



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Estrategias Lúdicas para Fortalecer la Atención en Niños de Inicial del
Subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo de la Ciudad de
Riobamba.

Trabajo de Titulación para optar al título de licenciada en Ciencias de la
Educación Inicial

Autora:

Vinces Patiño Mell Amelia

Tutora:

Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

Riobamba, Ecuador 2026

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Vences Patiño Mell Amelia, con cédula de ciudadanía 1601028531, autora del trabajo de investigación titulado: **Estrategias Lúdicas para Fortalecer la Atención en niños de Inicial del Subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo de la Ciudad de Riobamba**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi 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 autora de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 26 de mayo de 2026.



Mell Amelia Vences Patiño

C.I: 1601028531

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs. Cadena Figueroa Marcela Elizabeth 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 fortalecer la atención en niños de inicial del Subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo de la ciudad de Riobamba**, bajo la autoría de Mell Amelia Vinces Patiño; 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 04 días del mes de mayo de 2026



Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

C.I: 0602891582

DECLARATORIA SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Yo, Mell Amelia Vinces Patiño, con cédula de identidad 1601028531, autora del presente trabajo de titulación, declaro de manera expresa que se ha hecho uso de herramientas de inteligencia artificial como apoyo técnico y complementario, exclusivamente en los apartados de introducción, marco teórico y marco metodológico.

El uso de dichas herramientas se limitó a actividades de apoyo en la organización de ideas, mejora de redacción, corrección de estilo y claridad expositiva, sin que ello implique la generación autónoma de contenidos académicos, análisis, interpretaciones, resultados, conclusiones o aportes originales que constituyen la esencia del trabajo investigativo.

Se deja constancia de que todas las decisiones académicas, el desarrollo conceptual, el enfoque metodológico, la selección y análisis de fuentes, así como la interpretación de los resultados, son de exclusiva responsabilidad de la autora, en concordancia con los principios de originalidad, honestidad académica, ética investigativa y responsabilidad intelectual establecidos por la Universidad Nacional de Chimborazo y la normativa vigente aplicable a los trabajos de titulación.

Asimismo, declaro que el uso de herramientas de inteligencia artificial no sustituyó en ningún caso el criterio académico propio, ni vulneró las disposiciones institucionales sobre plagio, propiedad intelectual y autoría, manteniéndose el cumplimiento de las normas de citación y referenciación correspondientes.

La presente declaratoria se incorpora con el propósito de garantizar la transparencia académica y el uso ético y responsable de tecnologías emergentes en el proceso de elaboración del trabajo de titulación.



Mell Amelia Vinces Patiño

C.I: 1601028531

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 fortalecer la atención en niños de inicial del Subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo de la ciudad de Riobamba**, presentado por Mell Amelia Vincés Patiño, con cédula de identidad número 1601028531, bajo la tutoría de Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa; 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 26 días del mes de mayo del año 2026

Mgs. Virginia Barragán Erazo
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Angélica María Jácome Vera
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Edison Fabián Tigse Díaz
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





CERTIFICACIÓN

Que, **VINCES PATIÑO MELL AMELIA** con CC: **1601028531**, 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 FORTALECER LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE INICIAL DEL SUBNIVEL 2 DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA NIDIA JARAMILLO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA"**, cumple con el 9%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 09 de febrero de 2026

Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa
TUTORA

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mi familia, que han sido un gran apoyo durante toda mi carrera, especialmente le agradezco a mi madre por siempre brindarme sus palabras de aliento y nunca dejar que me rinda, porque a pesar de las dificultades que se me han presentado, jamás ha dejado que abandone mis sueños y metas, de igual manera le agradezco a mi padre por siempre estar presente, por brindarme varios consejos acerca de mi carrera para que me vaya de lo mejor y ayudarme en lo que he necesitado.

Le dedico también a Galo que ha sido como un padre para mí, que, desde inicios de mi carrera siempre ha estado presente, preocupándose y ayudándome en todo lo que he necesitado, me siento muy agradecida por haber recibido su apoyo en todo este proceso, porque sé que lo hizo confiando en mí y porque siempre me ha dicho que seré una gran profesional, que jamás me rinda a pesar de las dificultades.

A mis cuatro hermanos que siempre se han preocupado y han estado brindándome sus consejos, por haberme sacado una sonrisa en los momentos que me he sentido frustrada y por colaborarme siempre con todo el ánimo siendo parte de mis actividades de la universidad.

Mell Amelia Vinces Patiño

AGRADECIMIENTO

Le agradezco profundamente a la “Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo” por ser muy amables y siempre recibirme de la mejor manera, además por permitirme realizar mi trabajo de titulación dentro de su establecimiento y siempre estar puestos a ayudarme en lo que he necesitado.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, por brindarme los conocimientos necesarios para poder alcanzar mi meta profesional, de igual manera, a todos los docentes de la carrera, ya que gracias a su visión estratégica y labor incansable han sido pilares fundamentales para garantizar un excelente entorno educativo, lo cual hizo posible cumplir esta gran meta.

Mi gratitud infinita a la Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa, por todo su apoyo académico, además le agradezco por el acompañamiento constante, por siempre recibirme amablemente y con mucha paciencia en cada tutoría, garantizando que realice un buen trabajo de investigación.

Mell Amelia Vinces Patiño

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DECLARATORIA USO DE HERRAMIENTAS IA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE GRÁFICOS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	15
INTRODUCCIÓN	15
1.1 ANTECEDENTES.....	16
1.2 PROBLEMA.....	17
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	18
1.4 OBJETIVOS	18
1.4.1 OBJETIVO GENERAL.....	18
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	18
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO.....	19
2.1 La lúdica en niños de 4 a 5 años.....	19
2.2 Estrategias lúdicas	19
2.2.1 Importancia de las estrategias lúdicas	20
2.2.2 Beneficios de las estrategias lúdicas en los niños	20
2.2.3 Tipos de juegos.....	20
2.3 Atención	21
2.3.1 Tipos de atención	22
2.3.2 Características de la atención	22
2.3.3 Características que presentan los niños con problemas de atención.....	22
CAPÍTULO III.....	24

