. • Gana el que tiene mayor número de parejas completas. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden. 	
	Demostración	Realizar la demostración la maestra o una persona adulta	
Aplicación	Realizar el juego.		
Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido		
Indicador: Desarrolla la atención y la asociación visual.			
Nómina	I	EP	A

JUEGO 7: Juego de parejas

Juegos para fortalecer la atención selectiva y alternante



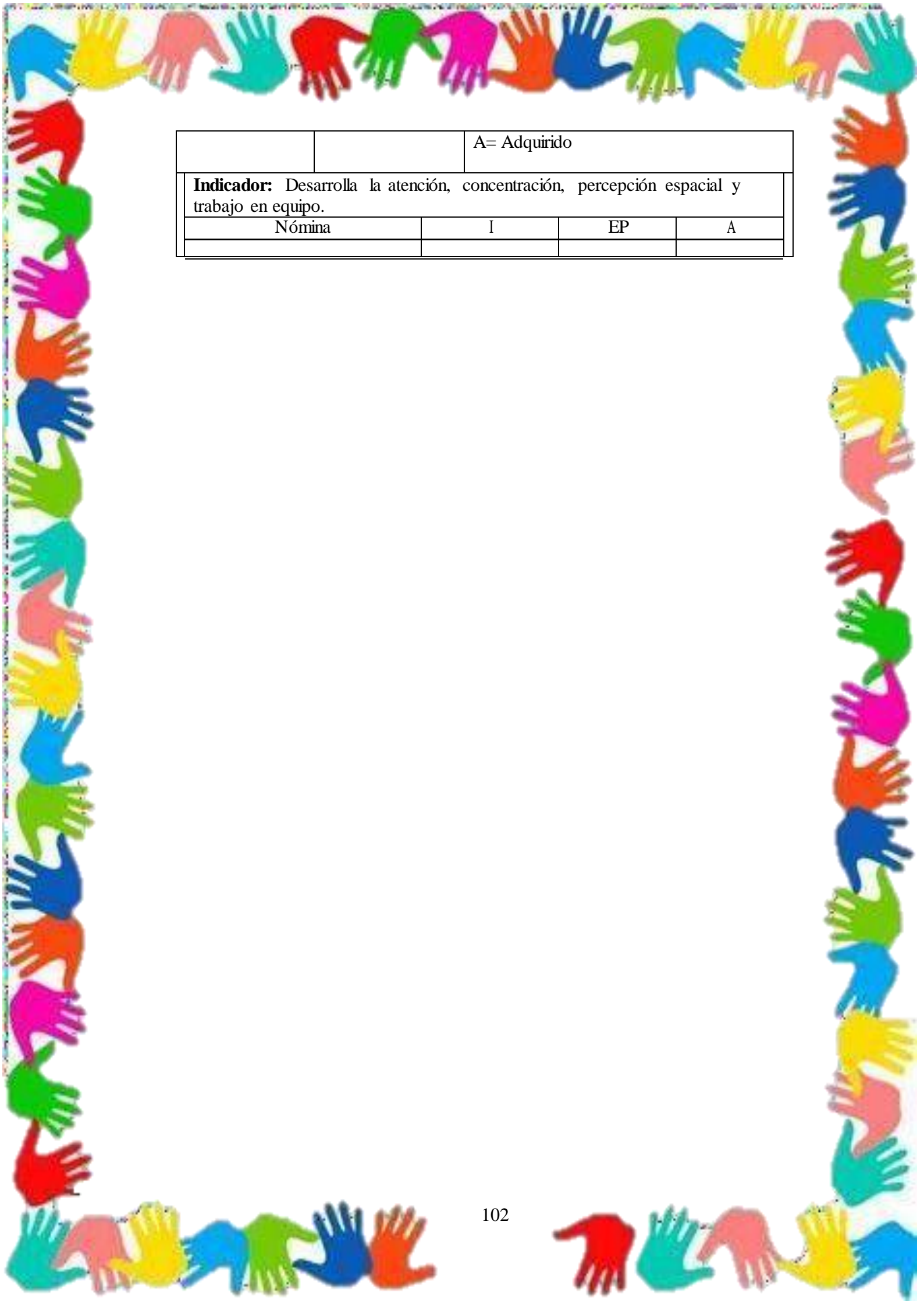
Objetivo:	Desarrollar la atención y la asociación visual		
Metodología	Elección	Edad: a partir de 3 años N° de Participantes: individual o grupal Espacio: interior o exterior Tiempo: 5 a 10 minutos Recurso: diferentes tipos de figuras, vasos plásticos.	
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad. • Pegar las figuras en la base del vaso. • El participante busca pareja con imágenes iguales. • Gana al encontrar todas las parejas. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden. 	
	Demostración	Realizar la demostración la maestra o una persona adulta	
	Aplicación	Realizar el juego.	
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido	
Indicador:	Desarrolla la atención y la asociación visual.		
Nómina	I	EP	A

JUEGO 8: Corran por su aro

Juegos para fortalecer la atención sostenida, selectiva y altermante



Objetivo:	Desarrollar la atención, concentración, percepción espacial y trabajo en equipo.	
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años N° de Participantes: 2 o más participantes Espacio: exterior Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: aros plásticos o hulas y grabadora.
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad. • Ubicar los aros en el patio de manera separada, la cantidad de aros debe ser según la en número de parejas menos uno. • Los niños bailan libremente por el espacio, la docente apaga la música y da la indicación agruparse por parejas. • Se realiza varias rondas retirando un aro o ula por ronda. • Gana la pareja que se queda con el aro o hula. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden.
	Demostración	Realizar la demostración la maestra o una persona adulta
	Aplicación	Realizar el juego.
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso



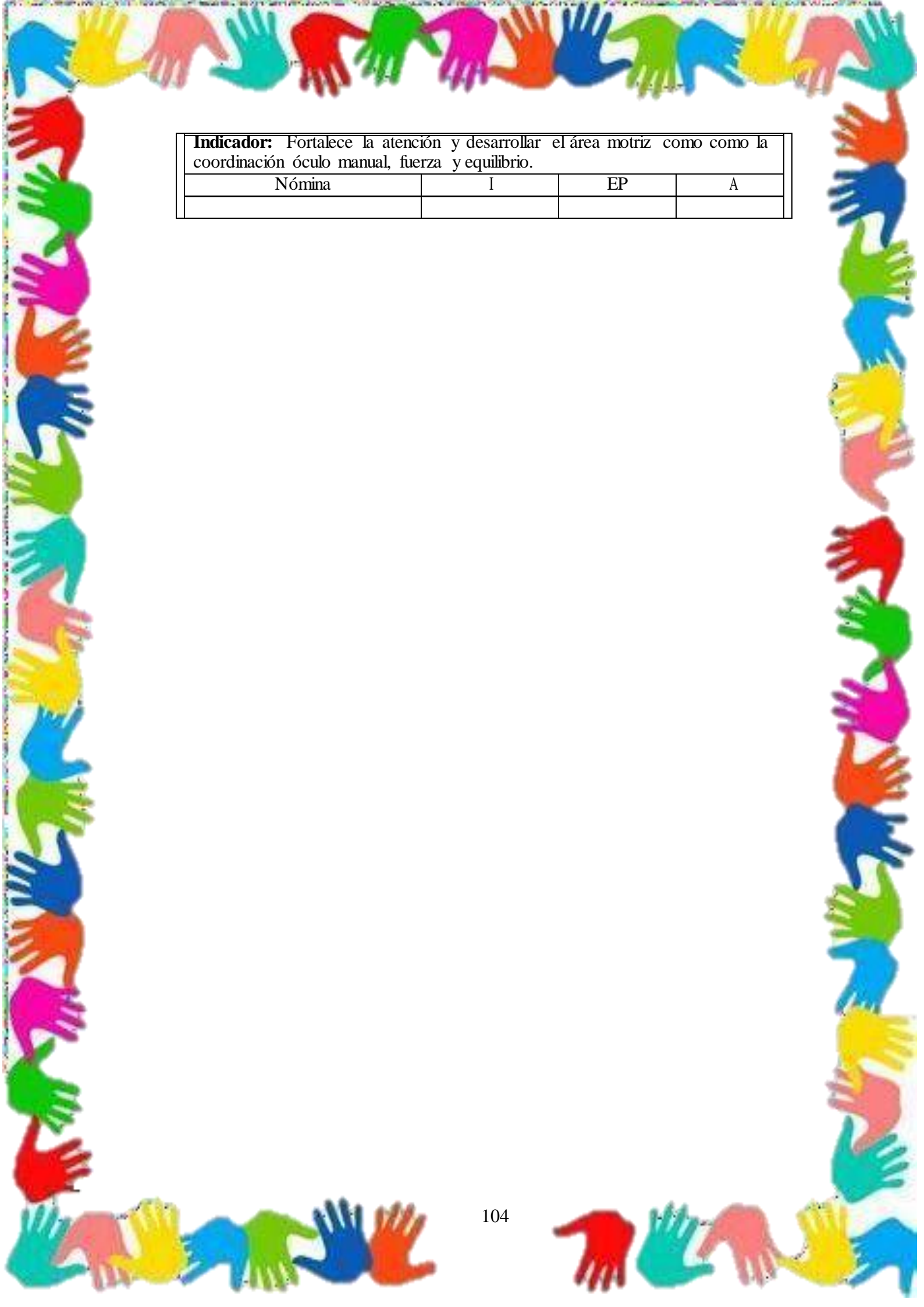
		A= Adquirido		
Indicador: Desarrolla la atención, concentración, percepción espacial y trabajo en equipo.				
Nómina		I	EP	A

JUEGO 9: Cadena humana lanzándose y atrapando objetos.

Juegos para fortalecer la atención sostenida, focalizada y selectiva



Objetivo:	Fortalecer la atención y desarrollar el área motriz como como la coordinación óculo manual, fuerza y equilibrio.	
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años N° de Participantes: grupal Espacio: exterior Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: cajas de cartón o cestas, objetos como peluches, pelotas.
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad. • Dividir en dos grupos de participantes y formar filas. • Cada miembro del grupo debe estar separados un metro de distancia. • Cada grupo debe tener dos cajas o cestos al inicio y final de la fila. • La caja del inicio debe estar con los diferentes objetos. • La docente da la orden y empiezan a pasar los objetos a la caja o cesto que está al final de la fila. • Gana el equipo que logre pasar todos los objetos en el menor tiempo. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden.
	Demostración	Realizar la demostración la maestra o una persona adulta
	Aplicación	Realizar el juego.
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido



Indicador: Fortalece la atención y desarrollar el área motriz como como la coordinación óculo manual, fuerza y equilibrio.			
Nómina	I	EP	A

JUEGO 10: La gallina ciega


Juegos para fortalecer la atención sostenida, selectiva, focalizada y alternante



Objetivo:	Estimular la atención, coordinación motriz, orientación en el espacio, percepción y discriminación auditiva.	
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años N° de Participantes: grupal Espacio: interior o exterior Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: venda para los ojos.
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad. • Los participantes forman un círculo tomados de la mano. • Eligen un participante y le cubren los ojos y se va ubicar en el centro del círculo. • El resto del grupo dicen gallinita ciega que perdiste • La gallina responde una aguja y un dedal. • Los demás responden da tres vueltas y encontraras. • Los jugadores se sueltan de la mano para dejarse coger de la gallinita ciega. • Una vez que la gallinita localice a algún participante, tendrá que reconocer solamente con el tacto y si descubre quien es, esa persona será la nueva gallinita. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden.
	Demostración	Realizar la demostración la maestra o una persona adulta
	Aplicación	Realizar el juego.

	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido		
Indicador: Estimula la atención, coordinación motriz, orientación en el espacio, percepción y discriminación auditiva.				
	Nómina	I	EP	A

JUEGO 11: Encestar

Juegos para fortalecer la atención alternante y selectiva				
				
Objetivo:	Estimular la atención, concentración y creatividad.			
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años N° de Participantes: pareja o grupal Espacio: exterior Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: aros y pelotas.		
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad. • Distribuir a los participantes en dos equipos • Seleccionar a un miembro de cada equipo para que sujete en sus manos un aro. • El resto de participantes se queda a una distancia de dos metros con las pelotas. • El juego consiste en lanzar la pelota al aro, se puede realizar alternando colores y en determinado tiempo. • Gana el equipo que más pelotas logró encestar. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden. 		
	Demostración	Realizar la demostración la maestra o una persona adulta		
	Aplicación	Realizar el juego.		
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido		
Indicador: Estimula la atención, concentración y creatividad.				
	Nómina	I	EP	A

JUEGO 12: Artistas ciegos

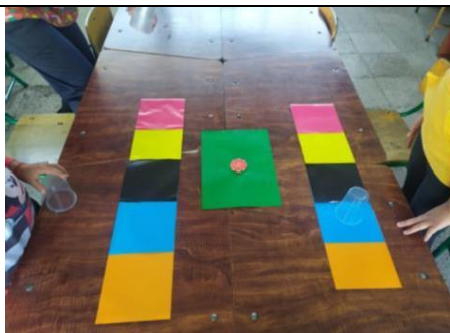
Juegos para fortalecer la atención sostenida y selectiva



