



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Título

Estrategias lúdicas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 4 años en la Escuela de
Educación Básica San Mateo de la ciudad de Riobamba

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Educación Inicial

Autor:

Jácome Rivera, Adriana Elizabeth

Tutor:

Mgs. Dina Lucia Dina Chicaiza

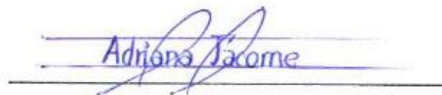
Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Adriana Elizabeth Jácome Rivera**, con cédula de ciudadanía **1851144442**, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: **Estrategias lúdicas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica San Mateo de la ciudad de Riobamba**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 28 de febrero de 2024

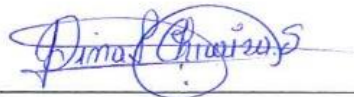
A handwritten signature in blue ink, reading "Adriana Jácome", is written over a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

Adriana Elizabeth Jácome Rivera
C.I: 1851144442

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Mgs. Chicaiza Sinchi Dina Lucia** catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA SAN MATEO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA”**, bajo la autoría de **Adriana Elizabeth Jácome Rivera**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 31 días del mes de enero del año 2024.



Mgs. Chicaiza Sinchi Dina Lucia

C.I: 0602374258

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA SAN MATEO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA**, presentado por **Adriana Elizabeth Jácome Rivera**, con cédula de identidad número **1851144442**, bajo la tutoría de **Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinchi**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 28 días del mes de febrero de 2024.

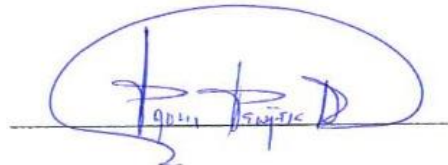
Mgs. / Nancy Patricia Valladares Carvajal
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE
GRADO**



Mgs. / Pilar Aide Salazar Almeida
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE
GRADO**



Mgs. / Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE
GRADO**





CERTIFICACIÓN

Que, **JACOME RIVERA ADRIANA ELIZABETH** con CC: **1851144442**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA SAN MATEO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA."**, cumple con el **10%**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 26 de febrero de 2024

Mgs. Dina Lucía Chicaiza Sinchi
TUTORA

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico principalmente a Dios, por ser mi guía y fortaleza quien me ha dado la dicha de ver uno de mis grandes sueños cumplirse. Sin su presencia en mi vida, nada de esto hubiera sido posible.

A mis amados padres, por ser el motor que impulsa mis sueños y esperanzas quienes con su esfuerzo, amor infinito y apoyo total me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por motivarme constantemente para alcanzar mis anhelos.

A mis hermanos Darwin, David, María José y Melissa quienes, con su complicidad, palabras de aliento y apoyo incondicional han sido mi motivación para superar cualquier obstáculo.

Adriana Elizabeth Jácome Rivera

AGRADECIMIENTO

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal que forma parte de la Escuela de Educación Básica San Mateo, por darme la confianza, abrirme las puertas y permitirme realizar el proceso de investigación dentro de su distinguido establecimiento educativo.

De igual importancia, mis agradecimientos a la Universidad Nacional de Chimborazo y de manera especial a los docentes de la carrera de Educación Inicial, gracias a que imparten sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como futura profesional haciendo que sean mi inspiración de ser mejor cada día, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, motivación, dedicación por brindarme su tiempo y no dejar de guiarme por el camino del conocimiento.

Finalmente quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mi tutora de tesis la Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinchi quien, con su experiencia, comprensión y profesionalismo ha sabido direccionar este trabajo investigativo, permitiendo el desarrollo del mismo.

Adriana Elizabeth Jácome Rivera

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	
DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DE TRIBUNAL	
CERTIFICACIÓN ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I	16
1. INTRODUCCIÓN	16
1.1 Antecedentes	17
1.2 Planteamiento del problema.....	18
1.3 Justificación	19
1.4 Objetivos	20
1.4.1 Objetivo General.....	20
1.4.2 Objetivos Específicos.....	20
CAPÍTULO II	21
2. MARCO TEÓRICO.....	21
2.1 Estrategias Lúdicas	21
2.1.1 Estrategia.....	21
2.1.2 La lúdica.....	21
2.1.3 Concepto de Estrategias Lúdicas	22
2.1.4 Características de las estrategias lúdicas.....	22
2.1.6 Importancia de Estrategias Lúdicas	23
2.1.7 Dimensiones de Estrategias Lúdicas.....	24

2.1.8	Juegos Tradicionales.....	24
2.2	La Atención.....	27
2.2.1	Características de la Atención.....	28
2.2.2	Dimensiones de la Atención	28
2.2.3	Tipos de Atención.....	28
2.2.4	Clasificación de atención según varios autores	29
2.2.5	La atención en niños	29
2.2.6	Estrategias que se pueden utilizar en el aula favoreciendo la atención del estudiante 30	
2.2.7	Tiempo de atención promedio según la edad.....	30
2.2.8	Desarrollo de la atención	30
2.2.9	Desarrollo de la atención en niños	31
2.2.10	La importancia del desarrollo de la atención en niños.....	32
2.2.11	Metodología del juego trabajo	32
2.2.12	Estrategias lúdicas aplicando juegos tradicionales para el desarrollo de la atención en niños. 33	
CAPÍTULO III.....		39
3.	METODOLOGÍA	39
3.1	Enfoque de la investigación	39
3.1.1	Enfoque Cualitativo	39
3.2.1	Investigación descriptiva.....	39
3.3	Tipo de investigación.....	39
3.4	Diseño de investigación.....	39
3.4.1	Investigación no experimental	39
3.5	Técnicas:.....	39
3.6	Instrumento:	40
3.7	Método de análisis para la recolección de datos	40
3.8	Población de estudio y tamaño de muestras	40
3.8.1	Población.....	40

3.8.2 Muestra	40
CAPÍTULO IV.....	41
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	41
4.1 Análisis e interpretación de resultados	41
4.1.1 Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela de Educación Básica “San Mateo”.....	41
CAPÍTULO V.....	51
5.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	51
5.1 Conclusiones.....	51
5.2 Recomendaciones	51
BIBLIOGRAFÍA	53
ANEXOS	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Beneficiarios	40
Tabla 2 Sigue correctamente las instrucciones de la docente y respeta a sus compañeros.....	41
Tabla 3 Siempre está atento durante los juegos.	42
Tabla 4 Conoce y respeta todas las reglas del juego.....	43
Tabla 5 Busca soluciones por sí solo y concreta la actividad propuesta	44
Tabla 6 Se concentra en actividades que requieren atención detallada, como la manipulación de objetos.	45
Tabla 7 Permite la participación de sus padres para un trabajo equitativo.	46
Tabla 8 Se concentra durante toda la actividad en presencia de la maestra	47
Tabla 9 Se mantiene atento e interesado a las consignas de la maestra.....	48
Tabla 10 Puede concentrarse en una tarea específica durante un período de tiempo apropiado para su edad.....	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Sigue correctamente las instrucciones de la docente y respeta a sus compañeros	41
Figura 2 Siempre está atento durante los juegos.....	42
Figura 3 Conoce y respeta todas las reglas del juego	43
Figura 4 Busca soluciones por sí solo y concreta la actividad propuesta	44
Figura 5 Se concentra en actividades que requieren atención detallada, como la manipulación de objetos.	45
Figura 6 Permite la participación de sus padres para un trabajo equitativo.....	46
Figura 7 Se concentra durante toda la actividad en presencia de la maestra	48
Figura 8 Se mantiene atento e interesado a las consignas de la maestra.	49
Figura 9 Puede concentrarse en una tarea específica durante un período de tiempo apropiado para su edad	77

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general analizar estrategias lúdicas como herramientas efectivas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica San Mateo de la ciudad de Riobamba. Para alcanzar este objetivo, se aplicó una metodología con enfoque cualitativo, utilizando un diseño no experimental, de tipo bibliográfico. De esta manera, se configuro como un estudio de campo, permitiendo la obtención de datos confiables del entorno real de la institución mediante la técnica de observación. Esta técnica se centró en como el juego puede facilitar a que los estudiantes desarrollen habilidades atencionales. Se desarrolló una ficha de observación con indicadores específicos para evaluar el comportamiento y desenvolvimiento de los estudiantes en relación con el tema de estudio. La muestra de este estudio estuvo compuesta por un total de 9 niños, 5 niñas y 4 niños, pertenecientes al nivel Inicial 1 y con edades comprendidas entre los 3 y 4 años. Después de realizar la observación correspondiente, se pudo apreciar que la mayoría de los niños no presentan un adecuado desarrollo de su atención. Además, al analizar el comportamiento y las acciones de la docente en situaciones específicas dentro del aula de clase, se observó que a la docente le falta incluir actividades centradas en el desarrollo de la atención. Para finalizar tras analizar los resultados de la observación, se ha incorporado un conjunto de estrategias lúdicas destinadas al desarrollo de la atención de los niños. Esta propuesta no solo promueve mejoras significativas en sus habilidades psicomotoras, sino que también contribuye a mejorar su capacidad para concentrarse en tareas específicas y filtrar distracciones.

Palabras claves: Estrategias Lúdicas, Desarrollo, Atención, Niños.

ABSTRACT

The general objective of this research work entitled Playful Strategies for the development of attention in children from 3 to 4 years old in the San Mateo Basic Education School in the city of Riobamba, has the general objective of analyzing playful strategies as effective tools for the development of attention in children from 3 to 4 years old in the aforementioned educational institution. To achieve this objective, a quantitatively oriented methodology was applied, using a non-experimental design and a bibliographic approach. In this way, it was configured as a field study, allowing reliable data to be obtained from the real environment of the institution through the observation technique. This technique focused on how play can make it easier for students to develop attentional skills. An observation sheet was developed with specific indicators to evaluate the behavior and development of the students concerning the topic of study. The sample of this study was composed of a total of 9 children, 5 girls, and 4 boys, belonging to Initial Level 1 and aged between 3 and 4 years. After making the corresponding observation, it could be seen that most of the children do not have an adequate development of their attention. In addition, when analyzing the teacher's behavior and actions in specific situations within the classroom, it was observed that the teacher failed to include activities focused on the development of attention. Finally, after analyzing the results of the observation, a set of playful strategies has been incorporated for the development of children's attention. This proposal not only promotes significant improvements in their psychomotor skills but also contributes to improving their ability to focus on specific tasks and filter out distractions.

Keywords: playful strategies, development, attention, children.



Escaneo electrónicamente por:
DARIO JAVIER
CUTIOPALA LEON

Reviewed by:
Mg. Dario Javier Cutiopala Leon
ENGLISH PROFESSOR
c.c. 0604581066

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

La atención es la capacidad de dirigir y mantener el enfoque cognitivo en estímulos específicos, filtrando distracciones y permitiendo un procesamiento eficiente de la información. A medida que los niños crecían, la atención se volvía cada vez más selectiva y sostenida, lo que le permitía concentrarse en tareas más complejas y variadas.

Por otro lado, las estrategias lúdicas, empleadas como herramientas pedagógicas, no solo integraron el juego en el proceso de aprendizaje, sino que también crearon un entorno de desarrollo integral que aborda las dimensiones físicas, cognitiva, sociales y económicas del crecimiento infantil.