METODOLOGIA	24
3.1 Enfoque	24
3.2 Tipo de investigación.....	24
3.2.1 Descriptiva	24
3.3 Diseño de la Investigación	25
3.4 Técnica de recolección de datos	25
3.4.1 Técnica	25
3.4.2 Instrumento	26
3.5 Población y Muestra	26
3.5.1 Población.....	26
3.5.2 Muestra.....	26
3.6 Métodos de análisis, y procesamiento de datos.	26
CAPÍTULO IV	28
RESLTADOS Y DISCUSIÓN.....	28
4.1 Resultados.....	28
4.2 Discusión	38
4.3 Diseño de estrategias lúdicas para niños de educación inicial Subnivel 2	38
CAPÍTULO V.....	48
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	48
5.1 Conclusiones	48
5.2 Recomendaciones.....	49
BIBLIOGRAFÍA	50
ANEXOS.....	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Se distrae fácilmente con objetos del aula.	28
Tabla 2	Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.....	29
Tabla 3	Le cuesta permanecer sentado en su asiento.	30
Tabla 4	Realiza actividades sin distraerse.	31
Tabla 5	Presta atención a las instrucciones de los juegos.....	32
Tabla 6	Tiene una participación activa en las actividades.....	33
Tabla 7	Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	34
Tabla 8	Finaliza una tarea sin distraerse.	35
Tabla 9	Muestra interés por realizar los juegos.	36
Tabla 10	Permanece en las actividades por más de 3 minutos.....	37
Tabla 11	Actividad N°1.....	38
Tabla 12	Actividad N°2.....	40
Tabla 13	Actividad N°3.....	41
Tabla 14	Actividad N°4.....	42
Tabla 15	Actividad N°5.....	43
Tabla 16	Actividad N°6.....	44
Tabla 17	Actividad N°7.....	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Se distrae fácilmente con objetos del aula.	28
Figura 2	Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	29
Figura 3	Le cuesta permanecer sentado en su asiento.	30
Figura 4	Realiza actividades sin distraerse.....	31
Figura 5	Presta atención a las instrucciones de los juegos.	32
Figura 6	Tiene una participación activa en las actividades.....	33
Figura 7	Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.....	34
Figura 8	Finaliza una tarea sin distraerse.	35
Figura 9	Muestra interés por realizar los juegos.	36
Figura 10	Permanece en las actividades por más de 3 minutos.	37

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal fortalecer la capacidad de atención de los niños del subnivel inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo, a través del diseño de actividades lúdicas apropiadas a su edad, con la finalidad de dar a conocer que, gracias a la implementación de juegos interactivos, los niños desarrollan un mejor nivel de atención. Para lo cual se aplicó una metodología con enfoque cualitativo lo cual permite captar el mejoramiento de los niños implementando las actividades en el aula, permitiendo descubrir patrones, comportamientos y experiencias que quizás no serán evidentes con un análisis cuantitativo. Según lo observado y obtenido en los resultados, se pudo determinar que, debido al uso del juego la mayoría de los niños demuestran más interés y logran un mejor rendimiento escolar. Además se logró evidenciar que la atención es la principal fuente de conocimientos en los niños del subnivel inicial 2, ya que si no centran su atención o no forman parte de las dinámicas, se les dificultará el desarrollo de habilidades necesarias dentro del ámbito educativo, lo que resulta necesario que el docente de educación inicial ponga en práctica diferentes estrategias y juegos que llamen la atención y fomenten la creatividad e imaginación de los niños, logrando beneficios tanto para él como para los niños, obteniendo una participación activa y mejor ambiente escolar, así como ellos lograrán tener un aprendizaje significativo y el fortalecimiento de habilidades cognitivas, sociales y actitudinales.

Palabras claves: estrategias lúdicas, atención, niños, juegos.

ABSTRACT

The present research study primarily aimed to strengthen the attention span of children in Initial Sublevel 2 at Nidia Jaramillo Basic Education School by designing age-appropriate play-based activities. The main goal was to show that, using interactive games, children developed a better level of attention. A qualitative approach was applied, allowing the observation of children's improvement as the activities were implemented in the classroom and helping to uncover patterns, behaviours, and experiences that might not be evident through quantitative analysis.

Based on the observations and the results obtained, it was determined that, through the use of games, most children showed greater interest and achieved better school performance. Moreover, it was found that attention is the main source of learning for young learners in Initial Sublevel 2, since, if they do not focus their attention or take part in activities, they struggle to develop essential skills within the educational setting.

Therefore, it is necessary for early childhood educators to put different strategies and games into practice to capture children's attention and encourage their creativity and imagination. This benefits both teachers and students, leading to active participation and a better classroom environment, while children achieve meaningful learning and strengthen their cognitive, social, and attitudinal abilities.

Keywords: Play-based strategies, Attention, Children, Games.



Revised by
Mario N. Salazar
0604069781

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación denominado estrategias lúdicas para fortalecer la atención en niños de inicial del subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo de la ciudad de Riobamba, se centra en que los niños a través del juego y actividades lúdicas despierten su interés y atención.

Esta investigación tiene como objetivo fortalecer la capacidad de atención de los niños del subnivel inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo, a través del diseño de actividades lúdicas apropiadas a su edad, lo cual mejorará su rendimiento académico y a su vez fortalecerá sus habilidades cognitivas, sociales y actitudinales.

Al realizar esta investigación los niños se involucran dentro del proceso de enseñanza aprendizaje a través del juego, lo cual beneficia su atención, motivación, concentración y desarrollo integral, puesto que, en la actualidad, es complicado lograr captar y retener la atención de los niños tendiendo a ser un problema para los docentes, esto suele suceder debido a la poca o falta de implementación de estrategias innovadoras y creativas dentro del aula de clase, ya que como nos menciona Giler (2024):

Los niños, a menudo absortos en su propio mundo interior, pueden distraerse fácilmente ante cualquier estímulo externo, dificultándoles retomar sus tareas. Comportamientos como levantarse con frecuencia y perturbar a sus compañeros son frecuentes en niños durante la etapa de educación parvularia (p. 2).

El docente, gracias al uso de estrategias lúdicas, se le facilita atraer la atención de los niños logrando establecer un ambiente educativo más dinámico y participativo, en el cual los niños no solo adquieran conocimientos, sino que además de entretenerlos y divertirlos, logren despertar su interés por aprender cosas nuevas y la motivación en querer realizarlas de la mejor manera.

Además, la falta de atención por parte de los niños, puede surgir por otros factores, como el entorno en el que se encuentran, la contaminación visual, problemas familiares o también se puede dar por trastornos del aprendizaje, afectando su rendimiento dentro del aula de clase, por lo que los niños que logran retener su atención en las actividades escolares, logran un mejor aprendizaje, ya que son capaces de concentrarse y pueden obtener una mejor adquisición de conocimientos, lo cual llega a ser significativo y enriquecedor.

Así mismo, la investigación tiene la finalidad de diseñar estrategias lúdicas para obtener una mejor atención y participación por parte de los niños, mejorando su aprendizaje y retención de conocimientos, debido a que los niños, más allá de realizar sus actividades académicas formales necesitan espacios interactivos, lo cual contribuye en su creatividad e imaginación.

Capítulo I. INTRODUCCIÓN: antecedentes, el planteamiento o problema, justificación y objetivos.

Capítulo II. MARCO TEÓRICO: recopilación y redacción de las consideraciones teóricas, antecedentes y/o marco conceptual; estado del arte, resultado de la investigación documental, realizada para enmarcar la propuesta objeto de estudio, debe considerar realizar citas directas e ideológicas

Capítulo III. METODOLOGÍA: fuentes de información, técnicas de recolección de datos, población de estudio y tamaño de muestra, métodos de análisis y procesamiento de datos.

Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN: observación e interpretación de los resultados de la investigación.

Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES: Constituye el cierre y síntesis de la investigación, sus resultados y alcance de los objetivos expuestos; considere las recomendaciones si aplican.

1.1 ANTECEDENTES

Se logró identificar en diferentes repositorios digitales información relevante que favorecerá a la presente investigación:

A nivel internacional tenemos la investigación titulada: “Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial”, en el cual se da a conocer el cómo las estrategias lúdicas son de suma importancia en la educación inicial, afirmando que el uso de dichas actividades si ayuda a mejorar las habilidades sociales y atención de los niños, puesto que enfatizan que si se encuentran en un ambiente en el que la principal fuente aprendizaje es el juego, no hay necesidad de forzar a los niños a que convivan o se diviertan mientras aprenden, aportando así con mi investigación al mencionar la gran importancia de las estrategias lúdicas dentro de la primera infancia, para lograr aprendizajes significativos y enriquecedores, siendo esencial implementarlos en las aulas de clase para el beneficio de los niños.

En cuanto a nivel nacional tenemos el trabajo de investigación titulado “ Guía lúdica para fortalecer la atención y concentración en niños de educación inicial II”, en esta investigación se menciona que las docentes no están absueltas a presentar situaciones difíciles en el aula de clase para lograr un mejor rendimiento académico de sus estudiantes afirmando que llamar la atención de los niños suele resultar complicado la mayor parte del tiempo en las aulas, además aportan varias actividades las cuales se pueden utilizar para mejor la participación en clase, siendo acordes a su edad e interés, ya que gracias a ellas los niños obtendrán un buen aprendizaje, de igual manera le ayudará a la docente a que los niños tengan una participación activa y logren adquirir mejor los conocimientos.

De igual manera a nivel nacional se encontró el trabajo de titulación “Importancia de las Actividades Lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial”, se menciona que las estrategias lúdicas son de gran ayuda para que los niños mejoren su desarrollo cognitivo, social y emocional, siendo un gran complemento para mi proyecto de investigación, haciendo referencia a que dichas estrategias son flexibles, para que así todos los niños puedan ser parte de ellas sin que ninguno se quede sin participar, mientras fortalecen y mejoran sus habilidades y capacidades tanto de atención como a nivel cognitivo y actitudinal.

En la ciudad de Cuenca se obtuvo la tesis “Actividades Lúdicas para mejorar la atención y concentración en niños de 4 a 5 años del centro de Educación Inicial ciudad de Cuenca”, menciona que en la educación inicial la atención y concentración son factores esenciales dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, por lo que nos menciona que la utilización de estrategias lúdicas, teniendo relevancia con mi tema de investigación, ya que como nos menciona la autora es indispensable en los niños este tipo de actividades para lograr obtener un aprendizaje óptimo en los niños, respetando cada uno de sus intereses y preferencias, llegando a tener una mejor participación, interacción y atención en el aula de clase.

1.2 PROBLEMA

En el Ecuador en el contexto educativo, el Ministerio de Educación nos ofrece una educación integral, de calidad y de calidez, sin embargo, la atención se ha convertido en uno de los problemas en las aulas de clase en educación inicial, puesto que los niños suelen presentar distintas dificultades al momento de prestar atención, esto se debe a la poca implementación de actividades lúdicas, recursos o métodos innovadores para llamar la atención de los niños, siguiendo en lo tradicional, sin dejar a un lado que la principal fuente de aprendizaje de los niños es a través el juego.

En la ciudad de Riobamba esta problemática se refleja tanto en instituciones fiscales como en particulares, este problema surge debido a que a la hora de impartir clases los docentes se limitan al momento de ser creativos en la creación o implementación de nuevos recursos académicos, al contrario, optan por la utilización de hojas de trabajo, y estas no benefician en el desarrollo de sus habilidades, por lo que tienden a no prestar atención a la docente o no realizar la actividad. La limitada utilización de actividades atractivas, innovadoras y adaptables en educación inicial pueden presentar varios problemas, uno de ellos es la falta de atención de los niños al querer aprender.

En la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo en la ciudad de Riobamba, se ha logrado evidenciar que los niños de educación inicial del subnivel 2 presentan varias dificultades al momento de prestar atención a las clases que imparte la docente, esta problemática se debe a que en el aula de clase se muestran varios distractores, elementos innecesarios y contaminación visual, lo cual provoca que los niños se distraigan con facilidad y pierdan el interés, además, al momento de presentar el tema de clase no se utiliza actividades o recursos didácticos que llamen la atención de los niños, por lo cual tienden a

distraerse en otras actividades o al momento de trabajar no prestan atención a las indicaciones, lo cual afecta en el proceso de enseñanza-aprendizaje y a lo largo de su rendimiento académico.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Ante los problemas detectados, como la falta de atención de los niños de inicial del subnivel 2, los cuales han sido notorios durante el periodo lectivo y que han causado ciertos inconvenientes en el aprendizaje, resulta de especial interés conocer cómo las estrategias lúdicas benefician la capacidad de atención mejorando la falta de interés hacia las clases y a partir de ahí implementar estrategias que se adapten al ambiente de aprendizaje y resuelva la problemática planteada.

Este proyecto de investigación es necesario porque beneficiará a los docentes de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo dentro de sus labores educativas al tener conocimiento acerca de lo importante que es la implementación y creación de estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, la relevancia que poseen dichas estrategias para que la docente logre fortalecer la atención de los niños, siendo esencial dentro del ámbito académico.

Por lo tanto, la motivación principal surge en la necesidad que se ha evidenciado en la institución relacionado a la falta de atención por parte de los niños de inicial del subnivel 2, puesto que debido a la poca implementación de actividades lúdicas los niños pierden rápidamente el interés, y esto tiende a afectar su rendimiento escolar.

Este proyecto se realizará, ya que se detectó un problema real que puede ser resuelto por medio de esta investigación.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Fortalecer la capacidad de atención de los niños del subnivel inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo, a través del diseño de actividades lúdicas apropiadas a su edad.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de atención de los niños de inicial del subnivel 2 de la institución educativa.
- Determinar estrategias lúdicas adecuadas para el desarrollo de la atención de los niños de inicial del subnivel 2.
- Diseñar actividades lúdicas que mejorarán la atención de los niños del subnivel 2 como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 La lúdica en niños de 4 a 5 años

La lúdica es un factor muy importante en educación inicial, debido a que a esta edad los niños aprenden jugando, moviéndose, experimentando, gracias a la lúdica el aprendizaje será mejor.