Objetivo:	Estimular la atención, memoria y percepción.		
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años N° de Participantes: grupal Espacio: interior Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: venda para los ojos, hoja de papel, lápiz.	
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad. • Entregar a cada participante • Cubrir los ojos a cada participante • Dar la orden que realicen figuras geométricas o cuerpo humano..... • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden. 	
	Demostración	Realizar la demostración la maestra o una persona adulta	
	Aplicación	Realizar el juego.	
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido	
Indicador: Estimula la atención, memoria y percepción.			
Nómina	I	EP	A

JUEGO 13: Tapa el objeto

Juegos para fortalecer la atención sostenida, selectiva, focalizada y alternante



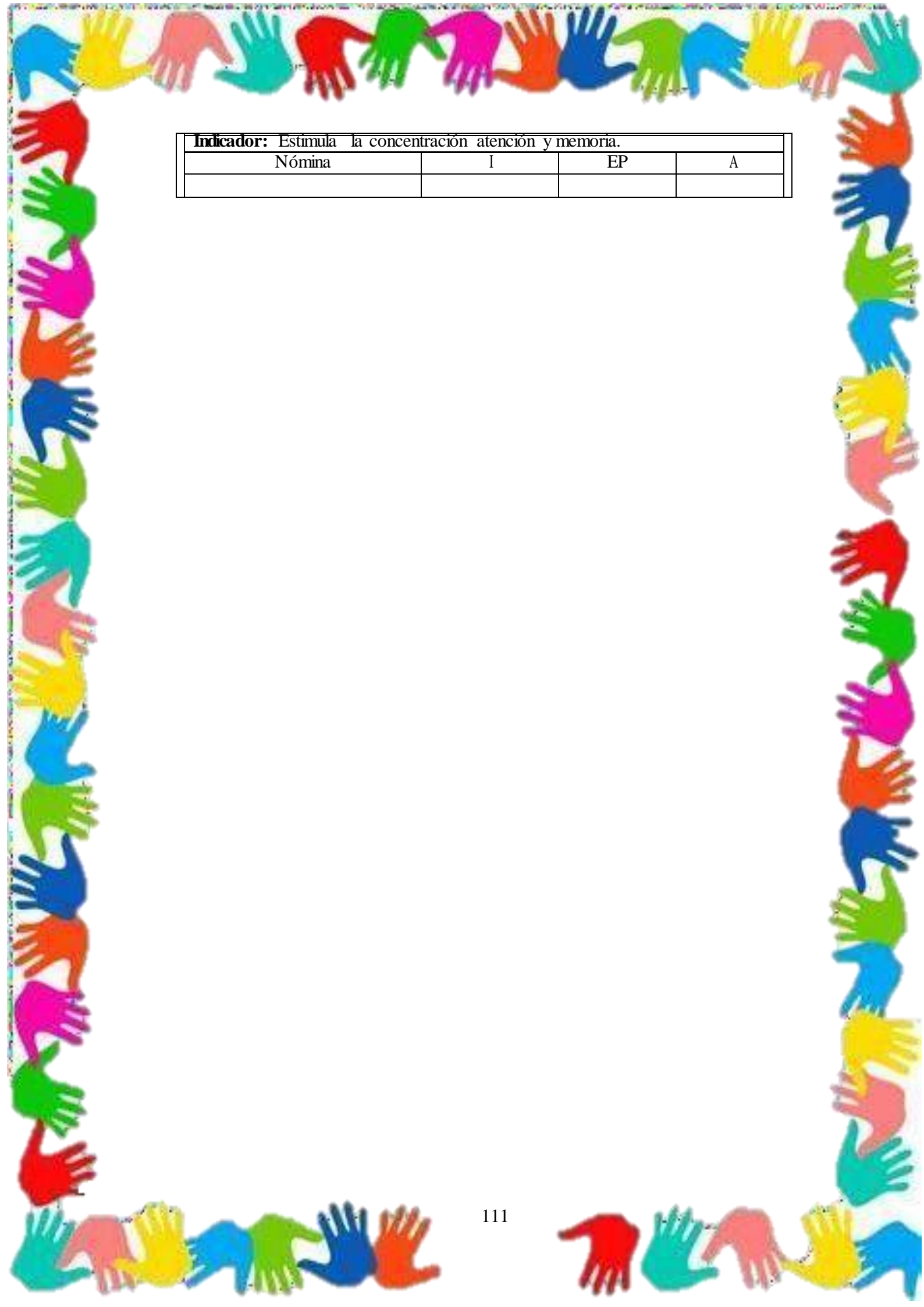
Objetivo:	Ejercitar los tipos de atención.		
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años N° de Participantes: pares Espacio: abierto o cerrado Tiempo: 3 a 5 minutos Recurso: vaso, cartulinas de color, mesa y sillas, adhesiva	
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad • Pegar sobre la mesa dos filas de cartulinas de diferentes colores y en el centro un objeto. • La docente menciona un color y el niño debe poner el vaso sobre dicho color, luego deberá decir otros colores en forma rápida y al final dirá el nombre del objeto y gana el que primero logre tapar con el vaso. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden. 	
	Demostración	Realizar previo la docente con un estudiante para su comprensión.	
	Aplicación	Realizar el juego.	
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido	
Indicador: Ejercita los tipos de atención.			
Nómina	I	EP	A

JUEGO 14: ¿Encima o debajo?