Por tal razón el trabajo a investigar fue significativo debido a que la implementación de estrategias lúdicas contribuyó a que el niño desarrollara su atención en la etapa temprana, lo cual, si no se desarrollaba apropiadamente podía desencadenar múltiples consecuencias en su desarrollo integral. Por lo tanto, fue esencial tener en cuenta que el juego en sus diferentes formas y modalidades brindó una experiencia placentera y motivadora para los niños, lo que a su vez favoreció su compromiso y participación activa en las actividades. A través del juego, los niños pudieron ejercitar y fortalecer habilidades atencionales, como la concentración, la inhibición de impulsos y la flexibilidad cognitiva. Por lo tanto, integrar juegos en entornos educativos y de cuidado infantil pudo ser una estrategia efectiva para estimular el desarrollo de la atención en la etapa temprana, preparando a los niños para un aprendizaje más efectivo y sostenido a lo largo de su desarrollo.

La finalidad del trabajo investigativo fue proponer estrategias lúdicas mediante la aplicación de juegos tradicionales con sus diferentes variaciones, con el objetivo de que la docente fortaleciera el proceso de enseñanza en el aula de clases, evitando así que las clases impartidas sean monótonas y a su vez desmotivadoras. Por lo cual, el tema de atención en los ámbitos educativo y social no solo benefició el rendimiento académico, sino que también contribuyó al desarrollo cognitivo, social y emocional, teniendo un impacto positivo a lo largo del crecimiento y el éxito de los infantes.

El siguiente trabajo de investigación se encuentra estructurado por diferentes contenidos los mismos que se detallan a continuación

Capítulo I. INTRODUCCIÓN: En el primer capítulo se presenta detalladamente el planteamiento del problema en el cual se identifica las causas que originan el problema, los antecedentes, la justificación y los objetivos tanto general como específicos del trabajo investigativo.

Capítulo II. MARCO TEÓRICO: En este capítulo se detalla el desarrollo de la investigación, la fundamentación teórica en donde se da a conocer todos los temas y subtemas relacionados con las dos variables

Capítulo III. METODOLOGÍA: En donde se da a conocer el enfoque, tipo y diseño de investigación, además la técnica e instrumento para la recolección de datos, la población y muestra con la que se va a trabajar.

Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN: Se centra en el análisis e interpretación, donde se lee los resultados obtenidos de la técnica de observación aplicada a los niños, así como también la representación de datos mediante cuadros y pasteles.

Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES: Se basa en los objetivos específicos de la investigación, las mismas que impulsaran a que se pueda crear espacios interactivos y a su vez un óptimo desarrollo atencional en los niños.

1.1 Antecedentes

Durante el proceso de búsqueda en múltiples repositorios digitales, se identificaron investigaciones que ofrecieron contribuciones significativas a la presente investigación:

A nivel internacional, en el repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Perú (Lima), se encontró a la autora Bianca Sofía Fey Huamancayo Dueñas quien en su trabajo de tesis titulada “Estrategias didácticas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 5 años” tiene como objetivo principal comprender la importancia de contar con diversas herramientas prácticas para obtener el desarrollo de la atención en niños (Huamancayo, 2020). En este estudio se obtuvo un resultado altamente significativo acerca de la importancia de establecer estrategias didácticas en base a la realidad del estudiante, debido a que trabajar en base a su contexto beneficiara su proceso de atención y de esta manera orientara a un aprendizaje significativo.

En Latinoamérica, en el repositorio de la Universidad César Vallejo de la ciudad de Lima (Perú), se evidencio la tesis titulada “Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco 2017” Elaborada por Maribel Mily Tielia Espinoza el propósito principal de este estudio es determinar a qué medida el taller de estrategias lúdicas mejora la atención sostenida de los niños y niñas de 5 años (Tielia, 2019). La investigación llegó a la conclusión, de que el taller sobre estrategias lúdicas para mejorar la atención sostenida fue efectiva para los niños y niñas experimentando un proceso continuo en la atención.

En Ecuador se encontró el trabajo de titulación titulado “Actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración en niños de 4 a 5 años del Centro De Educación Inicial Ciudad De Cuenca, período lectivo 2022-2023” elaborado por, Denise Maribel Uchupailla Pillco en el año de 2023 en la Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca – Ecuador. Dicho trabajo tiene como objetivo principal elaborar actividades lúdicas para estimular la atención y concentración en niños de 4 a 5 años, en este estudio se pudo concluir que es esencial que los educadores reconozcan la necesidad de cultivar la concentración y atención en los niños desde temprana edad, con el fin de facilitar un aprendizaje significativo. Esto les permitirá enfocarse en un tema específico, incluso en presencia de distracciones fundamentales del proceso educativo (Uchupailla, 2023). Esto evidencia que es importante desarrollar la concentración y

atención en niños desde una edad temprana no solo para facilitar un aprendizaje significativo sino también en dotarlos de la capacidad de enfrentar distracciones con mayor eficacia. Esto les permitirá concentrarse en aspectos esenciales del proceso educativo asegurando un enfoque sólido beneficiosos para su desarrollo cognitivo y académico.

En la Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca- Ecuador, presenta una tesis de grado, bajo el tema “Estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de Educación General Básica de La Unidad Educativa “Antonio Ávila Maldonado”, año 2022” elaborado por, Nube Patricia Morocho Muñoz, en el año 2023 la autora concluye el tiempo de atención puede ser mejorado tomando en consideración las necesidades e interés de los niños, así como también evitando distractores y empleando actividades lúdicas que involucren sus esfuerzos cognitivos de acuerdo a su tiempo de concentración y en un ambiente con buena ventilación y que resulte agradable y motivador a los niños (Morocho, 2023).

A nivel local en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, en el repositorio de la Universidad Nacional de Chimborazo, se rescata una investigación realizada por Arias Arebalo Regina Isabel denominada “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños de 5 a 6 años de la “Escuela de Educación Básica 21 de Abril” ciudad de Riobamba plantea como objetivo general proponer diferentes estrategias para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños de 5 a 6 años (Arias, 2023). Mediante la ejecución de este proyecto de investigación la autora llegó a la conclusión de que las estrategias lúdicas demuestran ser una herramienta valiosa y efectiva para contribuir al desarrollo de la inteligencia en los individuos, la incorporación de actividades lúdicas en el proceso educativo ha demostrado ser una forma enriquecedora y divertida de fomentar el desarrollo cognitivo, emocional y social de las personas.

En base a los antecedentes, tanto internacionales, nacionales y locales se puede rescatar la importancia de realizar investigaciones centradas en el desarrollo atencional, pues hay gran evidencia de cómo influye este desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una vez recopiladas estas investigaciones se pudo obtener información esencial para poder promover la práctica de estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo de la atención en los niños de la institución elegida para esta investigación.

1.2 Planteamiento del problema

En Latinoamérica, la educación en la primera infancia enfrenta desafíos significativos en cuanto al desarrollo de habilidades cognitivas, como la atención, en niños de 3 a 4 años, la falta de recursos, la diversidad de contextos socioeconómicos, culturales influyen en el acceso y calidad de la educación temprana en el país.

En Ecuador, aunque se han realizado esfuerzos para mejorar la educación en la primera infancia, aún existen desafíos en el desarrollo de la atención en niños de 3 a 4 años. La falta de actividades lúdicas y la priorización de métodos tradicionales en el aula limitan el potencial de aprendizaje de los niños en esta edad crucial. Es importante explorar estrategias lúdicas que se

ajusten a la realidad cultural y educativa de Ecuador, para fomentar la atención y otras habilidades cognitivas en los niños.

En la ciudad de Riobamba, como parte de Ecuador, en la Escuela de Educación Básica San Mateo se ha identificado un vacío en la práctica educativa relacionado con la carencia de estrategias lúdicas específicas adaptadas a las características y necesidades de este grupo de edad particular. Esta carencia de estrategias lúdicas adecuadas ha generado preocupación entre los educadores y ha planteado la necesidad de investigar y abordar este problema.

La falta de estrategias lúdicas específicas puede tener consecuencias negativas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La falta de interés, la falta de motivación y la dificultad para retener información son solo algunos de los posibles efectos de esta carencia. Además, se ha observado que los estudiantes pueden experimentar frustración y aburrimiento cuando se les presenta contenido educativo de forma monótona y poco atractiva.

Al enfrentar esta situación, se busca elevar la excelencia de la enseñanza inicial, consolidando los cimientos para el desarrollo completo y sostenible de los niños en la Escuela de Educación Básica San Mateo.

1.3 Justificación

La presente investigación surge como respuesta a la necesidad de abordar de manera efectiva el desarrollo la atención en niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica “San Mateo” de la ciudad de Riobamba.

La atención es una destreza fundamental en el desarrollo infantil, ya que influye en la capacidad de aprendizaje y en la participación activa en el entorno escolar. Al implementar estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo de la atención en niños de 3 a 4 años, se busca mejorar su rendimiento académico y su desarrollo cognitivo.

Los beneficiarios directos de esta investigación serán los niños de 3 a 4 años de la Escuela de educación básica “San Mateo”, quienes experimentarán mejoras significativas en su capacitación de atención y concentración a través de la aplicación de las estrategias lúdicas propuestas. Asimismo, los docentes y padres de familia serán partícipes activos en el proceso, adquiriendo herramientas pedagógicas que les permitirán acompañar de manera más efectiva en desarrollo integral de los niños

A nivel social, esta investigación contribuirá al fortalecimiento de prácticas educativas inclusivas y centrada en el estudiante, promoviendo un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. La sociedad se beneficiará al contar con individuos mejor preparados desde sus primeros años de escolaridad, lo que a su vez impactará positivamente en el progreso educativo y social a largo plazo.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Analizar estrategias lúdicas como herramientas efectivas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica San Mateo de la ciudad de Riobamba.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Determinar estrategias lúdicas que fortalezcan la atención en los niños de 3 a 4 años mediante la sustentación bibliográfica para una mejor comprensión
- Identificar estrategias lúdicas que la docente utiliza dentro del proceso de enseñanza aprendizaje a través de la observación para obtener mayor atención en los niños.
- Promover la práctica de estrategias lúdicas mediante la aplicación de juegos tradicionales que fortalezca el proceso de enseñanza en el aula de clases.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Estrategias Lúdicas

2.1.1 Estrategia

La estrategia es el conjunto de actividades destinadas a conseguir un objetivo, se presenta como una herramienta que capacita al educador para la toma de decisiones, enfocándose en integrar diversas metodologías dentro de la planificación, con el propósito de impactar de manera más efectiva en el proceso de aprendizaje del estudiante (Guamán, 2021, pág. 13).

Desde el punto de vista de Contreras y Emigdio (2013), una estrategia opera como un enfoque para alcanzar los objetivos, logros y habilidades de los educandos. (Sanango & Narvaez, 2022).

Como se evidencia los autores destacan la vital importancia de la estrategia en el ámbito educativo desde distintas perspectivas. Destacando su naturaleza de conjunto de actividades, herramientas para decisiones y enfoque para alcanzar objetivos, evidencia cómo las estrategias no solo dirigen acciones específicas, sino que también influyen de manera integral en el éxito educativo. Su capacidad de integrar metodologías y orientarse hacia objetivos específicos destaca su papel crucial en la planificación y desarrollo efectivo del proceso aprendizaje.

2.1.2 La lúdica

La lúdica es un enfoque educativo que fomenta el desarrollo del niño en el ámbito escolar consiste en la aplicación de actividades lúdicas o juegos con propósitos educativos y formativos. Estas actividades están diseñadas para estimular el desarrollo integral de los niños, abordando aspectos cognitivos, emocionales, sociales y físicos. La lúdica en la infancia no solo implica diversión, sino que también promueve el aprendizaje y la adquisición de habilidades de una manera más natural y placentera.