Además, es una herramienta muy útil puesto que en el ámbito de educación logra que el estudiante tenga un aprendizaje natural, lo que ayudará a desarrollar una mejor concentración y atención por parte de ellos, mejorando su concentración y atención, fomentando habilidades sociales y de trabajo colaborativo, tal como menciona Uchupailla (2023):

Los niños del nivel inicial de 4 a 5 años descubren y experimentan cambios notables en las diferentes áreas físicas, cognitivas socio-afectivos y de autonomía, a medida que llegan a cada etapa comienzan a ser autónomos y comienzan a prestar más atención a todo lo que los rodea ayudándoles así a formar su personalidad, su manera de pensar y relacionarse con los demás (p. 21).

2.2 Estrategias lúdicas

De acuerdo a López et al., (2024):

En términos educativos las estrategias lúdicas, comúnmente referidas como juegos, pueden ser vistas de maneras diferentes, desde los juegos basados en la interpretación de diferentes papeles y representaciones, hasta juegos de bloques y juegos con pintura, siendo de gran ayuda para los niños, permitiéndoles conocer el mundo que los rodea, aprender y desarrollar un sin número de habilidades y capacidades, debido a la interacción con las personas que convive, ofreciendo un ambiente en el cual los niños puedan sentirse libres de ser parte de los juegos según sus intereses (p. 180).

El Ministerio de Educación (2014) menciona que:

El juego es una actividad innata de los niños que puede adoptar múltiples formas y que va cambiando con la edad, es decir, que cuando juegan, ellos se involucran de manera integral utilizando su cuerpo, mente y espíritu, sintiéndose plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea (p. 41).

2.2.1 Importancia de las estrategias lúdicas

Para Díaz et al., (2022):

También es importante dentro del proceso de formación de aprendizaje de los seres humanos y más aún en la primera infancia, debido a que son de gran ayuda para los docentes utilizando como una herramienta crucial y determinante para lograr un aprendizaje significativo, como también en la formación del comportamiento de los infantes de acuerdo al contexto (p. 2).

Según López et al., (2024):

Las actividades lúdicas son de suma importancia, puesto que, brindan al niño un ambiente atractivo que favorece el aprendizaje mediante el descubrimiento, la imaginación e interacción social. Esta perspectiva impulsa las capacidades y habilidades de los niños, como a ser más autónomos, resolución de conflictos, ser más críticos y colaborativos, siendo fundamentales en el proceso de educación (p. 177).

Es de suma importancia, debido que, “al utilizar la estrategia lúdica, los educadores pueden fomentar el desarrollo de la creatividad, el pensamiento abstracto y la resolución de problemas en los niños, así como promover la interacción social, la comunicación y la cooperación entre ellos” (Vygotsky, 2004, como se citó en Moya, 2024, p. 281).

2.2.2 Beneficios de las estrategias lúdicas en los niños

Paredes (2020) plantea que:

A través de la implementación de las estrategias lúdicas se pueden obtener varios beneficios en los niños como el desarrollo del trabajo colaborativo, el control de sus emociones, el seguir instrucciones, es decir saber respetar turnos, reglas y tiempos, también desarrollan habilidades de espacio y tiempo, fomenta la creatividad e imaginación, como también el desarrollo cognitivo y físico (p. 25).

De acuerdo a Gómez (2024):

La utilización de la estrategia lúdica en la educación se logra la reducción del estrés y mejora del clima escolar, cuando los estudiantes participan en actividades lúdicas, experimentan una sensación de bienestar, disfrute y diversión, lo que contribuye a aliviar tensiones y reducir el estrés asociado a la carga académica (p. 12).

2.2.3 Tipos de juegos

El juego es esencial en la infancia, debido a que proporciona una serie de beneficios mientras el niño juega aprende y desarrolla habilidades y capacidades que le servirán durante toda su vida académica.

2.2.3.1 El Juego simbólico

Como afirma Díaz y Álvarez (2011):

El juego simbólico implica movimientos y actos complejos, y están marcados por funciones como: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica caracterizando ciertas conductas particulares (p. 8).

2.2.3.2 Juego social

Arteaga (2020) sostiene que, el juego social “se basa en la agrupación, cooperación, sentido de compromiso del grupo, etc. En toda actividad del niño se observa el agrado de aquellos; permite identificar ideas y costumbres; transmitiendo a cada niño como una tradición” (p. 26).

2.2.3.3 Juego de reglas

Los juegos de reglas o también llamados estructurados, son aquellos que se ejecutan a través de reglas establecidas o que son obligatorias cumplir. Los juegos basados en reglas tienen varias diferencias en los que son para niños y los que son para adultos. En cuanto a los niños, ellos juegan por su cuenta y no tienen en cuanto que el juego es en equipo, además el premio en estos juegos es para cada uno de los participantes y se lo vuelve a jugar cuando uno de los equipos pierda, a diferencia en los juegos de reglas de los mayores, deben organizarse y todos colaborar para ganar el premio (Millar, 1992, como se citó en Díaz et al., 2022, p. 14).

2.2.3.4 Juego de construcción

Esta clase de juego se da a partir del primer año y se lo pone en práctica junto con los demás tipos de juegos. Este juego a medida que los niños van creciendo se va transformándose y perfeccionándose según en la etapa que se encuentre el niño. Estos juegos basados en la construcción fortalecen su creatividad, imaginación, pensamiento lógico y el control de su cuerpo, aumentando su capacidad de concentración y de resolución de problemas (Instituto Europeo de Educación, 2021, como se citó en Brito, 2023, p. 26).

2.3 Atención

Como señala Ramos (2016):

La atención es una función neuropsicológica básica para llevar a cabo toda actividad de tipo comportamental o cognitiva, que actúa como un sistema de filtro que permite seleccionar, priorizar, procesar y supervisar la información propioceptiva (del propio organismo), como exteroceptiva (del medio en el que se desenvuelve el individuo) (p.1).

Liberio (2019) considera:

La atención en niños, está principalmente centrada en su propio interés, y pueden ser fácilmente distraídos por estímulos externos. La concentración, que es la habilidad de mantener la atención enfocada en una tarea durante un período de tiempo, se está desarrollando en esta etapa de su vida (p. 6).

2.3.1 Tipos de atención

Desde el punto de vista de Bayardo (2016):

La atención se clasifica en dos tipos principales: involuntaria y la voluntaria. La involuntaria se centra en la capacidad de concentración de la conciencia sin que participe la voluntad, lo cual depende de las cualidades de los fenómenos externos, internos o mixtos y su acción sobre los receptores. La voluntaria es la concentración, selección, estabilidad y distribución del fenómeno atencional, donde la voluntad y el interés consciente juegan un rol fundamental (p. 7).