Juegos para fortalecer la atención sostenida y focalizada



Objetivo:	Estimular la concentración atención y memoria.	
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años N° de Participantes: individual y grupal Espacio: cerrado Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: venda para los ojos sillas y objetos de la clase.
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad • Ubicamos cinco sillas y colocamos objetos indistintamente encima o debajo. • Los niños deberán estar atentos de cuantos objetos y memorizar la ubicación. • Vendar los ojos de uno o más participantes y preguntar dónde estaba los objetos encima o debajo. • Se va incrementando la cantidad de estímulos. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden.
	Demostración	Realizar previo la docente con un estudiante para su comprensión.
	Aplicación	Realizar el juego.
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido



Indicador: Estimula la concentración atención y memoria.			
Nómina	I	EP	A

JUEGO 15: Pato pato ganso

Juegos para fortalecer la atención focalizada y alternante



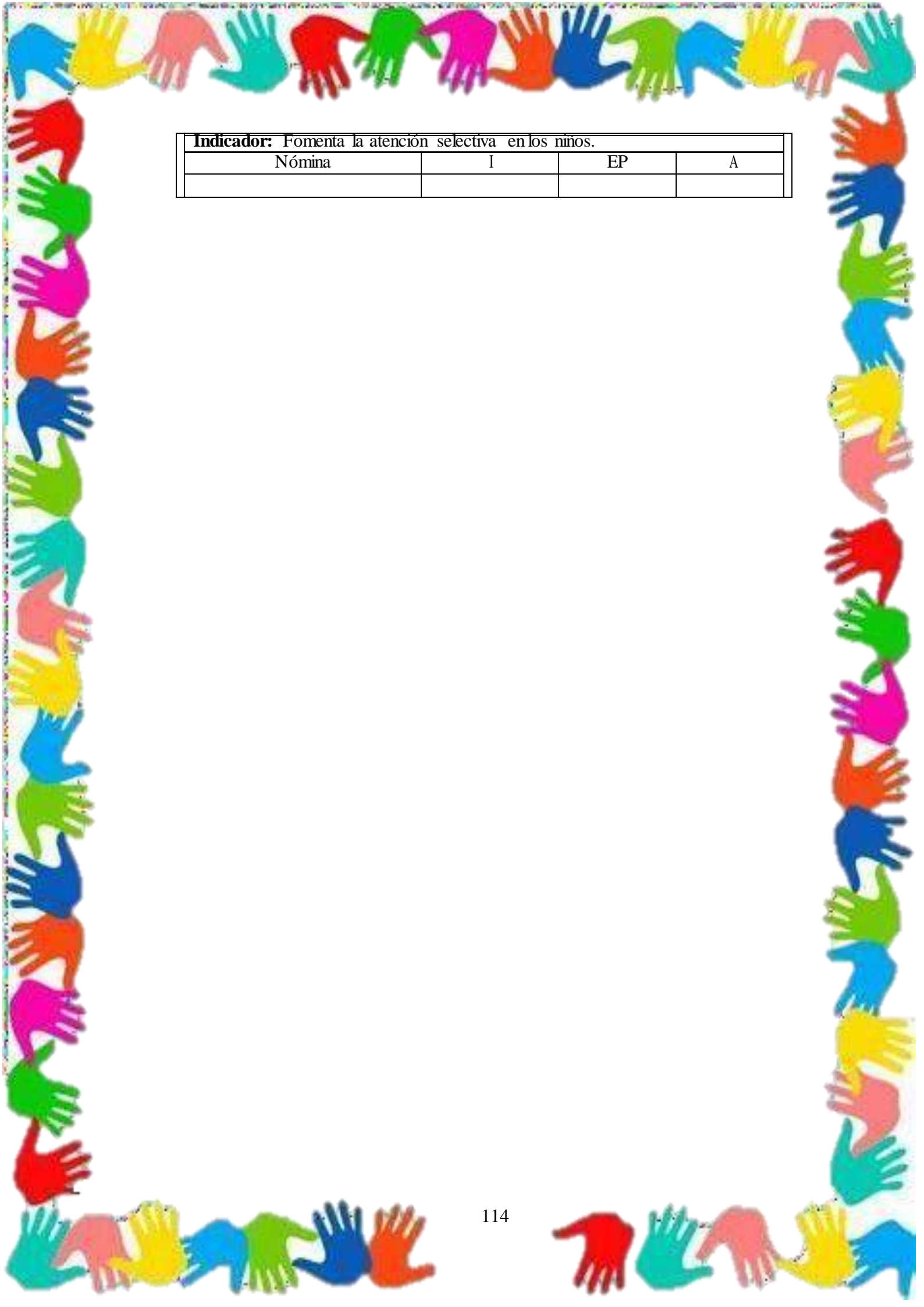
Objetivo:	Aumentar el nivel de atención y velocidad de los participantes a realizar actividades.			
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años N° de Participantes: grupal Espacio: abierto Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: ninguno		
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad • Sentar a los niños formando un círculo, queda fuera un niño quién la paga es decir va dar vuelta dando una palmada en la cabeza de los compañeros, repitiendo pato.....ganso. El niño ganso debe salir corriendo en sentido contrario. • Gana el que llega al puesto, el que perdió será el que paga y así por varias rondas. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden. 		
	Demostración	Realizar previo la docente con un estudiante para su comprensión.		
	Aplicación	Realizar el juego.		
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido		
Indicador:	Aumenta el nivel de atención y velocidad de los participantes a realizar actividades.			
	Nómina	I	EP	A

JUEGO 16: La botella espía

Juegos para fortalecer la atención selectiva



Objetivo:	Fomentar la atención selectiva en los niños.	
Metodología	Elección	<p>Edad: a partir de 4 años</p> <p>N° de Participantes: individual o grupal</p> <p>Espacio: abierto</p> <p>Tiempo: 10 a 15 minutos</p> <p>Recurso: botella plástica, objetos pequeños, arroz u otros granos.</p>
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad • Tomar una fotografía de los objetos. • Introducir en la botella conjuntamente con el arroz. • El participante debe buscar los diferentes objetos e ir tachando en la fotografía entregada. • Se va incrementando la cantidad de objetos con variedad de características. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden.
	Demostración	Realizar previo la docente con un estudiante para su comprensión.
	Aplicación	Realizar el juego.
	Evaluación	<p>Escala valorativa.</p> <p>I= Inicio</p> <p>EP= En proceso</p> <p>A= Adquirido</p>