Estos juegos y actividades pueden incluir desde simples juegos de mesa hasta actividades al aire libre, construcción de rompecabezas, representaciones teatrales, entre otros. La idea fundamental es que, a través del juego, los niños puedan explorar, experimentar, socializar, aprender a resolver problemas y desarrollar habilidades motoras y cognitivas de manera activa y participativa. La lúdica se considera esencial en la educación infantil ya que facilita un ambiente propicio para el desarrollo holístico y el disfrute del proceso de aprendizaje.

Torres (2002), señala que los juegos son una práctica que potencia el proceso educativo en todas las áreas, siempre y cuando los educadores cuenten con la habilidad de renovar su enfoque, creando juegos adaptados a los temas de estudio. Esto implica buscar la participación activa y el interés de los estudiantes, ajustándose a su edad, requisitos y velocidad de aprendizaje (Chi-Cauch, 2018).

Según Jiménez B (2007), la lúdica se presenta como una manera de vivir, de interactuar con la vida en entornos donde se fomenta la interacción, el entretenimiento, el disfrute, la alegría y la felicidad. Esto se logra a través de actividades simbólicas e imaginativas como el juego, la broma, el humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las fantasías y la expresión verbal (Cedeño & Vásquez, 2018).

Desde el punto de vista de Dinello (2011), lúdica proviene de los términos, divertido y juegos, la cual puede ser definida como una expresión de actividades que involucran la participación activa con el propósito de estimular, crear anticipación y despertar interés en relación con el proceso de aprendizaje (Chi-Cauich, 2018).

Como se puede observar los autores resaltan la relevancia de la lúdica en la educación, destacando su capacidad para potenciar el proceso de aprendizaje, en conjunto estos enfoques abordan la importancia de la creatividad y adaptabilidad como elemento clave en la implementación de estrategias lúdicas, enriqueciendo la experiencia educativa de los estudiantes.

2.1.3 Concepto de Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas son una gran herramienta en la educación porque ayudan a los estudiantes a mejorar su creatividad, habilidades sociales y habilidades de enseñanza. Se denominan estrategias lúdicas a todas las actividades que utilizan el juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje y alcanzar objetivos marcados.

En relación con las estrategias lúdicas, Díaz (2003) destaca que las actividades son herramientas reflexivas y flexibles empleadas por el educador con el propósito de fomentar la consecución de aprendizajes significativos en los estudiantes. Es esencial destacar que estas tácticas deben orientarse hacia la activación de los conocimientos previos del estudiante, ya que esto resulta fundamental para su proceso de aprendizaje (Cedeño & Vásquez, 2018).

Para el autor Iglesias (2007), la estrategia lúdica representa un enfoque que resalta la interacción y comunicación, guiada por la aplicación de la imaginación y la enseñanza continua de estrategias, actividades y juegos educativos diseñados de manera explícita para generar un aprendizaje significativo. Este enfoque abarca tanto la adquisición de información como el desarrollo de habilidades o destrezas sociales, incluyendo la consolidación de cualidades (Marin & Inga, 2022).

Como se puede observar en ambos conceptos, las estrategias lúdicas no solo fomentan la adquisición de información, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades sociales y cualidades esenciales para la formación integral de los estudiantes, abordan la importancia de la creatividad y adaptabilidad en la implementación de estrategias lúdicas para enriquecer la experiencia educativa.

2.1.4 Características de las estrategias lúdicas

La lúdica en el entorno educativo genera entusiasmo en los estudiantes. Las estrategias lúdicas aplicadas en el aula tienen un impacto positivo en la motivación, la atención y la

concentración de los alumnos. De igual manera, facilitan la asimilación de la información y el proceso de aprendizaje, dando lugar a la creación de nuevos conocimientos en cada encuentro educativo. Además, estas estrategias refuerzan la interacción social, aumentan la capacidad para adaptarse a cambios y favorecen la conexión en un entorno educativo propicio y flexible.

De igual modo, la implementación de actividades lúdicas promueve un proceso de aprendizaje eficiente, dado que los estudiantes tienen la oportunidad de aprender unos de otros, promoviendo así el aprendizaje colaborativo. Además, posibilita el desarrollo de habilidades personales y sociales en los niños. Estas estrategias también simplifican la labor del educador, ya que le permiten evaluar de manera regular el dominio de los contenidos y el progreso de las habilidades de los estudiantes, proporcionando un diagnóstico positivo para la toma de decisiones (Azas & Gancino, 2023)

2.1.5 Beneficios de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas implementadas en el proceso educativo promueven la generación de lecciones interactivas, conllevando una serie de ventajas.

- El pensamiento abstracto.
- Aprendizaje agradable y participativo.
- Mejora las relaciones humanas.
- Motivación del personal docente.
- Se aprende a resolver problemas dentro y fuera del aula.
- Genera la creatividad.
- Descubrimiento de destrezas y debilidades.
- Despierta el interés, participación activa.
- Mejora la atención-concentración, la memoria visual y el autocontrol.
- Aprendizaje significativo (Azas & Gancino, 2023).

Este señalamiento subraya la contribución significativa de la lúdica en el aula, desplazando las tradicionales clases magistrales en favor de lecciones dinámicas. En este enfoque, el profesor asume el papel de facilitador, mientras que el estudiante se convierte en un participante activo y constructor de su propio conocimiento. Además, esta metodología favorece la formación integral del niño, su desarrollo intelectual y su motivación por el nuevo conocimiento, facilitando así el logro de un aprendizaje significativo.

2.1.6 Importancia de Estrategias Lúdicas

En el contexto educativo, la introducción del juego como una técnica recreativa cumple una función esencial en la enseñanza y en el desarrollo de los niños. Esto se debe a que promueve y facilita el crecimiento del estudiante, impactando en su pensamiento y estimulando su imaginación. Por lo tanto, el juego no solamente se convierte en un recurso educativo eficaz, sino que también colabora en hacer que los niños encuentren placer en el proceso de aprender.

La lúdica también incluye la comprensión de uno mismo y la comunidad con compañeros y adultos de forma agradable.

La actividad lúdica en su habilidad para fortalecer aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo. También, promueve el desarrollo de habilidades de comunicación y trabajo en equipo, así como la capacidad de comprender y resolver problemas. El juego promueve la exploración y la creatividad, combinando tanto los aspectos cognitivos como emocionales, lo que posibilita el procesamiento de información son depender únicamente de la memoria. Por ende, resulta fundamental inculcar la idea de que el juego va mas allá del mero entretenimiento; se evidencia que la actividad ludica fortalece las capacidades mentales y habilidades de los estudiantes.

2.1.7 Dimensiones de Estrategias Lúdicas

- **Afectiva:** Cuando los niños muestran empatía hacia sus compañeros y exhiben un equilibrio emocional al no reaccionar de manera exagerada ante situaciones provocativas.
- **Cognitiva:** Los niños internalizan una variedad de conceptos al crear un entorno donde elementos de su entorno y personas interactúan entre sí.
- **Comunicativa:** Expresa sus emociones y anhelos con sus compañeros.
- **Corporal:** Se desenvuelven adquiriendo diversas destrezas motoras mediante el uso de sus extremidades superiores e inferiores.
- **Estética:** Utiliza una variedad de técnicas en su expresión artística.
- **Ética:** El niño exhibe su conocimiento demostrando su adhesión a los valores y su cumplimiento de las normas establecidas (Ticlia, 2019).

2.1.8 Juegos Tradicionales

2.1.8.1 Definición de los juegos tradicionales

Según (Rodríguez, 2021) “Los juegos tradicionales son aquellas actividades típicas de una regio o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza, estos pueden ser piedras, ramas, tierra, flores u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, entre otros” (Apo Rosero, 2022). De acuerdo con lo expresado por Rodríguez, estas actividades brindan a los niños la oportunidad de sumergirse en las raíces culturales de su región, permitiéndoles así contribuir a la preservación de la cultura y tradiciones de su país. Además, estos juegos actúan como un medio para transmitir saberes, tradiciones y la riqueza cultural de otras épocas. La práctica regular de estos juegos, tanto en la comunidad como en la escuela, se interpreta como una manifestación de la independencia infantil que impulsa el desarrollo de habilidades motoras y fomenta un juego activo y participativo entre los más pequeños.

La esencia de estos juegos puede tener distintos objetivos y se puede disfrutar tanto en solitario como en grupo, aunque suelen centrarse en la interacción entre dos o más jugadores,

con reglas simples. Los niños se sumergen en estas actividades simplemente por la alegría de jugar, tomando ellos mismo las decisiones sobre cuando, donde y de qué manera jugar.

En la diversidad de juegos y actividades tradicionales, nos topamos con aquellos que involucran juguetes o instrumentos como la perinola, el yoyo, el trompo, la carrera de sacos, saltar la cuerda y el palo encebado. Además, también encontramos actividades típicas que no requieren de objetos, como el emocionante juego del gato y el ratón, la divertida gallina ciega y las clásicas escondidas.

Según Guadalupe y Sandoval (2015) “los juegos tradicionales formar parte de nuestro patrimonio cultural y lúdico, es decir, del conjunto de bienes, valores y recursos de un pueblo, región o país” (Moya Haro, 2021). En otras palabras, los juegos tradicionales han brindado alegría y satisfacción de forma continua a la humanidad. Estas actividades recreativas, que han perdurado desde tiempo antiguos, se han celebrado en todos los rincones del mundo con modificaciones que se han transmitido de padres a hijos a lo largo de las generaciones. Este proceso de transmisión ha desempeñado un papel vital en la preservación de las costumbres, tradiciones y leyendas únicas de diversas regiones, continentes y culturas.

Ecuador es un país donde conviven diversas etnias y culturas, la riqueza de esta mezcla se refleja en la práctica de distintos juegos tradicionales en todos los rincones, incluso en los más pequeños. Sin embargo, es lamentable que esta diversidad cultural haya perdido importancia y se haya transformado a raíz de la influencia tecnológica. Las costumbres y tradiciones ancestrales se han visto afectadas por este cambio, provocando una pérdida de valor notable.

Torres (2013) afirma que “los juegos tradicionales, se encuentran en todas partes del mundo, Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece” (Moya Haro, 2021). Dicho de otro modo, los juegos tradicionales son un reflejo de la conexión social y cultural que la humanidad ha mantenido con su entorno a lo largo del tiempo. Algunos de estos juegos se vuelven populares debido a la época o modas que surgen y desaparecen con el transcurso del tiempo. Dentro de la categoría de juegos tradicionales, encontramos aquellos que están estrechamente ligados al género de los niños, como las bolitas y los trompos para los niños y las muñecas y las cocinas para las niñas. Además, hay juegos que están asociados a ciertas edades, y muchos de ellos evolucionan para convertirse tanto en juegos como en deportes tradicionales

2.1.8.2 Clasificación de los juegos tradicionales.

- **Con objetos:** saltar la cuerda, carrera de sacos, trompo, yoyo, perinola, palo encebado.
- **Juegos con partes del cuerpo:** Piedra, papel o tijera; pares o nones, rondas.
- **Juegos de percusión:** Escondite, el gato y ratón, encantados.
- **Juegos verbales:** Retahílas, adivinanzas, gallinita ciega

Dentro de la clasificación de juegos tradicionales, se reconocen aquellos que han resistido el paso del tiempo, transmitiéndose de generación en generación. Estos juegos no solo

permiten descubrir las historias y anécdotas vividas por los abuelos y padres, sino que también fomentan la creatividad de conexiones emocionales más fuertes y promueve el cuidado y la preservación de nuestras raíces y tradiciones (Moya Haro, 2021).