2.3.2 Características de la atención

Uchupailla (2023) enfatiza que:

La atención presenta cuatro principales características:

- **Amplitud:** Es la cantidad de estímulos e información del entorno que se almacena y se atiende de forma simultánea.
- **Intensidad y Esfuerzo mental:** Es la cantidad de información que reciben las personas, siendo necesaria una mayor atención resolver o realizar tareas de gran complejidad.
- **El oscilamiento de atención:** Es cuando se presentan cambios para poder enfocar la atención de una cosa a otra, esto se da debido a que la atención es selectiva o dividida y el cambio de atención se debe a los diferentes distractores del entorno.
- **El control:** Se refiere a cuando ponemos toda nuestra atención en la actividad que se esté realizando (p. 16).

2.3.3 Características que presentan los niños con problemas de atención

Para Uchupailla (2023):

Los niños suelen presentar ciertos tipos de características cuando tienen problemas para centrar su atención en las actividades, algunas de ellas son:

- No se fijan en los detalles de las cosas.
- Pierden la atención y no se concentran en las actividades diarias.
- Sus trabajos los tienen desordenados.

- Dejan las tareas incompletas y pasan a la siguiente.
- Se olvidan con frecuencia.
- Tienen inquietud motora.
- Se levantan constantemente de su puesto (p. 15).

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1 Enfoque

El enfoque cualitativo es el más adecuado para esta investigación, puesto que permite comprender a profundidad cómo la implementación de actividades lúdicas dentro del aula de clase mejora la capacidad de atención en los niños al realizar tareas académicas. Este enfoque nos brinda a captar la complejidad y la riqueza de las actividades en el aula, permitiendo descubrir patrones, comportamientos y experiencias que quizás no serán evidentes con un análisis cuantitativo.

Como afirma Hernández et al., (2014):

El enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista (porque estudia los fenómenos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y en su cotidianidad) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les otorgan) (p. 9).

Además, nos permite captar de manera contextual y sensible la forma en cómo reaccionan los niños a diferentes estímulos lúdicos y cómo su concentración se va desarrollando o se ve afectada en distintas situaciones. Lo cual nos ayuda a interpretar con mayor profundidad la relación que existe entre la implementación de actividades lúdicas con el fortalecimiento de la atención en los niños de educación inicial.

3.2 Tipo de investigación

3.2.1 Descriptiva

De acuerdo a Hernández et al., (2014):

Estos estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas (p. 92).

El presente estudio se enmarca dentro del tipo de investigación descriptiva, debido a que su finalidad es observar y registrar detalladamente el nivel de atención que presentan los niños del subnivel 2 de Educación Inicial. No se pretende establecer relaciones causales ni

comprobar hipótesis, simplemente describir de manera objetiva la capacidad de prestar atención en las actividades académicas de los niños.

3.3 Diseño de la Investigación

Como señala Hernández et al., (2014):

La investigación experimental como la no experimental son herramientas muy valiosas y ningún tipo es mejor que el otro. El diseño que se elige en una investigación depende más bien del problema que se quiere resolver y del contexto del estudio. En la investigación no experimental estamos más cerca de las variables formuladas hipotéticamente como “reales” y, en consecuencia, tenemos mayor validez externa (posibilidad de generalizar los resultados) (p. 162).

Esta investigación adopta un enfoque metodológico de tipo no experimental y diseño transversal, lo cual implica que no se manipularán ni se alterarán las variables de estudio. En su lugar, se observará y analizará la situación tal como se presenta naturalmente en el contexto educativo de los niños del subnivel 2. Se buscará comprender cómo las estrategias lúdicas ya existentes se relacionan con el nivel de atención de los niños en sus actividades académicas.

Este estudio nos permite identificar posibles conexiones entre las diversas estrategias lúdicas, la disminución de la atención, mayor concentración en las actividades lúdicas, una mayor participación activa en actividades de académicas.

3.4 Técnica de recolección de datos

3.4.1 Técnica

Teniendo en cuenta a Hernández et al., (2014):

Son estudios de alcances y, de hecho, implican los propósitos de éstos (exploración, descripción y correlación o asociación); además proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia (p. 96).

Para esta investigación, se empleará la observación estructurada y no participante siendo la técnica principal para la recolección de datos. Esta elección se basa en la necesidad de obtener información de manera organizada y sistemática sobre las estrategias lúdicas implementadas y su impacto en la atención de los niños del subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo.

Esta técnica es especialmente adecuada, porque nos permite registrar de forma objetiva la aplicación de criterios previamente definidos. Al ser una observación no participante, se minimiza cualquier alteración en el comportamiento natural de los niños y docentes, lo que contribuye a la obtención de datos más auténticos y confiables.

3.4.2 Instrumento

Hernández et al., (2014) propone:

Evalúa el instrumento utilizado, o bien, si se administraron varios instrumentos, se determina para cada uno de ellos. Asimismo, es común que el instrumento contenga varias escalas para diferentes variables o dimensiones, entonces la fiabilidad se establece para cada escala y para el total de escalas (si se pueden sumar, si son aditivas) (p. 327).

El principal instrumento que se utilizará en esta investigación es una ficha de observación, la cual será elaborada específicamente para registrar de manera sistemática y eficiente, el nivel de atención y características que presentan los niños al implementar actividades lúdicas específicas, si los niños mostraron interés sostenido durante la actividad, si hubo participación activa, o si se observaron signos de distracción. Cada elemento de la ficha estará claramente definido, lo que asegura la objetividad y la consistencia en la recopilación de los datos.

3.5 Población y Muestra

3.5.1 Población

La población del estudio está compuesta por 25 niños de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo, en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo durante el periodo 2024-2025.

3.5.2 Muestra

No se seleccionará una muestra específica, puesto que el trabajo se llevará a cabo con la totalidad de la población.

Como señala Sánchez et al., (2022) “Un análisis de contenido que nos permita obtener la lista de datos resultante que nos ayudará a encuadrar cada artículo de acuerdo con elementos definitorios y determinantes de cada uno de ellos” (p. 9).

3.6 Métodos de análisis, y procesamiento de datos.

El instrumento de recolección de datos seleccionado, permite recolectar información verídica, enfocada en responder a los objetivos del tema de investigación, para de esta manera conocer si debido a la poca implementación de estrategias lúdicas los niños no logran tener un buen nivel de atención.

La ficha de observación se empleará para poder registrar el nivel de atención y si al implementar estrategias lúdicas para enseñar los temas de clase el docente logra fortalecer su nivel de atención y de esta manera puedan captar y adquirir los conocimientos de mejor manera, la ficha se aplicará durante una semana para tener una mejor visión del problema,

así conocer si la falta de implementación de dichas actividades afecta a los niños en cuanto a su atención y concentración en las tareas y actividades de clase, puesto que si ellos no logran concentrarse no pueden ir progresando en su proceso de enseñanza- aprendizaje, además gracias a esto, se podrá mejorar las diversas estrategias que utiliza el docente.

CAPÍTULO IV

RESLTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

Tabla 1

Se distrae fácilmente con objetos del aula.