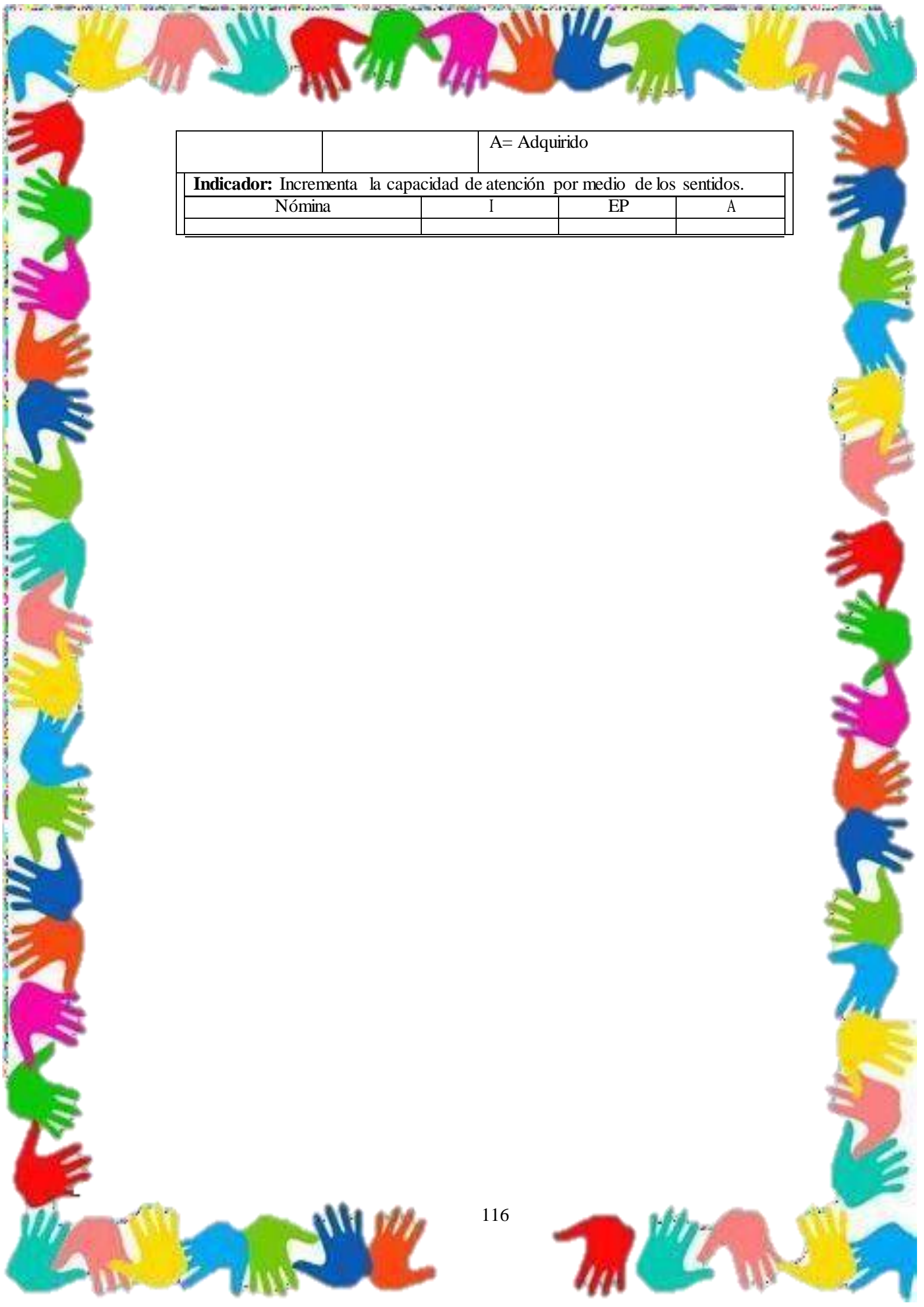
Indicador: Fomenta la atención selectiva en los niños.			
Nómina	I	EP	A

JUEGO 17: La tormenta

Juegos para fortalecer la atención sostenida, focalizada, selectiva y alternante



Objetivo:	Incrementar la capacidad de atención por medio de los sentidos.	
Metodología	Elección	Edad: a partir de 5 años N° de Participantes: grupal Espacio: cerrado Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: vendas para los ojos
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad • Sentar a los niños formando un círculo con los ojos vendados y mantenerse en silencio. • La docente simulará el sonido de la lluvia con sus dedos, lo cual deben imitar el sonido, una vez logrado se deberá cambiar de estímulo palmadas en su pierna para incrementar la fuerza de la lluvia, luego con los zapatos para que la lluvia se convierta en huracán. • El docente no debe indicar lo que está realizando. • Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden.
	Demostración	Realizar previo la docente con un estudiante para su comprensión.
	Aplicación	Realizar el juego.
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso



		A= Adquirido		
Indicador: Incrementa la capacidad de atención por medio de los sentidos.				
Nómina		I	EP	A

JUEGO 18: Dominó

Juegos para fortalecer la atención sostenida y selectiva



Objetivo:	Estimular la atención, discriminación, agudeza y asociación visual.	
Metodología	Elección	<p>Edad: a partir de 3 años</p> <p>N° de Participantes: 2, 3 o 4 participantes.</p> <p>Espacio: cerrado</p> <p>Tiempo: 10 a 15 minutos</p> <p>Recurso: fichas</p>
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad • Colocar las fichas hacia abajo en la mesa y mezclar. • Entregar 5 fichas por participante, el resto de fichas dejar en la mesa hacia abajo. • El primer participante coloca la ficha en un tablero, el siguiente participante deberá colocar la ficha que encaje con una de las imágenes de la primera fila. Si no tiene ninguna ficha que encaje deberá ir tomando de la mesa una por una hasta que encaje si no hay más fichas en la mesa pasa al siguiente participante. • Se formará una cadena de dominós, solo se podrá colocar fichas que encaje con las figuras de los extremos de la cadena. • Gana el primero en quedarse sin fichas.

		•Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden.	
	Demostración	Realizar previo la docente con un estudiante para su comprensión.	
	Aplicación	Realizar el juego.	
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido	
Indicador: Estimula la atención, discriminación, agudeza y asociación visual.			
Nómina	I	EP	A

JUEGO 19: Lotería

Juegos para fortalecer la atención sostenida y selectiva



Objetivo:	Estimular la atención, discriminación, agudeza y asociación visual.	
Metodología	Elección	Edad: a partir de 3 años N° de Participantes: 2, 3 o 4 participantes. Espacio: cerrado Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: fichas
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el espacio seguro para realizar la actividad • Colocar las fichas hacia abajo en la mesa y mezclar. • Entregar 5 fichas por participante, el resto de fichas dejar en la mesa hacia abajo. • El primer participante coloca la ficha en un tablero, el siguiente participante deberá colocar la ficha que encaje con una de las imágenes de la primera fila. Si no tiene ninguna ficha que encaje deberá ir tomando de la mesa una por una hasta que encaje si no hay más fichas en la mesa pasa al siguiente participante. • Se formará una cadena de dominós, solo se podrá colocar fichas que encaje con las figuras de los extremos de la cadena.