2.1.8.3 Importancia de los juegos tradicionales

La importancia de los juegos tradicionales, desde una mirada educativa, ha evolucionado para convertirse en un pilar esencial para los niños. Se comprende que la creatividad desempeña un rol crucial en el crecimiento infantil, fomentando valores arraigados en la tradición y la familia, es un entorno que trasciende la tecnología. Las personas, al utilizar su ingenio y capacidad imaginativa, descubren maneras de entender y enfrentar su forma de vida a través de la cognición y su visión del mundo.

Con el paso del tiempo, estos juegos se han convertido en elementos fundamentales en las aulas de clase, revelando su valioso papel como herramientas educativas. Motivan a los niños a desarrollar respeto y comprensión hacia las reglas internas, al mismo tiempo que estimulan la imaginación sin depender de juguetes o tecnología. Los juegos tradicionales, en muchos casos se han convertido en valiosos recursos educativos que subrayan la importancia de la interacción social y fomentan comportamientos étnicos entre los participantes (Moya Haro, 2021).

2.1.8.4 Tipos de juegos tradicionales

- **La Rayuela:** En este juego será necesario dibujar en el piso una figura dividida en cuadros, el juego consiste en lanzar una ficha y avanzar dando saltos con un solo pie, se debe regresar a donde empezó el jugador con un solo pie, pero tomando en cuenta que se debe recoger la ficha sin perder el equilibrio. Las figuras pueden variar al igual que la decoración para que sea más entretenido para los niños se puede poner color, animales, numeros, frutas, etc. Así ampliaran su conocimiento de acuerdo al juego.
- **La Cometa:** Para poder jugar este juego es necesario que la cometa este realizada con materiales muy livianos como carrizo, papel de colores y una piola, el juego de la cometa consiste en hacerla volar en un lugar despejado donde corra mucho viento. Sera necesario dejar volar la creatividad de los niños pueden realizar cometas con forma de figuras geometricas, conPara este juego es necesario colores de su preferencia e incluso poder hacer de diversos animales.
- **El trompo:** Para este juego es necesario un trompo elaborado con madera o plástico y una piola, el juego del trompo consiste en hacer bailar el trompo envolviendolo con la piola y soltandolo con mucha fuerza, donde el que mayor tiempo se encuentre girando ganara el juego. Hoy en día el tropo se puede encontrar en diversos colores, pero mantienen su forma tradicional y las mismas reglas de hace tiempo.
- **Los Ensacados:** Para este juego se necesita de sacos o costales, el juego consiste en saltar con los sacos en una carrera donde quien llegue primero ganara dependiendo de las reglas que se indique ya que se puede pedir a los participantes corres en linea recta

con los sacos o en zip- zap para darle aun un poco mas de complejidad, e incluso hacer algún tipo de circuito, se puede jugar de manera grupal o individual.

- **Las Canicas o Bolas:** Para este juego se necesitan canicas o bolas de cristal, el juego de las canicas consiste en sacar las bolas que esten dentro un círculo o también se puede jugar un versis de dos personas. Los participantes que saquen mas canicas ganan.
- **Las Escondidas:** Este juego consiste en contar con los ojos cerrados hasta 30 puede ser menos o más de acuerdo a como pongan las reglas los jueces, donde los demas participantes buscaran esconderse de tal manera que sea difícil encontrarlos el primero en ser descubierto será el que cuenta en la próxima ronda el juego no acaba hasta que se encuentre al último de los participantes (Apo Rosero, 2022).

2.1.8.5 Características de los juegos tradicionales

Siguiendo la perspectiva de Pinza y Ureña (2013), los juegos tradicionales exhiben las siguientes características:

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables.
- No requieren mucho material ni costo.
- Son simples de compartir, practicables, en cualquier momento y lugar (Moya Haro, 2021).

Es fundamental, resaltar las particularidades de los juegos tradicionales mencionados anteriormente tienen una profunda importancia en el ambito educativo. Estos juegos no solo ofrecen un potencial significativo para estimular la expresion en los niños y niñas, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades motrices esenciales. Además, funcionan como un vehículo para la integración social, al mismo tiempo que fomentan la creatividad, el compañerismo, la cooperacion, el respeto y el crecimiento personal de cada individuo.

2.2 La Atención

La atención se define como la capacidad humana de comprender, tener en cuenta o considerar las cosas, así como la habilidad para dejar de lado algunas tareas para abordar otras de manera eficiente.

En otras palabras, poner atención implica dirigir la atención de manera adecuada a la actividad en curso y estimular la capacidad de guiar y controlar los pensamientos.

En otra perspectiva, la atención implica el proceso de selección de la información más relevante que una persona puede retener. (Uchupailla, 2023). En otras palabras, facilite el desarrollo y la retención de información que puede ser tanto temporal como permanente. Se

activa cuando una persona logra captar de manera efectiva lo que escucha y observa detenidamente, contribuyendo así al desarrollo de habilidades cognitivas para llevar a cabo rutinas diarias de manera coherente.

De acuerdo con Ballesteros (2002), se indica que la atención se refiere al procedimiento mediante el cual podemos enfocar nuestros recursos mentales en aspectos específicos del entorno, priorizando los más relevantes o centrándonos en la realización de acciones particulares que consideramos más apropiadas entre las opciones disponibles (Lasso & Riobamba, 2023).

2.2.1 Características de la Atención

La atención es una función cognitiva que responde de manera selectiva a diversos estímulos del entorno. Se mencionará algunas características:

- **Amplitud:** Hace alusión a la capacidad para retener y procesar de manera simultánea una variedad de estímulos e información del entorno.
- **Intensidad y esfuerzo mental:** A medida que aumenta la cantidad de información que una persona recibe, se requiere una atención más intensa para llevar a cabo tareas de mayor complejidad.
- **Oscilamiento de la atención:** Hace referencia a la capacidad de dirigir la atención de un estímulo a otro, lo cual se evidencia en situaciones donde la atención se divide o se selecciona selectivamente, y el cambio de reorientación de la atención se ve influenciado por distractores.
- **Control:** Se trata del manejo efectivo de la atención hacia la tarea que se está llevando a cabo. (Uchupailla, 2023).

2.2.2 Dimensiones de la Atención

En el contexto educativo, de acuerdo con lo señalado por Ruiz (2022), se identifican tres aspectos principales:

- **La atención sostenida:** Se refiere a la habilidad de mantener la atención por un periodo determinado.
- **La atención selectiva:** Se trata de la capacidad de reconocer y concentrarse en uno o dos estímulos relevantes sin distraerse con elementos destructivos.
- **La atención dividida:** Se refiere a llevar a cabo una actividad o tarea de manera secuencial, una por vez.

En síntesis, la capacidad de atención implica seleccionar el estímulo más pertinente y sostener el enfoque en él (Uchupailla, 2023).

2.2.3 Tipos de Atención

Alexander Luria (1975) señala que existen dos tipos de atención:

- **Atención involuntaria:** Es el tipo de atención producida por un estímulo intenso, nuevo o interesante para el sujeto; equivale al reflejo de orientación. Sus mecanismos son comunes a los humanos y a los animales.

- **Atención voluntaria:** Implica concentración y control, está relacionada con la voluntad y consiste en la selección de unos estímulos independientemente de otros. Responde a un plan y es exclusiva del hombre (Uchupailla, 2023).

Por consiguiente, se puede afirmar que la atención implica la capacidad de enfocarse en un evento cuando se desea hacerlo. Es decir, cuando alguien solicita atención, se comprende claramente lo que se está pidiendo, y la decisión de prestar atención o no recae únicamente en la voluntad. Es crucial destacar el papel fundamental del docente en este contexto, ya que la ausencia de intención y concentración adecuada puede afectar el proceso de aprendizaje. Por esta razón, resulta esencial identificar y aplicar técnicas lúdico-pedagógicas para mejorar los niveles de atención.

2.2.4 Clasificación de atención según varios autores

- **Atención involuntaria:** Se produce por un fuerte estímulo visual, que hace que la atención del sujeto permanezca en el por ser algo nuevo y desconocido resultándole interesante haciendo que el sujeto reconozca los colores, la ubicación, las formas y las estructuras que conforman al objeto.
- **Atención voluntaria:** Relacionada con la voluntad, sucede cuando el sujeto selecciona el estímulo a observar para ello, requiere la concentración y control de la atención.
- **Atención interna y externa:** La atención externa se refiere a cualquier estímulo que el sujeto reciba fuera de su propio cuerpo, por ejemplo, el ruido de los autos, sonidos de los dispositivos móviles entre otros; mientras que la atención interna se refiere a procesos mentales por ejemplo la relajación, la respiración.
- **Atención voluntaria e involuntaria:** La atención voluntaria es la decisión que toma el sujeto, la atención involuntaria es la fuerza con la que el estímulo llega al sujeto.
- **Atención abierta y encubierta:** La atención abierta sucede cuando el sujeto realiza movimientos en busca del estímulo, la atención encubierta no es perceptible a los demás.
- **Atención dividida y selectiva:** La atención dividida es la capacidad que tiene el sujeto para captar varios estímulos a la vez, la atención selectiva sucede cuando el sujeto focaliza su atención a un solo estímulo a pesar de que en el ambiente existan más estímulos.
- **Atención visual/ espacial y auditiva/temporal:** Estas dependen de la capacidad sensorial que posea el individuo; la visual tiene que ver con el espacio en la que se presente el estímulo, mientras que la auditiva únicamente con el tiempo que dure el estímulo (Cedeño & Vásquez, 2018).

2.2.5 La atención en niños

Madrigal y Valles (2012) señalan la importancia de considerar aspectos adecuados a la edad de los niños para mantener su atención y fomentar un aprendizaje efectivo. De acuerdo con las teorías de Piaget, Vigotsky y Montessori, se destaca la idea de que el aprendizaje perdura

cuando los niños tienen la oportunidad de aprender a través de actividades lúdicas que les permitan explorar, interactuar y descubrir su entorno (Morocho, 2023, p. 14).

Según estos expertos, el aprendizaje se vuelve más significativo cuando se enseña mediante el juego, ya que esta estrategia entretenida permite a los niños disfrutar mientras exploran un mundo más allá del aprendizaje puramente teórico.

2.2.6 Estrategias que se pueden utilizar en el aula favoreciendo la atención del estudiante

- Sigue una rutina para reclamar su atención.
- Empieza con un calentamiento mental.
- Introduce cambios.
- Utiliza movimientos para que los estudiantes se concentren.
- Aprovecha los tiempos muertos.
- Muestra el tiempo que queda de clase en una pantalla.
- Cambia el nivel y el tono de voz

2.2.7 Tiempo de atención promedio según la edad

El tiempo que un niño pone atención a una actividad específica dependerá mucho de los estímulos que presente la actividad a desarrollarse, los insumos, el espacio y la metodología, Según Gina, G, citado por De La Cruz, J, 2017, “Debemos conocer el tiempo que necesita cada niño para su auto estructuración emocional, cognitiva (aprendizaje-pensamiento) y social para pasar de un aprendizaje a otro nuevo. El respeto a ese ritmo, es la premisa fundamental para iniciar cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje.”