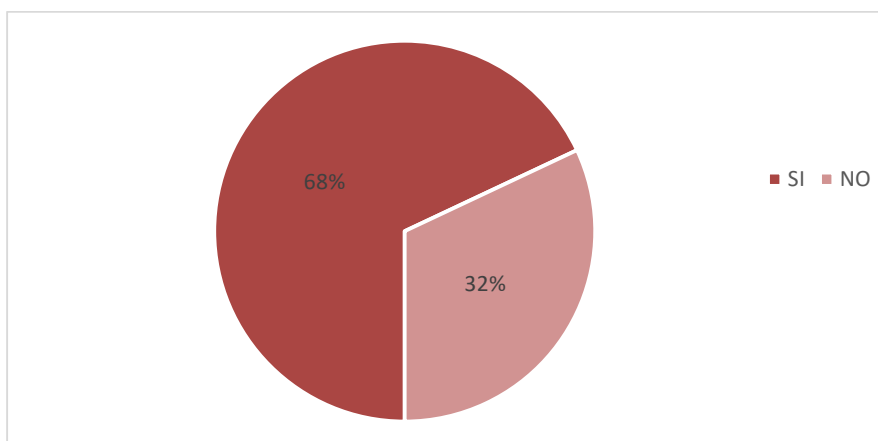
N°	Pregunta	Variables	Frecuencias	Porcentaje
1	Se distrae fácilmente con objetos del aula	Si	17	68%
		No	8	32%
Total			25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Figura 1

Se distrae fácilmente con objetos del aula.



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Análisis: En la tabla 1 se observa que 17 de los 25 niños, lo cual constituye al 68% se distraen fácilmente con objetos del aula, mientras que el 32% no se distraen fácilmente.

Interpretación: Acorde con el análisis se puede evidenciar que un gran porcentaje de los niños pierde con facilidad su atención en las actividades del aula, distrayéndose fácilmente con objetos externos, sin embargo, pocos de ellos sí logran concentrarse en la clase fortaleciendo su capacidad de atención y adquiriendo de mejor manera los conocimientos impartidos por el docente.

Tabla 2

Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.

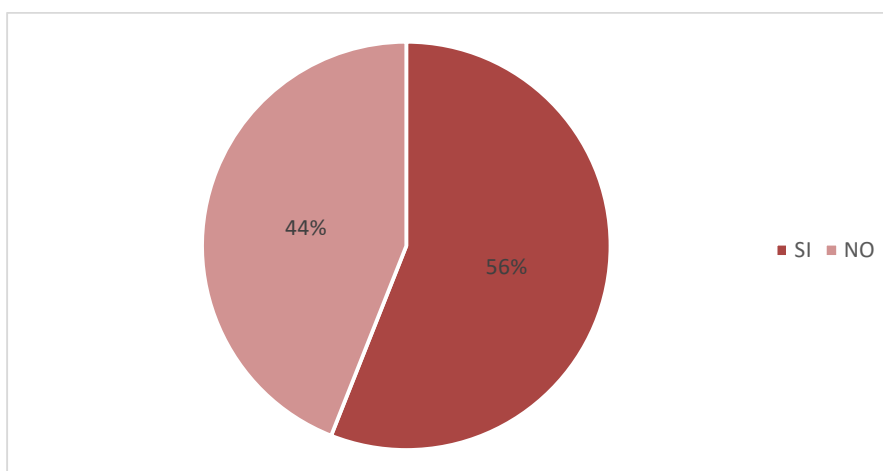
N°	Pregunta	Variables	Frecuencias	Porcentaje
1	Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos	Si	14	56%
		No	11	44%
Total			25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Figura 2

Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Análisis: En la tabla 2 se observa que 14 de los 25 niños, lo cual constituye al 56% pierden el ritmo de clase al observar movimientos externos, mientras que 11 de ellos, siendo el 44%, no pierden el ritmo de clase.

Interpretación: Según el ítem número 2 existen más niños que no logran concentrarse en las clases, debido a la falta de aplicación de actividades lúdicas, para mejorar su motivación intrínseca y poder presentar los temas de clase, siendo débil la capacidad de atención de los niños, sin embargo, 11 de ellos sí logran concentrarse a pesar de ruidos o conversaciones externas por parte de sus otros compañeros mostrando atención selectiva.

Tabla 3

Le cuesta permanecer sentado en su asiento.

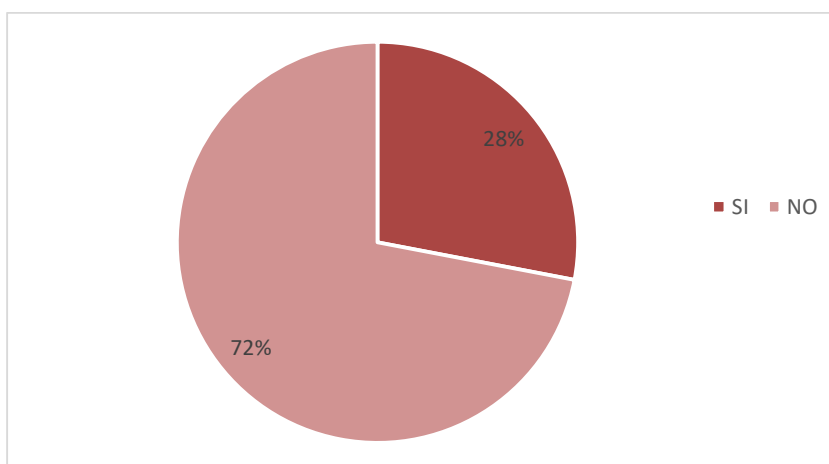
N°	Pregunta	Variables	Frecuencias	Porcentajes
1	Le cuesta permanecer sentado en su asiento	Si	7	28%
		No	18	72%
Total			25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Figura 3

Le cuesta permanecer sentado en su asiento.



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Análisis: En la tabla 3 se observa que 7 de los 25 niños, lo cual constituye al 28% les cuesta permanecer sentados en sus asientos, mientras que 18 de ellos, siendo el 72%, logra permanecer sentado en su asiento.

Interpretación: Según el ítem número 3 existe un gran porcentaje de niños que logran permanecer sentados en su asiento por lo que no muestran interés en realizar otras actividades externas, más bien se sienten cómodos en la clase, a pesar de que un mínimo porcentaje se siente inquieto por tomar los juguetes u otros objetos del aula.

Tabla 4

Realiza actividades sin distraerse.