		•Motivar a los participantes a que participen en un determinado tiempo y orden.	
	Demostración	Realizar previo la docente con un estudiante para su comprensión.	
	Aplicación	Realizar el juego.	
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido	
Indicador: Estimula la atención, discriminación, agudeza y asociación visual.			
Nómina	I	EP	A

JUEGO 20: Reproduce la imagen

Juegos para fortalecer la atención sostenida, focalizada, selectiva y alternante



Objetivo:	Incrementar las habilidades cognitivas básicas y reforzar los colores			
Metodología	Elección	Edad: a partir de 4 años N° de Participantes: grupal o individual Espacio: abierto Tiempo: 10 a 15 minutos Recurso: Tablero, bolitas de colores		
	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Dividir el tablero en dos partes. • En la primera sección realizar una figura sencilla, con las bolitas de color. • Pedir al niño que reproduzca la imagen según el modelo, considerando la forma y los colores, en el menor tiempo posible. • Realizar el mismo proceso con diferentes figuras. 		
	Demostración	La docente realiza la actividad previa la entrega de materiales a los estudiantes explicando bien las reglas.		
	Aplicación	Realizar el juego.		
	Evaluación	Escala valorativa. I= Inicio EP= En proceso A= Adquirido		
Indicador:	Incrementa las habilidades cognitivas básicas y reconoce los colores.			
	Nómina	I	EP	A

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- El juego es una estrategia didáctica que facilita el fortalecimiento de las habilidades cognitivas, en especial la atención, en los niños de educación inicial, con la aplicación de los diferentes tipos de juegos siguiendo un proceso didáctico para generar un aprendizaje significativo y duradero.
- El nivel de uso del juego como estrategia didáctica por parte de los docentes es muy alto en las dimensiones que componen la variable, por otro lado, se evidencia una limitada aplicación del proceso didáctico para utilizar los juegos dentro de las horas clase con fines educativos.
- La aplicación de la subescala de atención del cuestionario estandarizado de CUMANÍN determina que el nivel de atención de la mayoría de los niños de 4 a 5 años que fueron analizados, se encuentra en un nivel bajo y medio bajo, lo cual puede afectar el proceso de aprendizaje.
- La guía didáctica propuesta es una herramienta orientada a los docentes, con el fin de que apliquen una variedad de juegos con un proceso didáctico ordenado, enfocados en fortalecer los diferentes tipos de atención a la vez que los niños se divierten y desarrollan las destrezas correspondientes a la edad.

Recomendaciones

- Realizar talleres formativos para que los docentes tengan conocimiento sobre el juego, sus tipos, características y proceso didáctico, ya que éste constituye la principal estrategia para el trabajo en el nivel inicial, de la misma manera es relevante abordar temas sobre las habilidades cognitivas, en especial la atención en los niños de 4 a 5 años, de manera que se aplique en clases actividades coherentes y significativas para los ellos, teniendo en cuenta que la atención es el corazón de la inteligencia y el conocimiento.
- Es necesario que las docentes apliquen ordenadamente todos los elementos del proceso didáctico del juego (elección, preparación, demostración, aplicación y evaluación) para alcanzar los objetivos planteados, mediante la planificación detallada y el cumplimiento de actividades a realizar.

- Realizar planificaciones diarias con juegos y actividades que fortalezcan los diferentes tipos de atención, tomando en cuenta la edad y los intereses del grupo de niños, de manera que gradualmente se alcance mejores niveles de atención y por tanto se mejore el aprendizaje.
- Utilizar la guía didáctica como herramienta referente para la utilización de juegos enfocados en desarrollar la atención en los niños y niñas, realizando de ser necesario, modificaciones dependiendo del grupo y de las necesidades educativas, con el fin de que los niños permanezcan motivados y atentos ante los juegos propuestos.

ANEXOS

Anexo N° 1: Validación del instrumento encuesta a docente



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

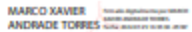
**FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO
Encuesta dirigida a Docentes**

Nombre del validador /a: Dr. Xavier Andrade

Fecha: 20-05-2022

Objetivo: Determinar la aplicación del juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años de edad del Jardín Fiscal Carlota Jaramillo de Araujo.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar										Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	✓		✓		✓		✓		✓			✓
2	✓		✓		✓		✓		✓			✓
3	✓		✓		✓		✓		✓			✓
4	✓		✓		✓		✓		✓			✓
5	✓		✓		✓		✓		✓			✓
6	✓		✓		✓		✓		✓			✓
7	✓		✓		✓		✓		✓			✓
8	✓		✓		✓		✓		✓			✓
9	✓		✓		✓		✓		✓			✓
10	✓		✓		✓		✓		✓			✓
11	✓		✓		✓		✓		✓			✓
12	✓		✓		✓		✓		✓			✓
13	✓		✓		✓		✓		✓			✓
14	✓		✓		✓		✓		✓			✓
15	✓		✓		✓		✓		✓			✓
16	✓		✓		✓		✓		✓			✓
17	✓		✓		✓		✓		✓			✓
18	✓		✓		✓		✓		✓			✓
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										✓		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										✓		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										✓		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										✓		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										✓		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable		✓	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validado por	PhD Xavier Andrade		Cédula	1710104629		Fecha	25/07/2022					
Firma	 <small>MARCO XAVIER ANDRADE TORRES</small>		Teléfono	0998771039		Mail	xavier.andrade@hotmail.es					



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO
Encuesta dirigida a Docentes

Nombre del validador /a: MSc. Gabriela Recalde

Fecha: 23-06-2022

Objetivo: Determinar la aplicación del juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años de edad del Jardín Fiscal Carlota Jaramillo de Araujo.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	/		/		/		/		/			/
2	/		/		/		/		/			/
3	/		/		/		/		/			/
4	/		/		/		/		/			/
5	/		/		/		/		/			/
6	/		/		/		/		/			/
7	/		/		/		/		/			/
8	/		/		/		/		/			/
9	/		/		/		/		/			/
10	/		/		/		/		/			/
11	/		/		/		/		/			/
12	/		/		/		/		/			/
13	/		/		/		/		/			/
14	/		/		/		/		/			/
15	/		/		/		/		/			/
16	/		/		/		/		/			/
17	/		/		/		/		/			/
18	/		/		/		/		/			/
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										/		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										/		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										/		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										/		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										/		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable		/		No aplicable				Aplicable atendiendo a las observaciones				
Validado por	MSc. Gabriela Recalde				Cédula	1719303205		Fecha	23/06/2022			
Firma					Teléfono	0939689153		Mail	grecalde.msc@educacion.gub.ec			

Anexo N° 2: Cuestionario dirigido a docentes.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL JARDÍN FISCAL CARLOTA JARAMILLO DE ARAUJO

OBJETIVO:

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información de la utilización del juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años de edad del Jardín Fiscal Carlota Jaramillo de Araujo, previo a la obtención el título de Maestría en Educación.

INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una (X) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio, con la siguiente escala valorativa.

N= nunca

AV= a veces

S= siempre

Sus respuestas serán utilizadas únicamente con fines pedagógicos.

ITEM	ASPECTOS	S	AV	N
1	¿Integra actividades lúdicas para desarrollar la autoestima y la confianza de los niños y niñas de educación inicial?			
2	¿Al aplicar el juego considera que la interacción social se fortalece en los niños y niñas de educación inicial?			
3	¿Mediante el juego reproduce las tradiciones y valores del entorno socio-cultural de los niños y niñas de educación inicial?			
4	¿Realiza actividades en función del desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de educación inicial?			
5	¿Desarrolla actividades cognitivas mediante el juego?			
6	¿Considera que el juego es un recurso que permite activar las funciones de los órganos de los sentidos?			
7	¿ Los juegos que utiliza en clase se enfocan en desarrollar actividades motrices y coordinación de movimientos corporales como el equilibrio?			
8	¿Planifica actividades motoras para desarrollar las funciones psíquicas, motoras y de interacción social?			
9	¿Al aplicar el juego simbólico los niños imitan situaciones, objetos y personajes que no están presentes?			

10	¿En la aplicación del juego utiliza reglas para promover la disciplina y adquirir normas de conducta?			
11	¿La aplicación de juegos de construcción le permiten trabajar en el desarrollo del pensamiento abstracto, la concentración y la creatividad?			
12	¿Al utilizar el juego como estrategia didáctica aplica un proceso didáctico para su desarrollo?			
13	¿Al elegir el juego considera importante tomar en cuenta la edad, el número de participantes, los objetivos de aprendizaje, los materiales y el espacio ?			
14	¿Prepara un ambiente seguro y estimulante para desarrollar el juego?			
15	¿Realiza previamente una demostración para verificar si se han comprendido las instrucciones, indicaciones o reglas del juego?			
16	¿Se involucra como un jugador más para interactuar con los niños durante la aplicación del juego?			
17	¿Participa como observador durante la aplicación del juego?			
18	¿Utiliza técnicas o instrumentos de evaluación para valorar el juego?			

Su tiempo y honestidad serán de gran ayuda para mejorar los procesos educativos en beneficio de los niños y niñas. Gracias.

CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES DE NIVEL INICIAL 2

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información de la utilización del juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años. Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una (X) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.

*Obligatorio

1. 1. ¿Integra actividades lúdicas para desarrollar la autoestima y la confianza de los niños y niñas de educación inicial? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

2. 2. ¿Al aplicar el juego considera que la interacción social se fortalece en los niños y niñas de educación inicial? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

3. 3. ¿Mediante el juego reproduce las tradiciones y valores del entorno socio-cultural de los niños y niñas de educación inicial? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

4. 4. ¿Realiza actividades en función del desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de educación inicial? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

5. 5. ¿Desarrolla actividades cognitivas mediante el juego? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

6. 6. ¿Considera que el juego es un recurso que permite activar las funciones de los órganos de los sentidos? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

7. 7. ¿ Los juegos que utiliza en clase se enfocan en desarrollar actividades motrices y coordinación de movimientos corporales como el equilibrio? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

8. 8. ¿Planifica actividades motoras para desarrollar las funciones psíquicas, motoras y de interacción social? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

9. 9. ¿Al aplicar el juego simbólico los niños imitan situaciones, objetos y personajes que no están presentes? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

10. 10. ¿En la aplicación del juego utiliza reglas para promover la disciplina y adquirir normas de conducta? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

11. 11. ¿La aplicación de juegos de construcción le permiten trabajar en el desarrollo del pensamiento abstracto, la concentración y la creatividad? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

12. 12. ¿Al utilizar el juego como estrategia didáctica aplica un proceso didáctico para su desarrollo? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

13. 13. ¿Al elegir el juego considera importante tomar en cuenta la edad, el número de participantes, los objetivos de aprendizaje, los materiales y el espacio? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

14. 14. ¿Prepara un ambiente seguro y estimulante para desarrollar el juego? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

15. 15. ¿Realiza previamente una demostración para verificar si se han comprendido las instrucciones, indicaciones o reglas del juego? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

16. 16.-¿Se involucra como un jugador más para interactuar con los niños durante la aplicación del juego? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

17. 17. ¿Participa como observador durante la aplicación del juego? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

18. 18. ¿Utiliza técnicas o instrumentos de evaluación para valorar el juego? *

Marca solo un óvalo.

- Nunca
 A veces
 Siempre

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios


Anexo N° 3: Subprueba CUMANÍN, subescala de Atención

ANEXO 3



CUMANIN-9

Anexo N° 4: Validación de la propuesta



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS."

Autora: Lic. María Rodríguez Campaña

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Atiende, juega y aprende para toda la vida. Guía didáctica basada en el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en niños de 4 a 5 años

1.- Datos Personales del Especialista.

Nombres y apellidos: Gabriela Recalde

Grado académico (área): MSc. En Educación Inicial

Experiencia en el área: Coordinadora Académica

2.- Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	FA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta)	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir los resultados esperados	X				
Implementación en otro contexto	X				
Observaciones					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; FA: Poco aceptable; I: Inaceptable

Aplicable	X	No aplicable	Aplicable atendiendo a las observaciones	
Validado por	X		Cédula	Fecha
			114987705	24/04/2022
Firma	X		Teléfono	Mail
			0344632153	gabriele.recalde@ndk.edu.ve



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

Autora: Lic. María Rodríguez Campaña

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Atiende, juega y aprende para toda la vida.
Guía didáctica basada en el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en niños de 4 a 5 años.

1.- Datos Personales del Especialista.

Nombres y apellidos: Nancy Teresa Valencia Paredes

Grado académico (área): Gerencia Educativa

Experiencia en el área: Coordinadora Nivel Inicial II 4 años.

2.- Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta)	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir los resultados esperados	X				
Implementación en otro contexto	X				
Observaciones					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco aceptable; I: Inaceptable

Aplicable	X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones	
Validado por	Nancy Valencia	Cédula	1712136801	Fecha	24-07-2022
Firma		Teléfono	0982509640	Mail	nancy.valencia10@hotmail.com

BIBLIOGRAFÍA

Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela.
Gil, P., y otros. 2018. Catalunya : INEFC, 2018.

Baena, Guillermina. 2014. *Metodología de la investigación.* México : Patria, 2014.

Barreto, J. 2020. *El juego como estrategia de estimulación en el desarrollo de atención y memoria en los niños de educación general básica.* Quito : Universidad Central del Ecuador, 2020.