La edad cronológica de los infantes es diferente a la edad madurativa, cada uno se desarrolla a su propio ritmo, y aprende de igual manera, por ello es importante que las maestras parvularias creen actividades propicias que integren todas las edades con las que trabajen, además que tengan conocimiento de los logros básicos por edades, evitando de esta forma un retraso en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para esto determinamos el tiempo mínimo que los niños y niñas deben poseer para mantener la atención (Cedeño & Vásquez, 2018).

2.2.8 Desarrollo de la atención

Durante los primeros años la atención y las funciones ejecutivas del niño son involuntarias y dependen de los estímulos externos que el niño ponga interés o se enfoque en un objeto, pues a ellos les llama la atención objetos de colores brillantes, sonidos fuertes y texturas nuevas, durante los 6 primeros años el cerebro desarrolla conexiones neuronales a una velocidad más rápida, que la de la mente de un adulto.

En los primeros seis meses el cerebro del niño se manifiesta como irracional, momento en el que los infantes emiten señales no verbales inconscientemente, los niños comienzan a observar y manipular objetos, pues su atención es muy escasa; pues con solo mostrarles un

nuevo objeto dejarán a un lado el que tenían primero, demostrando instinto de propiedad o el también llamado egocentrismo al interesarse o exigir objetos hasta el punto de llorar por ellos.

A los dos años ejecutan acciones con los objetos, aquí aparece rudimentariamente la atención voluntaria, donde logran concentrarse en un objeto por un tiempo determinado, ocupar otro, pero luego regresar a utilizar le primero.

Durante los 3 y 4 años los niños son más conscientes de lo que realizan, no dejan el juego de lado y sus interrogantes cada vez son mayores, despertando la inquietud de aprender el porqué de todo lo que sucede a su alrededor, su encéfalo se encuentra en aumento de tamaño constante, gracias al proceso de mielinización y proliferación neuronal, de forma que su pensamiento se vuelve más rápido y reflexivo.

Para el desarrollo de la atención de los infantes en esta etapa, son muy importantes las estrategias lúdicas que los docentes utilizan pues varias investigaciones evidencian que los juegos de los niños de 6 años pueden tener una duración prolongada mientras que los menores de 4 años no lo pueden hacer siendo 4 minutos su tiempo límite.

En la etapa escolar, durante el nivel preparatorio es cuando en los niños se empieza a formar hábitos de estudio, como la atención, la concentración, la motivación, lo que es de gran relevancia para el proceso de aprendizaje, además que adquieren comportamientos y normas establecidas por personas fuera de su entorno familiar (Cedeño & Vásquez, 2018).

2.2.9 Desarrollo de la atención en niños

La capacidad de atención desempeña un papel crucial en el funcionamiento cognitivo, siendo esencial para facilitar la asimilación efectiva de otros conocimientos y habilidades de manera adecuada.

La atención se puede concebir como un proceso cognitivo complejo, esencial para el desarrollo adecuado de los niños, ya que influye significativamente en su comportamiento. De hecho, las dificultades en la atención pueden desencadenar una serie de problemas tanto durante la infancia como en la edad adulta (Couñago, 2022).

2.2.9.1 Etapa infantil

Durante la fase infantil de la niñez, se experimenta un progreso en la capacidad de atención voluntaria. Los infantes adquieren habilidades para regular su enfoque y prolongar su atención por periodos más extensos.

A pesar de que continúan distrayéndose al encontrarse con objetos novedosos o atractivos, lo que les dificulta mantenerse enfocados en una misma actividad por más de veinte minutos.

(Couñago, 2022).

2.2.10 La importancia del desarrollo de la atención en niños

De acuerdo con los expertos en psicología José A. Periañez Morales y Marcos Ríos Lago, la atención se describe como la capacidad cognitiva para iniciar y mantener un estado de alerta que facilita el pensamiento de la información sensorial (Couñago, 2022).

Por lo tanto, esta habilidad es esencial para discernir entre diversos estímulos provenientes de diferentes fuentes, lo que aplica

- Los estímulos internos: sensaciones físicas, procesos mentales, etc.
- Los estímulos externos: sonidos, imágenes, etc.
- La memoria
- Los pensamientos.
- Las acciones motoras.

2.2.11 Metodología del juego trabajo

A lo largo de la vida de cada individuo, el juego ha sido un elemento constante respaldado por prominentes referentes pedagógicos como Vygotsky, Piaget, las hermanas Agazzi, Montessori, Decroly, Bandura, entre otros. Estos expertos han fundamentado la importancia del juego en la primera infancia y en el desarrollo general de la persona. Para los docentes, esta metodología no solo es una herramienta que facilita el logro de objetivos profesionales, sino que también mejora la práctica educativa al proporcionar una experiencia única y placentera. En este enfoque, el niño involucra de manera integral con su cuerpo, mente y espíritu.

Esta metodología del juego trabajo consiste en la creación de espacios de aprendizaje llamados rincones, donde los niños participan en actividades de juego en pequeños grupos. La flexibilidad de esta metodología permite adaptarse a la diversidad de la clase y fomentar las habilidades e intereses individuales de cada niño. Los rincones de juego trabajan facilitan un aprendizaje espontáneo y personalizado, destacando la autenticidad de aprender a través del juego.

Esta aproximación reconoce al juego como una actividad fundamental para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños en la etapa de la infancia temprana (MINEDUC, 2014).

Los rincones de juego trabajo que el docente ofrece deben encontrarse tanto dentro como fuera del aula de clases, suministrando material atractivo para captar el interés de los niños y estar organizados de acuerdo con las particularidades del entorno. Se recomienda establecer rincones como lectura, construcción, hogar, arte, ciencias, agua, arena, entre otros, para estructurar de manera efectiva estas áreas de aprendizaje. Para enriquecer las experiencias y aprendizajes durante el tiempo dedicado a los rincones, es esencial considerar los cuadros momentos que los componen:

- **El momento de planificación:** Corresponde a cuando el docente y niños se reúnen para anticipar y decidir las acciones en los rincones mediante un diálogo estructurado,

respondiendo preguntas clave. El profesional incentiva la elección autónoma del rincón por parte del niño.

- **El momento de desarrollo:** Se refiere al momento real del juego, donde se lleva a cabo lo planificado. Durante este lapso, los niños están inmersos en el rincón que eligieron o rotan según sea necesario. El profesional interactúa con los diversos grupos según las necesidades de los niños o sus intenciones.
- **El momento de orden:** Pertenece al tiempo que niños requieren para ordenar el material utilizado y dejar los rincones en el mismo estado en que los encontraron. Durante esta fase, la docente brinda apoyo activo a los distintos grupos, empleando recursos como canciones y rimas para hacer que el proceso sea más atractivo, animado y motivar la participación de los niños
- **El momento de socialización:** Los niños y el docente se reúnen para llevar a cabo una evaluación de las actividades realizadas durante el momento de desarrollo. Esta evaluación se lleva a cabo mediante un diálogo participativo y activo, donde los niños comparten sus experiencias, hablan sobre lo que disfrutaron, lo que les resultó desafiante y lo que aprendieron (MINEDUC, 2014).

Los rincones de juego y trabajo que el docente proporciona deben estar tanto dentro como fuera del aula de clases, ofreciendo material motivador que despierte el interés de los niños y organizados de acuerdo con las características del entorno. Es crucial considerar los cuatro momentos que confirman el tiempo dedicado a los rincones para enriquecer las experiencias y el aprendizaje.

2.2.12 Estrategias lúdicas aplicando juegos tradicionales para el desarrollo de la atención en niños.

Después de realizar una minuciosa recopilación de información sobre las dos variables que componen el tema de investigación, se procede a proponer estrategias lúdicas, aplicando variaciones de juegos tradicionales para abordar y potenciar el desarrollo de la atención en los niños observados.

Actividad N° 1:

Tema: La gallinita ciega

Objetivo Didáctico: Promover la orientación espacial, la atención y la coordinación motora.

Lugar: Patio

Tiempo establecido: 10 minutos

Recursos: Venda o bufanda para cubrir los ojos.

Vestuario y accesorios.

Número de participantes: Todos los estudiantes del salón.

Descripción

- Escoger a la gallinita ciega.
- Cubrir los ojos al jugador escogido, quien será la “gallinita ciega”.

- Dar vueltas a la gallinita ciega sobre su eje, para desorientarlo, y dejarlo libre para que intente capturar a los demás jugadores, que podrán moverse a su alrededor, esconderse o permanecer quietos (dependiendo de las normas de juego elegidas).
- A quien la gallina ciega logre capturar primero, pasará a ocupar su lugar.

Variaciones:

En el desarrollo de esta actividad realizaremos algunas adaptaciones que consisten en:

- Formar dos grupos.
- Cada equipo debe elegir quien será la gallinita ciega que ira al rescate del tesoro.
- Un integrante de cada grupo se vendará los ojos.
- Un representante de cada equipo colocará un objeto que será el tesoro a rescatar.
- Los demás participantes cuando se aleje del objeto escondido, irán diciendo frio, muy frio, helado...
- Cuando mas se acerque al objeto escondido, irán diciendo caliente, muy caliente, ardiente, te quemas, te quemas... hasta que lo encuentre.
- Ubicar diferentes obstáculos dentro del espacio, como sillas, balones, bolsos, etc.
- Cuando ambas gallinas estén listas, se ubicarán en la línea de salida, se les dará tres vueltas y cuando el encargado de la orden de salida, los compañeros del equipo deben guiarlo para rescatar el objeto.

Actividad N° 2:

Tema: Policías y ladrones (agentes y fugitivos)

Objetivo Didáctico: Promover la creatividad e imaginación y estimular la habilidad cognitiva de la atención, gracias a la relación que adquiere con los demás.

Lugar: Patio

Tiempo establecido: 15 minutos

Recursos: Ula plástica

Número de participantes: Todos los estudiantes del salón.

Descripción

- Formar dos grupos.
- Seleccionar los niños que serán policías y otro de ladrones.
- El equipo de ladrones debe esconderse mientras que el de policías debe de encontrarlos; los ladrones por su parte deben de ir dejando pistas para que los policías los descubran, si se llegara el caso de que los policías los atrapen los deben llevar al lugar que designen como cárcel, sus demás compañeros trataran de no ser detenidos e intentaran sacar a sus amigos.
- El juego finaliza cuando todos los ladrones son atrapados.

Variaciones:

- En el desarrollo de esta actividad realizaremos algunas adaptaciones que consisten en:
- Dividir a los jugadores en dos equipos, uno de policías y otro de ladrones.

- Establecer un área de juego con obstáculos físicos como sillas, mesas o conos, que representaran los obstáculos que los ladrones deben superar.
 - Asignar roles especiales a algunos jugadores como un ladrón que puede “inmovilizar” a un policía durante un tiempo determinado o un policía con mayor velocidad para perseguir a los ladrones.
 - El objetivo de los ladrones es robar un objeto específico o llegar a un punto designado dentro de un límite de tiempo, sin ser capturado por los policías.
 - El objetivo de los policías es atrapar a todos los ladrones antes de que completen su misión.
- El juego termina cuando todos los ladrones son capturados o cuando completan su misión dentro del límite de tiempo establecido.

Actividad N° 3

Tema: Encuentra los pares

Objetivo Didáctico: Mantener la atención para recordar la ubicación de las cartas previamente volteadas para hacer coincidir los pares en el menor número de movimientos posibles.