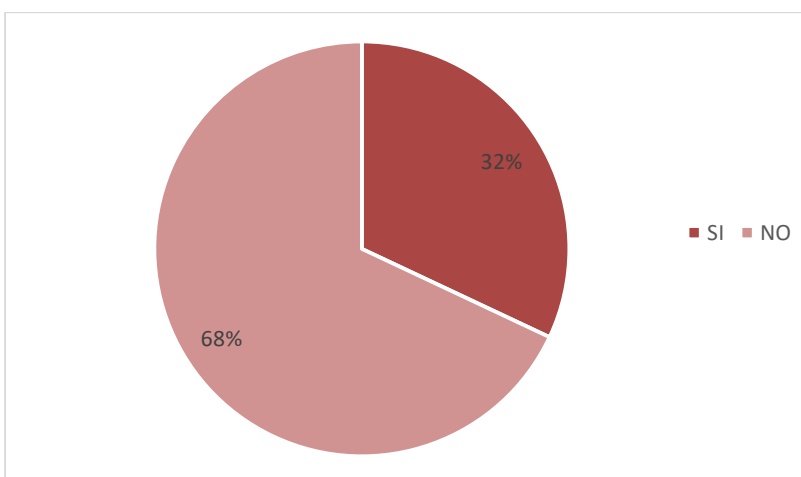
N°	Pregunta	Variables	Frecuencias	Porcentaje
1	Realiza actividades sin distraerse	Si	8	32%
		No	17	68%
Total			25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Figura 4

Realiza actividades sin distraerse.



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Análisis: En la tabla 4 se observa que 8 de los 25 niños, lo cual constituye al 32% logra realizar las actividades sin distraerse, mientras que 17 de ellos, siendo el 68%, no logra realizar las actividades sin distraerse.

Interpretación: Según los resultados del ítem número 4 existe un gran porcentaje de niños que les cuesta realizar las actividades sin distraerse con otros objetos de su mesa o con otros compañeros y no realizan en el tiempo estimado las actividades propuestas por el docente, mientras que pocos niños si logran mantener su atención en las actividades y logran terminarla a tiempo.

Tabla 5

Presta atención a las instrucciones de los juegos.

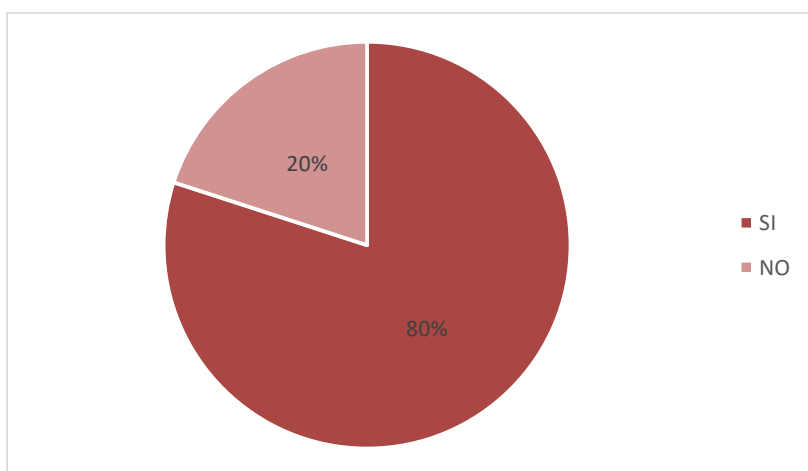
N°	Pregunta	Variables	Frecuencia	Porcentaje
1	Presta atención a las instrucciones de los juegos	Si	20	80%
		No	5	20%
Total			25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Figura 5

Presta atención a las instrucciones de los juegos.



Fuente: Ficha de observación

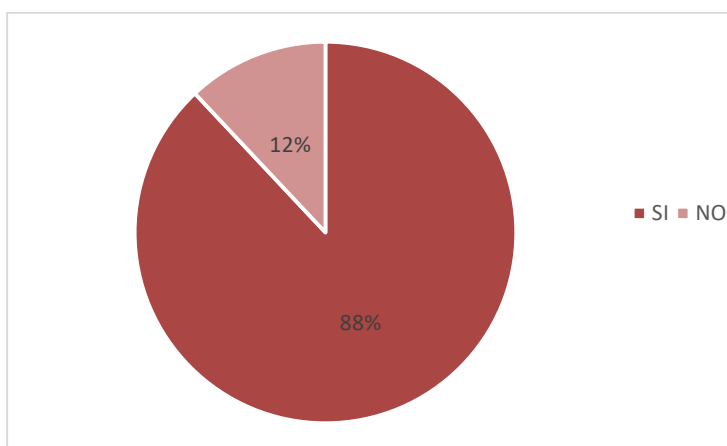
Elaborado por: Mell Vines

Análisis: En la tabla 5 se observa que 20 de los 25 niños, lo cual constituye al 80% presta atención a las instrucciones de los juegos, mientras que 5 de ellos, siendo el 20%, no lo hace.

Interpretación: Según los resultados del ítem número 5 existe un gran porcentaje de niños que su capacidad de atención hacia las indicaciones que da el docente para realizar las actividades es total, ya que al implementar actividades lúdicas los niños se sienten atraídos y con una participación activa, sin embargo, existen 5 niños que conversan con sus otros compañeros o se sienten desanimados.

Tabla 6*Tiene una participación activa en las actividades.*

N°	Pregunta	Variable	Frecuencia	Porcentaje
1	Tiene una participación activa en las actividades	Si	22	88%
		No	3	12%
Total			25	100%

Fuente: Ficha de observación**Elaborado por:** Mell Vines**Figura 6***Tiene una participación activa en las actividades.***Fuente:** Ficha de observación**Elaborado por:** Mell Vines

Análisis: En la tabla 6 se observa que 22 de los 25 niños, lo cual constituye al 88% tiene una participación activa en las actividades que realiza el docente, mientras que 3 de ellos, siendo el 12%, no participa en ellas.

Interpretación: Según los resultados del ítem número 6 existe un gran porcentaje de niños que participan de una manera activa en los juegos y actividades que el docente pone en práctica para enseñar el tema de clase, puesto que a los niños le llama la atención los recursos que se están implementando, a demás al ser juegos lúdicos y de motricidad gruesa, todos quieren ser parte de ellos, aunque 3 de ellos muestran interés por realizar otras actividades con objetos que tienen en sus pupitres o solo deciden observar.

Tabla 7

Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.

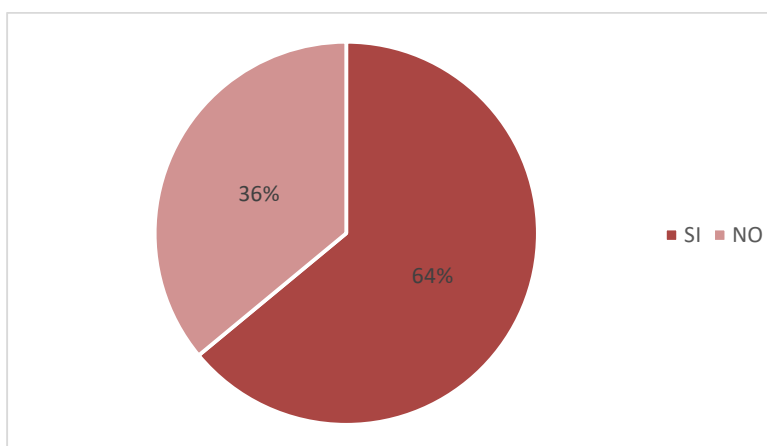
N°	Pregunta	Variable	Frecuencia	Porcentaje
1	Espera su turno para iniciar la actividad lúdica	Si	16	64%
		No	9	36%
Total			25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Figura 7

Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Análisis: En la tabla 7 se observa que 16 de los 25 niños, lo cual constituye al 64% espera su turno para poder realizar la actividad lúdica, mientras que 9 de ellos, siendo el 36%, no espera su turno.