Bas, Marta, Gómez, Aurora y Quevedo , Luisa. 2012. *Procesos cognitivos básicos.* Barcelona : s.n., 2012.

Beltrán, Bueno. 2005. *PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN.* España : Boixareu, 2005.

Bernal, Iván. 2015. *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera.* Bogotá : s.n., 2015.

Boujon, Christoher y Quaireau, Christopher. 2004. *Atención, aprendizaje y rendimiento escolar.* Madrid : Narcea, 2004.

Currículo, Educación Inicial. 2014. *Currículo de Educación Inicial.* Quito : MINEDUC, 2014.

de la Fuente, Javier y Pousada, Modesta. 2015. *La atención.* Barcelona : UOC (Oberta UOC Publishing), 2015.

Educación, Ministerio de. 2022. Ministerio de Educación. [En línea] 2022.
<https://educacion.gob.ec/el-ministerio-de-educacion-garantiza-el-acceso-a-la-educacion-para-todos-los-ninos-ninas-y-jovenes-inscritos-en-el-ciclo-costa/>.

—. **2011.** *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural.* Ecuador : s.n., 2011.

FECHAC. 2020. FECHAC. *Contribuye inversión social de FECHAC en la Agenda Mundial 2030 de la ONU.* [En línea] Junio de 2020. https://fechac.org.mx/noticia-Habitat_UNU_FECHAC?gclid=Cj0KCQjwio6XBhCMARIsAC0u9aF0JYbtU8414rUP6kyq4xurDNSVxOAtbKKb-Z4P_T51SWzN9c3ZbtMaAmB3EALw_wcB.

Gallardo , V. y Camacho, H. 2016. *Teorías del aprendizaje y práctica docente.* Sevilla : Wanceulen Editorial, 2016.

Glover, Martiza. 2018. Psicología-online. *Cuáles son los procesos cognitivos básicos.* [En línea] 26 de Noviembre de 2018. <https://www.psicologia-online.com/cuales-son-los-procesos-cognitivos-basicos-4224.html>.

Gómez, L. y Fernández, C. 2020. *Las metodologías didácticas innovadoras como estrategia para afrontar los desafíos educativos del siglo XXI.* Sevilla : Dickinson, 2020.

José Portellano, Rocio Mateos, Rosario Martinez. 2002. Cuestionario de madurez neurosicológica infantil CUMANÍN. Madrid : TEA ediciones, 2002.

José Rovira-Collado, Llorens García, Francisco Ramón. 2017. Epitextos digitales como estrategias LIJ 2.0 para la formación integral en didáctica de la Lengua y la Literatura. España : s.n., 2017.

Leyva, A. 2011. *El juego como estrategia didáctica en educación infantil.* 2011.

López, G. 2021. *Estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la atención y concentración en el nivel inicial II.* Ambato : Universidad Técnica de Ambato, 2021.

López, José. 2018. Muestra estística. *Economipedia.com.* [En línea] 8 de Noviembre de 2018. <https://economipedia.com/definiciones/muestra-estadistica.html>.

Luis Bermudez, Joaquín Quinteros. 2021. El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora. Colombia : s.n., 2021.

María Ruíz, Dora Espinoza, Gloria Díaz. 2019. El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del centro de Desarrollo Integral La Gran Comisión, ubicado en la villa Bosco Monge en la Ciudad de Masaya durante los meses Febrero-Abril del año 2019. [En línea] 2019. <https://repositorio.unan.edu.ni/11039/1/100.091.pdf>.

MEC. 2022. Importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial. [En línea] Ministerio de Educación, 2022. [Citado el: 10 de Junio de 2022.] <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/#:~:text=Los%20materiales%20did%C3%A1cticos%20elaborados%20con,de%20mejor%20manera%20con%20sus.>

Morollón, D. 2018. *Filosofía Latinoamericana en la pedagogía de Paulo Freire. Influencias y relaciones hasta 1970.* California : LÚllal, 2018.

Ortíz, O. 2014. *Currículo y Didáctica.* Bogotá : Ediciones de la U., 2014.

Ospina. 2015. El juego para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. México : s.n., 2015.

Pérez, E. y Salcedo, B. 2017. *Los pictogramas como recurso didáctico para mejorar la caligrafía.* Bogotá : Libertadores, 2017.

Puchaicela, Diana. 2018. El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división en estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío" de la Ciudad de Loja, periodo 2017-2018. [En línea] 2018. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf>.

Quillagana, Alexandra. 2019. Estrategias didácticas para promover el desarrollo de la atención en los niños de educación de la Unidad Educativa "Pedro Fermín Cevallos". 2019.

Rivas Navarro, Manuel. 2008. *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo.* Madrid : Consejería de Educación, 2008.

Rus, Enrique. 2021. Investigación descriptiva. *Economipedia.com*. [En línea] 05 de Febrero de 2021. <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-descriptiva.html>.

Sáez, Luciano, Subías, Juan y Hernández, María. 2014. *Educación Infantil*. España : Nipo, 2014.

Salas, Danelly. 2019. Investigalia. *Investigación Bibliográfica*. [En línea] 3 de Diciembre de 2019. <https://investigaliacr.com/investigacion/investigacion-bibliografica/>.

Santiesteban, Ernan. 2014. *Metodología de la investigación científica*. Las Tunas : Editorial Académica Universitaria (Edacun), 2014.

Sesento, G. 2016. *De la opresión a la esperanza. Aportaciones de Paulo Freire a la educación*. s.l. : Revista Atlante, 2016. Vol. Junio.

Torres, C. 2002. *El juego: una estrategia importante*. Colombia : Educere, 2002.

UNICEF. 2021. UNICEF. [En línea] 2021. https://unicef.org/ec/?utm_source=paidsearch_google&utm_medium=cpa&utm_term=brand&utm_content=anuncio_texto_1&utm_campaign=drtv&gclid=Cj0KCQjwio6XBhCMARIsAC0u9aH0kZ-3b8uPVyQcmpwbwIS7vajjAA3-oqcBVgl9yzBrw2L8j1u4_KoaAmN BEALw_wcB.

Unidas, Naciones. 2015. Declaración Universal Derechos Humanos 1948. [En línea] 2015. https://www.un.org/es/documents/udhr/UDHR_booklet_SP_web.pdf.

Virginia Romero, Montse Gómez. 2016. *El juego infantil y su metodología*. Barcelona : Altamar, 2016.

Vivanco, Manuel. 2005. *Muestreo estadístico, diseño y aplicación*. Chile : Universitaria, 2005.