Lugar: Patio adecuado con mesas y sillas.

Tiempo establecido: 15 minutos

Recursos: Tarjetas didácticas.

Timbre o campana.

Una mesa u otra superficie lisa.

Una silla para cada jugador (si lo necesitan).

Número de participantes: Todos los estudiantes del salón con sus padres.

Descripción

Colocar las tarjetas boca abajo. En cada turno se da la vuelta a dos de ellas, si la imagen es la misma se quedan hacia arriba en el caso contrario se vuelven a girar.

Variaciones:

- En el desarrollo de esta actividad realizaremos algunas adaptaciones que consisten en:
- Formar grupos de 2 infantes y 2 padres de familia.
- Entregar un juego de cartas didácticas a cada grupo colocando igual número de cartas para cada jugador boca abajo.
- Colocar una carta descubierta frente a cada jugador.
- Cada integrante deberá girar una carta hasta encontrar una igual al de cualquiera de sus compañeros, quien identifique más rápido el par deberá tocar el timbre.

Actividad N° 4:

Tema: Las estatuas

Objetivo Didáctico: Promover el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, concentración y memoria.

Lugar: Aula de clase. **Tiempo establecido:** 15 minutos

Recursos: Ninguno

Número de participantes: Un niño a la vez bajo la supervisión del docente.

Descripción

- Escoger a un jugador que se encargue de poner la música.
- Todo el mundo empieza a bailar al ritmo de la música. Es importante buscar una música animada.
- Cuando se apaga la música, todos los infantes tienen que quedar quietos, como si fuesen estatuas y no pueden mover ni un poco.
- El que se mueva está eliminado.
- Gana el que quede al final del todo.

Variaciones:

En el desarrollo de esta actividad realizaremos algunas adaptaciones que consisten en:

- Seleccionar a un jugador que se ubique contra un muro o una columna, de espaldas al resto y con el rostro apoyado en los brazos cruzados.
- Los demás jugadores se ubicarán a varios metros de distancia y, mientras el jugador canta “1, 2, 3, pollito inglés, sin mover las manos, ni los pies” los demás deberán dar varios pasos hacia él, siempre cuidándose de permanecer inmóviles al término de la frase.
- En cada parada los jugadores deben realizar una posición distinta a la última, siendo más divertido cuanto más acrobática y virtuosa sea la misma.
- Si alguno de ellos se mueve, será eliminado de la partida. Si no, el jugador volverá a apoyarse en la columna y a repetir la frase, pudiendo hacerlo rápida o lentamente, tratando de tomar a las “estatuas” desprevenidas.

Actividad N° 5:

Tema: Los colores

Objetivo Didáctico: Desarrollar la atención, memoria, comunicación y equilibrio.

Lugar: Espacio externo abierto: parque, patio, jardín

Tiempo establecido:

Recursos: Ninguno

Número de participantes: Un número mayor o igual a 10 niños/as

Descripción

- Se deben nombrar tres representantes un ángel, un diablo y un jefe para el grupo
- Habrá un director del juego quien dirá al oído, es decir en forma secreta a cada uno de los participantes un color.
- Se realizará un sorteo para ver quien comienza el juego entre el ángel y el diablo.
- Si comienza el ángel:
Ángel: Pum, pum
Grupo: ¿Quién es?
Ángel: El ángel con su capa de oro
Grupo: ¿Qué desea?

Ángel: Un color
Grupo: ¿Qué color?
Ángel: (Da un color)
En caso de no adivinar
Grupo: Váyase cantando y bailando
Y pasa el turno al diablo
En caso de adivinar
Grupo: Váyase llevando
Y pasa el turno al diablo

Si comienza el diablo
Diablo: Pum, pum
Grupo: ¿Quién es?
Diablo: El diablo con los cien mil cachos
Grupo: ¿Qué desea?
Diablo: Un color
Grupo: (Da un color)
En caso de no adivinar
Grupo: Váyase cantando y bailando
Y pasa el turno al diablo
En caso de adivinar
Grupo: Váyase llevando
Y pasa el turno al ángel

- Se repite el juego hasta que ya no queden colores.
- Luego sostendrán una soga que ira encabezada por el diablo y el ángel, seguidos de los niños(as).
- El director del juego trazara una línea en el suelo, atrás de la cual se pondrán frente a frente. A la cuenta de tres por parte del director, cada grupo hará fuerza para su lado, venciendo quien haga pasar de la línea a su contrincante.

Variaciones:

Tema: Ángel y Diablo: La Batalla de los Colores

En el desarrollo de esta actividad realizaremos algunas adaptaciones que consisten en:

- Se deben nombrar tres representantes un ángel, un diablo y un jefe para el grupo
- El jefe será el encargado de repartir papelitos de colores a cada niño/a en forma secreta.
- Se lanzará una moneda para ver quien comienza el juego entre el ángel y el diablo, .

Si comienza el ángel:

Ángel: Pum, pum
Grupo: ¿Quién es?

Ángel: El ángel con su capa de oro
Grupo: ¿Qué desea?
Ángel: Un color
Grupo: ¿Qué color?
Ángel: (Da un color)
En caso de no adivinar
Grupo: Váyase cantando y bailando
Y pasa el turno al diablo

En caso de adivinar
Grupo: Váyase llevando
Y pasa el turno al diablo

Si comienza el diablo

Diablo: Pum, pum
Grupo: ¿Quién es?
Diablo: El diablo con los cien mil cachos
Grupo: ¿Qué desea?
Diablo: Un color
Grupo: (Da un color)
En caso de no adivinar
Grupo: Váyase cantando y bailando
Y pasa el turno al diablo
En caso de adivinar
Grupo: Váyase llevando
Y pasa el turno al ángel

- Se repite el juego hasta que ya no queden colores.
- Luego sostendrán una soga que ira encabezada por el diablo y el ángel, seguidos de los niños(as).
- El director del juego trazara una línea en el suelo, atrás de la cual se pondrán frente a frente. A la cuenta de tres por parte del director, cada grupo hará fuerza para su lado, venciendo quien haga pasar de la línea a su contrincante.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación

3.1.1 Enfoque Cualitativo

Este estudio de investigación adopta un enfoque cualitativo, ya que se ajusta de manera fluida a los requisitos del estudio y se fundamenta en una investigación de carácter real, por tal motivo se tomará en cuenta las experiencias que presentan los infantes al realizar las actividades para fortalecer la atención y concentración en los infantes.

3.2. Nivel o alcance de la investigación

3.2.1 Investigación descriptiva

El trabajo de investigación será descriptivo porque nos permitirá conocer el rol que cumple la docente en el desarrollo del infante al proporcionar estrategias lúdicas para desarrollar la atención en niños de 3 a 4 años en el aula de clases, puesto que permite recopilar datos de manera meticulosa sobre la realidad de cada niño.

3.3 Tipo de investigación

3.3.1 Bibliográfica

La investigación es bibliográfica debido a que se llevó a cabo la exploración de información en fuentes como artículos, libros, revistas, repositorios y sitios web de confianza, todos ellos vinculados a las dos variables que constituyen el tema de investigación, se incluyen citas bibliográficas durante el desarrollo del documento.

3.3.2 De Campo

La investigación es de campo debido a que se trabajará con la población estudiantil del nivel inicial 1 de la Escuela De Educación Básica “San Mateo”

3.4 Diseño de investigación

3.4.1 Investigación no experimental

El diseño de la investigación es no experimental, ya que no implica la manipulación de la muestra, limitándose a recoger los resultados definidos en la ficha de observación, la misma que será aplicada a los niños del nivel inicial 1 de la Escuela De Educación Básica “San Mateo”

3.5 Técnicas:

Observación

Técnica que permite detectar y recoger información con los niños.

3.6 Instrumento:

Ficha de observación

Instrumento que se utilizará con los niños y que comprende 9 indicadores. Se construirá teniendo en cuenta todos los aspectos que se desean observar para respaldar de manera eficaz la investigación, y se aplicará a los estudiantes con información pertinente.

3.7 Método de análisis para la recolección de datos

La obtención de datos se llevará a cabo de la siguiente manera:

1. Se recopilarán los datos mediante la aplicación de la ficha de observación.
2. La información recopilada será revisada.
3. Los datos serán procesados.
4. Se realizará la tabulación y representación gráfica de la información.
5. Los resultados obtenidos serán analizados e interpretados.

3.8 Población de estudio y tamaño de muestras

La población de este estudio consta de 4 niños y 5 niñas con un total de 9 estudiantes de la Escuela de Educación Básica “San Mateo”.

3.8.1 Población

Tabla 1

Beneficiarios

Beneficiarios	Número	Porcentaje
Niños	4	44,4%
Niñas	5	55.6%
Total	9	100%

Fuente: Niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “San Mateo”

Elaborado por: Adriana Jácome

3.8.2 Muestra

Debido al tamaño bastante reducido de la población, en la ejecución de la investigación se decide incorporar a la totalidad de sus integrantes, evitando la necesidad de llevar a cabo una selección representativa mediante muestras.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis e interpretación de resultados

4.1.1 Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela de Educación Básica “San Mateo”

INDICADOR N°1: Sigue correctamente las instrucciones de la docente y respeta a sus compañeros.

Tabla 2

Sigue correctamente las instrucciones de la docente y respeta a sus compañeros

ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	2	10%
En proceso	3	40%
Adquirido	4	50%
Total	9	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Adriana Jácome

Figura 1

Sigue correctamente las instrucciones de la docente y respeta a sus compañeros



Fuente. Tabla 1.

Elaborado por: Adriana Jácome

Análisis: Los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación a los estudiantes de Inicial 1, de acuerdo con el ítem: Sigue correctamente las instrucciones de la docente y respeta

a sus compañeros, se obtuvo que el 56% de los niños están en escala adquirida, el 33% de los niños se encuentran en escala en proceso y el 11% restante se encuentran en escala iniciado.

Interpretación: A partir de los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación con los niños de Inicial 1, se puede inferir que, más de la mitad del grupo sigue correctamente las instrucciones de la docente y respeta a sus compañeros mientras que los estudiantes que se encuentran en las escalas proceso e iniciado, pueden necesitar más apoyo y orientación para mejorar en estas áreas.

INDICADOR N°2: Siempre está atento durante los juegos.

Tabla 3

Siempre está atento durante los juegos.

ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	1	11%
En proceso	3	33%
Adquirido	5	56%
Total	9	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Adriana Jácome

Figura 2

Siempre está atento durante los juegos.



Fuente. Tabla 2.

Elaborado por: Adriana Jácome

Análisis: Los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación a los estudiantes de Inicial 1, de acuerdo con el ítem: Siempre está atento durante los juegos, se obtuvo que el 56% de los niños están en escala adquirida, el 33% de los niños se encuentran en escala en proceso y el 11% restante se encuentran en escala iniciado.

Interpretación: A partir de los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación con los niños de Inicial 1, se puede inferir que, más de la mitad del grupo siempre está atento durante los juegos mientras que, los estudiantes que se encuentran en las escalas en proceso e iniciado aún requieren de estrategias pedagógicas para mejorar la participación y concentración durante las actividades lúdicas.

INDICADOR N°3: Conoce y respeta todas las reglas del juego

Tabla 4

Conoce y respeta todas las reglas del juego

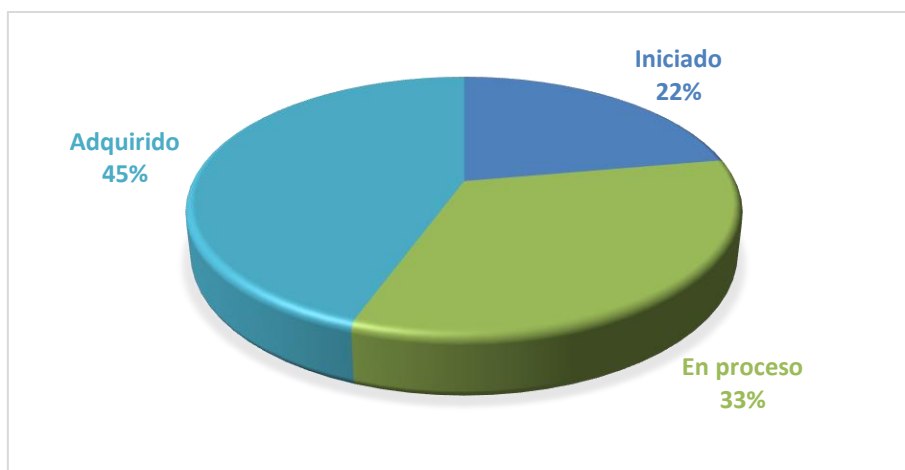
ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	2	22%
En proceso	3	33%
Adquirido	4	45%
Total	9	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Adriana Jácome

Figura 3

Conoce y respeta todas las reglas del juego



Fuente. Tabla 3.

Elaborado por: Adriana Jácome

Análisis: Los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación a los estudiantes de Inicial 1, de acuerdo con el ítem: Conoce y respeta todas las reglas del juego, se obtuvo que el 45% de los niños están en escala adquirida, el 33% de los niños se encuentran en escala en proceso y el 22% restante se encuentran en escala iniciado.

Interpretación: A partir de los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación con los niños de Inicial 1, se puede inferir que, casi la mitad del grupo han demostrado un sólido conocimiento y respeto por todas las reglas del juego, mientras que, los estudiantes que se encuentran en las escalas en proceso e iniciado pueden necesitar más tiempo, práctica y orientación para desarrollar plenamente esta habilidad.

INDICADOR N°4: Busca soluciones por sí solo y concreta la actividad propuesta

Tabla 5

Busca soluciones por sí solo y concreta la actividad propuesta

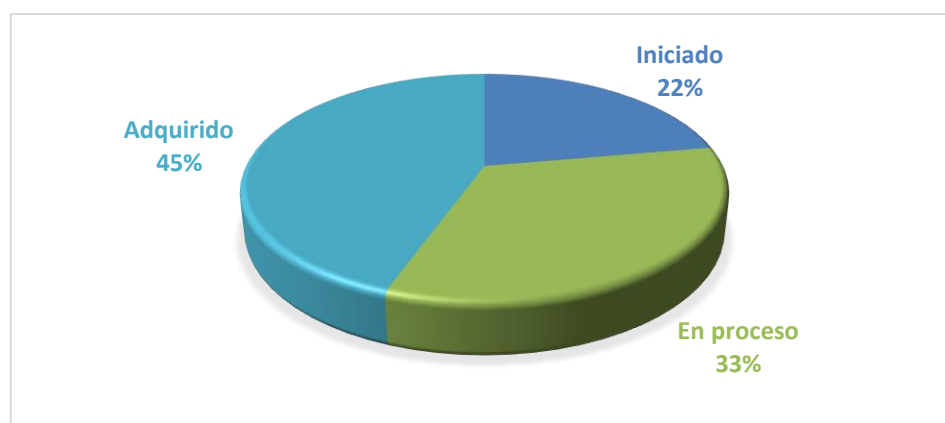
ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	2	22%
En proceso	3	33%
Adquirido	4	45%
Total	9	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Adriana Jácome

Figura 4

Busca soluciones por sí solo y concreta la actividad propuesta



Fuente. Tabla 4.

Elaborado por: Adriana Jácome

Análisis: Los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación a los estudiantes de Inicial 1, de acuerdo con el ítem: Busca soluciones por sí solo y concreta la actividad propuesta, se obtuvo que el 45% de los niños están en escala adquirida, el 33% de los niños se encuentran en escala en proceso y el 22% restante se encuentran en escala iniciado.

Interpretación: A partir de los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación con los niños de Inicial 1, se puede inferir que, casi la mitad del grupo demuestran un buen nivel

de habilidad para buscar soluciones por si solos y concretar la actividad propuesta, mientras que, los estudiantes que se encuentran en las escalas en proceso e iniciado pueden necesitar más tiempo, práctica y orientación para desarrollar plenamente estas habilidades.

INDICADOR N°5: Se concentra en actividades que requieren atención detallada, como la manipulación de objetos.

Tabla 6

Se concentra en actividades que requieren atención detallada, como la manipulación de objetos.

ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	0	0%
En proceso	3	33%
Adquirido	6	67%
Total	9	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Adriana Jácome

Figura 5

Se concentra en actividades que requieren atención detallada, como la manipulación de objetos.



Fuente. Tabla 5.

Elaborado por: Adriana Jácome

Análisis: Los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación a los estudiantes de Inicial 1, de acuerdo con el ítem: Se concentra en actividades que requieren atención detallada, como la manipulación de objetos, se obtuvo que el 67% de los niños están en escala adquirida y el 33% restante se encuentran en escala en proceso.

Interpretación: A partir de los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación con los niños de Inicial 1, se puede inferir que, la gran mayoría de los estudiantes demuestran un alto nivel de habilidad al concentrarse en actividades que requieren atención detallada, como la manipulación de objetos. Se encuentran en la escala adquirida, lo que sugiere que estos niños son capaces de enfocarse de manera efectiva en tareas que demandan atención a los detalles, indicando un buen desarrollo de esa habilidad, mientras que, el grupo restante está trabajando para mejorar su capacidad de concentración en actividades que requieren atención detallada. Pueden estar progresando hacia la escala adquirida, pero aún están en un proceso de desarrollo.

INDICADOR N°6: Permite la participación de sus padres para un trabajo equitativo.

Tabla 7

Permite la participación de sus padres para un trabajo equitativo.

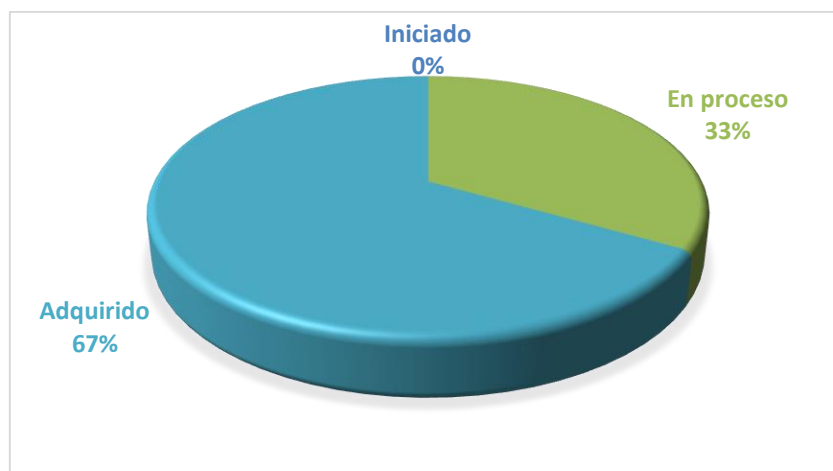
ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	0	0%
En proceso	3	33%
Adquirido	6	67%
Total	9	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Adriana Jácome

Figura 6

Permite la participación de sus padres para un trabajo equitativo.



Fuente. Tabla 6.

Elaborado por: Adriana Jácome

Análisis: Los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación a los estudiantes de Inicial 1, de acuerdo con el ítem: Permite la participación de sus padres para un trabajo equitativo, se obtuvo que el 67% de los niños están en escala adquirida y el 33% restante se encuentran en escala en proceso.

Interpretación: A partir de los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación con los niños de Inicial 1, se puede inferir que, La mayoría de los estudiantes han demostrado estar en la escala adquirida en cuanto a permitir la participación de sus padres para un trabajo equitativo. Esto sugiere que estos niños han integrado exitosamente la participación de sus padres de una manera que contribuye a un trabajo equitativo. Es probable que ya tengan una comprensión y práctica sólidas en este aspecto, mientras que, el grupo restante se encuentra en la escala en proceso. Esto indica que un grupo más pequeño de niños está actualmente trabajando para permitir la participación de sus padres de manera equitativa. Pueden estar en una etapa de desarrollo, aprendizaje o ajuste en cuanto a cómo incorporan la participación de sus padres en su trabajo diario.

INDICADOR N°7: Se concentra durante toda la actividad en presencia de la maestra

Tabla 8

Se concentra durante toda la actividad en presencia de la maestra

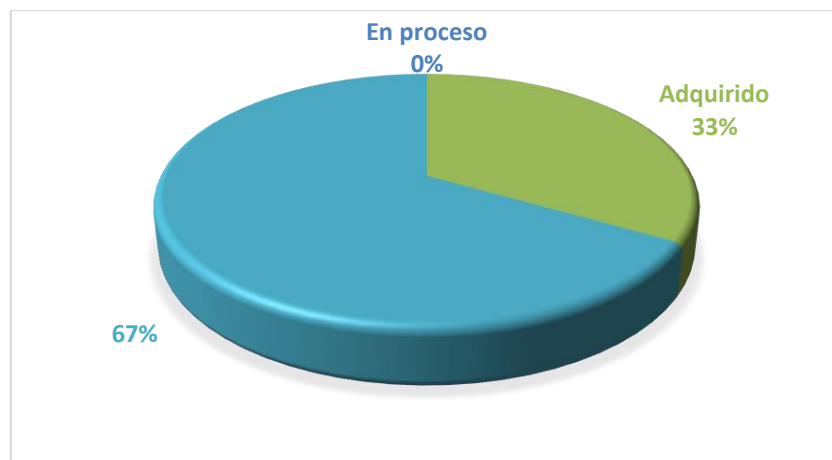
ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	0	0%
En proceso	3	33%
Adquirido	6	67%
Total	9	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Adriana Jácome

Figura 7

Se concentra durante toda la actividad en presencia de la maestra



Fuente. Tabla 7.

Elaborado por: Adriana Jácome

Análisis: Los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación a los estudiantes de Inicial 1, de acuerdo con el ítem: Se concentra durante toda la actividad en presencia de la maestra, se obtuvo que el 67% de los niños están en escala adquirida y el 33% restante se encuentran en escala en proceso.

Interpretación: A partir de los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación con los niños de Inicial 1, se puede inferir que, la gran mayoría de los estudiantes ha demostrado tener la habilidad de concentrarse durante toda la actividad en presencia de la maestra, mientras que, el grupo restante está trabajando para mejorar su nivel de concentración.

INDICADOR N°8: Se mantiene atento e interesado a las consignas de la maestra.

Tabla 9

Se mantiene atento e interesado a las consignas de la maestra.

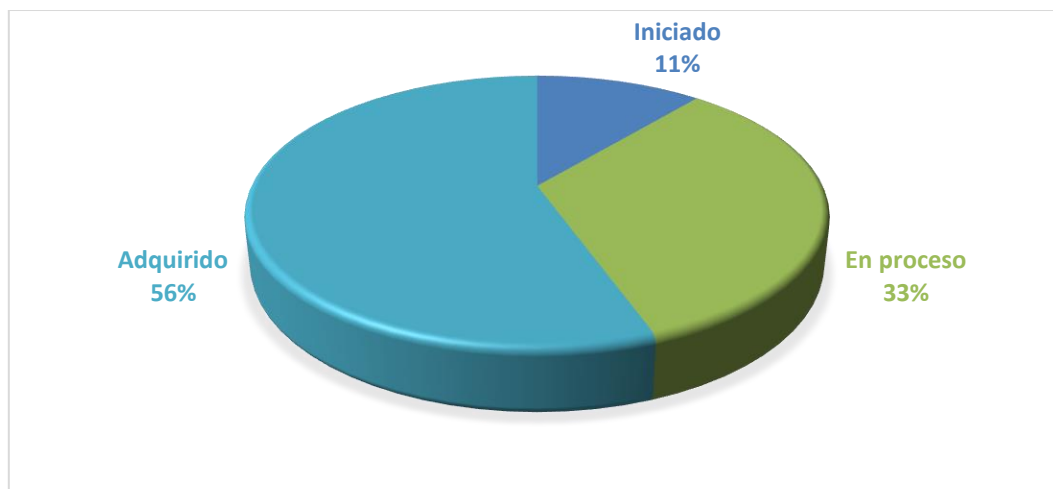
ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	1	11%
En proceso	3	33%
Adquirido	5	56%
Total	9	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Adriana Jácome

Figura 8

Se mantiene atento e interesado a las consignas de la maestra.



Fuente. Tabla 8.

Elaborado por: Adriana Jácome

Análisis: Los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación a los estudiantes de Inicial 1, de acuerdo con el ítem: Se mantiene atento e interesado a las consignas de la maestra., se obtuvo que el 56% de los niños están en escala adquirida, el 33% de los niños se encuentran en escala en proceso y el 11% restante se encuentran en escala iniciado.

Interpretación: A partir de los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación con los niños de Inicial 1, se puede inferir que, más de la mitad de los estudiantes han demostrado tener la habilidad de mantenerse atentos e interesados en las consignas de la maestra, mientras que, los estudiantes que se encuentran en las escalas proceso e iniciado, no tienen una buena capacidad para prestar atención y mantener su interés durante las instrucciones de la maestra.

INDICADOR N°9: Puede concentrarse en una tarea específica durante un período de tiempo apropiado para su edad

Tabla 10

Puede concentrarse en una tarea específica durante un período de tiempo apropiado para su edad

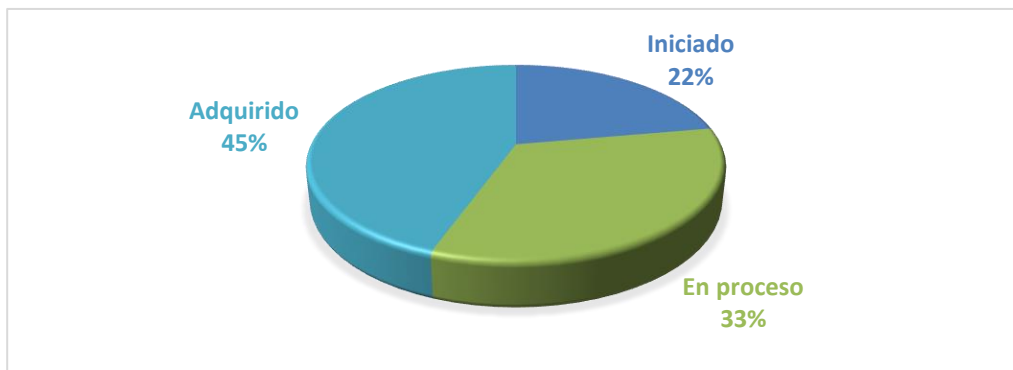
ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	2	22%
En proceso	3	33%
Adquirido	4	45%

Total	9	100%
-------	---	------

Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Adriana Jácome

Figura 9

Puede concentrarse en una tarea específica durante un período de tiempo apropiado para su edad



Fuente. Tabla 9.

Análisis: Los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación a los estudiantes de Inicial 1, de acuerdo con el ítem: Puede concentrarse en una tarea específica durante un período de tiempo apropiado para su edad, se obtuvo que el 45% de los niños están en escala adquirida, el 33% de los niños se encuentran en escala en proceso y el 22% restante se encuentran en escala iniciado.

Interpretación: A partir de los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación con los niños de Inicial 1, se puede inferir que, casi la mitad del grupo han demostrado tener la habilidad de concentrarse en una tarea específica durante un período de tiempo apropiado para su edad, mientras que, los estudiantes que se encuentran en las escalas proceso e iniciado, pueden necesitar más práctica y orientación para desarrollar completamente esta habilidad.

CAPÍTULO V

5.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

La exploración de estrategias lúdicas destinadas a fortalecer la atención en niños de 3 a 4 años, respaldadas por una sólida base bibliográfica, revela la importancia de abordar el desarrollo cognitivo de manera integral y creativa. A través de la revisión de la literatura, se logró identificar una variedad de enfoques y actividades que no solo capturan la atención de los niños en esta etapa crucial, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales.

A pesar del proceso de observación en el entorno educativo, la identificación de estrategias lúdicas implementadas por la docente no arrojó resultados significativos en términos de fomentar la atención de los niños durante el proceso de enseñanza- aprendizaje. Aunque se utilizaron estrategias basadas en el juego y la participación activa, no se observó un impacto notable en la captación del interés de los niños ni en el mantenimiento de su atención.

Finalmente, la aplicación de juegos tradicionales como estrategias lúdicas en el aula de clases, se revela como una propuesta altamente efectiva para fortalecer el proceso de enseñanza. La incorporación de estos juegos no solo promueve un ambiente educativo más dinámico y participativo, sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes al fomentar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. La implementación continua y creativa de estos juegos tradicionales emerge como un recurso valioso para enriquecer la experiencia educativa y optimizar el aprendizaje en el aula.

5.2 Recomendaciones

Se sugiere que educadores y padres de familia utilicen esta información para diseñar intervenciones educativas que fomenten el juego estructurado, consolidando así una base fundamental para el crecimiento y la madurez cognitiva de los niños en esta fase crucial de su desarrollo.

Se debería considerar, que la docente incorpore nuevas estrategias lúdicas que puedan tener un impacto más positivo en la atención de los niños durante el proceso de enseñanza aprendizaje. Sería beneficioso explorar enfoques adicionales y evaluar su eficiencia en el contexto específico del aula. Además, se podría buscar retroalimentación directa de los niños para comprender mejor sus preferencias y adaptar las estrategias en consecuencia.

Resulta conveniente ampliar y consolidar la integración de juegos tradicionales como estrategias lúdicas en el aula de clases. Para ello, sería beneficioso organizar sesiones de

formación para los docentes, donde se compartan experiencias exitosas y se ofrezcan ideas creativas para implementar estos juegos de manera efectiva en diferentes materias.

BIBLIOGRAFÍA

- Apo Rosero, E. P. (2022). “Los juegos tradicionales como metodología de aprendizaje en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz” de la ciudad de Riobamba, período 2022”. *UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO*, 22-24. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9670>
- Arias, R. (2023). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños de 5 a 6 años de la “Escuela de Educación Básica 21 de Abril”, ciudad de Riobamba. *UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/11650/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0033-2023.pdf>
- Azas, E., & Gancino, M. (2023). Estrategias lúdicas en la asignatura de ciencias naturales. *Universidad Tecnica de Cotopaxi*, 14-15. Obtenido de <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/9905/1/PP-000225.pdf>
- Cedeño, C., & Vásquez, W. (2018). Las estrategias lúdicas para el desarrollo de la atención en niños de preparatoria de la Escuela Particular Salesiana “Don Bosco”. *UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR*, 20-47. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/5975/1/UPS-QT03804.pdf>
- Chi-Cauich, W. R. (2018). ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DEL CECYTE POMUCH, HECELCHAKÁN, CAMPECHE, MÉXICO. *Instituto campechano.*, 3. Obtenido de https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Couñago, A. (03 de febrero de 2022). *eresmamá*. Obtenido de [eresmamá](https://eresmama.com/el-desarrollo-de-la-atencion-en-ninos/): <https://eresmama.com/el-desarrollo-de-la-atencion-en-ninos/>
- Guamán, P. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Particular Carlos Crespi II, año lectivo 2019-2020. *Universidad Politécnica Salesiana*, 13. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>
- Huamancayo, B. (2020). Estrategias didácticas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 5 años. *PONTIFICIA UNIVERSIDAD CÁTOLICA DE PERÚ*. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/23715/HUAMANCAYO_DUE%c3%91AS_BIANCA_SOFIA_FEY1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lasso, G., & Riobamba, A. (2023). Estrategias lúdicas para fortalecer la atención de los estudiantes de transición de la Institución Educativa Municipal La Caldera. *Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD*, 8.
- Marin, J., & Inga, R. (2022). INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN ALUMNOS DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA, I.E. 18109, LUIS GERMAN MENDOZA PIZARRO, LÁMUD, 2021.

- UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS*,
21. Obtenido de
<https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2897/Marin%20Ventura%20Johnatan%20Wilder%20-%20Inga%20Zuta%20Ruddy%20Hodalis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MINEDUC. (2014). *Currículo Educacion Inicial 2014*. Quito. Obtenido de
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Morocho, N. (2023). Estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022. *UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SELESIANA ECUADOR*, 14. Obtenido de
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24840/1/UPS-CT010526.pdf>
- Moya Haro, J. D. (2021). Estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en Educación Física en la U.E.M. “Santiago de Pillaro”. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*, 10-13. Obtenido de
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3133/1/77297.pdf>
- Sanango, C., & Narvaez, A. (2022). Estrategia lúdica para el proceso enseñanza-aprendizaje del tema "seres vivos y su ambiente" en tercero BGU, Unidad Educativa “Luis Cordero”. *Universidad Nacional de Educación, UNAE, Ecuador*, 29. Obtenido de
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2333>
- Ticlia, M. (2019). Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco 2017. *Universidad César Vallejo*, 28-29. Obtenido de
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29488/ticlia_em.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ticlia, M. (2019). Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco 2017. *Universidad César Vallejo*. Obtenido de
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29488/ticlia_em.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Uchupailla, D. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca, período lectivo 2022-2023. *UNIVERSIDAD POLITECNICA SELESIANA*, 16-18. Obtenido de
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26073/4/UPS-CT010891.pdf>

ANEXOS

Universidad Nacional de Chimborazo



Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías Carrera de Educación Inicial

Tema Del Proyecto de Investigación

Estrategias lúdicas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Mateo”

FICHA DE OBSERVACIÓN

Identificar la importancia de las Estrategias lúdicas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica “San Mateo” de la ciudad de Riobamba

N°	Indicadores	Escalas		
		Inicio	En Proceso	Adquirido
1	Sigue correctamente las instrucciones de la docente y respeta a sus compañeros			
2	Siempre está atento durante los juegos.			
3	Conoce y respeta todas las reglas del juego			
4	Busca soluciones por sí solo y concreta la actividad propuesta			
5	Se concentra en actividades que requieren atención detallada, como la manipulación de objetos.			
6	Permite la participación de sus padres para un trabajo equitativo.			

7	Se concentra durante toda la actividad en presencia de la maestra			
8	Se mantiene atento e interesado a las consignas de la maestra.			
9	Puede concentrarse en una tarea específica durante un período de tiempo apropiado para su edad			