Interpretación: Según los resultados del ítem número 7 se pudo evidenciar que más de la mitad de los niños tienen desarrolladas las nociones de tiempo, al esperar para poder realizar la actividad como sus demás compañeros, a demás se pudo notar que este porcentaje de niños respetaban a sus compañeros cuando realizaban la actividad hasta que sea su momento de realizarlo, mientras que un bajo número de niños se sentía impaciente por jugar y repetir varias veces la actividad.

Tabla 8

Finaliza una tarea sin distraerse.

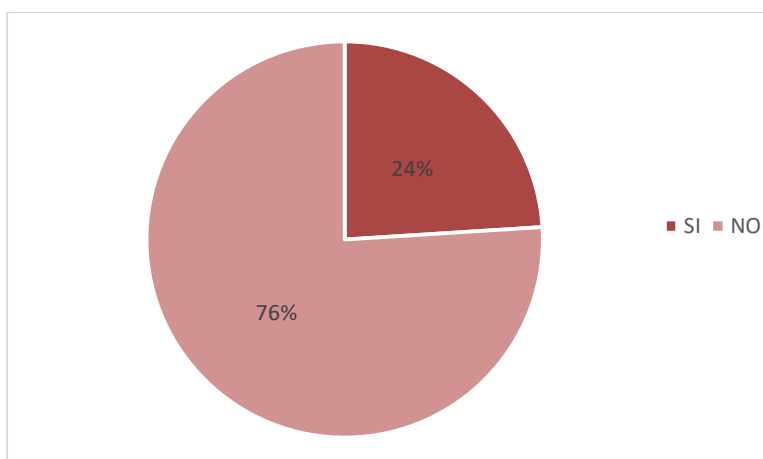
N°	Pregunta	Variable	Frecuencia	Porcentaje
1	Finaliza una tarea sin distraerse	Si	6	24%
		No	19	76%
Total			25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Figura 8

Finaliza una tarea sin distraerse.



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Análisis: En la tabla 8 se observa que 6 de los 25 niños, lo cual constituye al 24% si logra finalizar una tarea sin distraerse, mientras que 19 de ellos, siendo el 76%, no puede hacerlo sin distraerse.

Interpretación: Según los resultados del ítem número 8 se pudo evidenciar que la mayoría de los niños no puede centrar su atención en terminar una tarea, puesto que al tener varios materiales en su pupitre perdían el ritmo de lo que estaban realizando, o a su vez algunos de ellos les llamaba más la atención lo que estaban haciendo sus otros compañeros y se levantaban de sus asientos, pero un bajo porcentaje si tenía su atención bien centrada en terminar la tarea lo más pronto posible para poder presentarla al docente.

Tabla 9

Muestra interés por realizar los juegos.

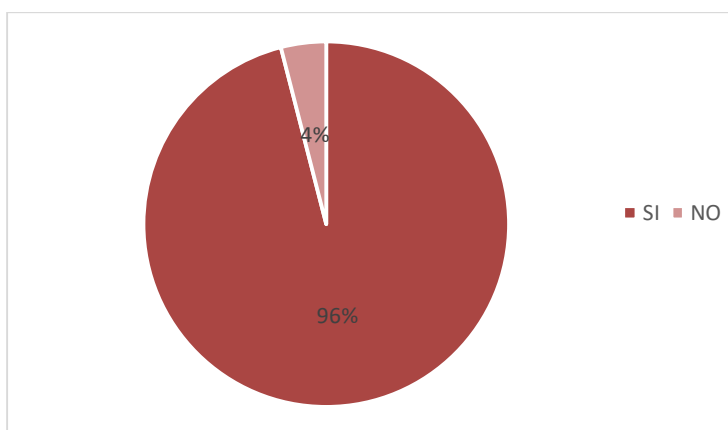
N°	Pregunta	Variable	Frecuencia	Porcentaje
1	Muestra interés por realizar los juegos	Si	24	96%
		No	1	1%
Total			25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Mell Vines

Figura 9

Muestra interés por realizar los juegos.



Fuente: Ficha de observación

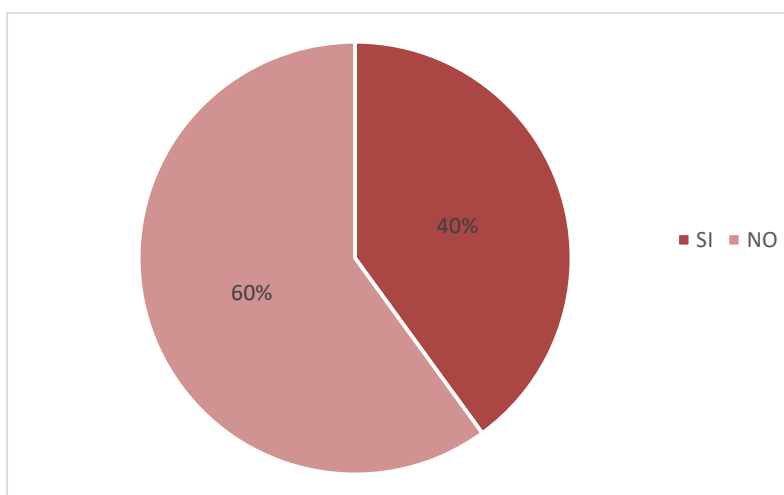
Elaborado por: Mell Vines

Análisis: En la tabla 9 se observa que 24 de los 25 niños, lo cual constituye al 96% muestra interés por realizar los juegos, mientras que solo 1 de ellos, siendo el 4%, no muestra interés por los juegos.

Interpretación: Según los resultados del ítem número 9 se logró evidenciar que un gran porcentaje de los niños, si les llama la atención los juegos, los cuales son actividades lúdicas centradas en el tema de clase que esta planificado, por lo que gracias a esta implementación los niños muestran interés por formar parte de ellas y así también logran aprender mientras juegan y se divierten, pero solo uno de ellos no mostro interés por participar puesto que se encontraba enfermo.

Tabla 10*Permanece en las actividades por más de 3 minutos.*

N°	Pregunta	Variable	Frecuencia	Porcentaje
1	Permanece en las actividades por más de 3 minutos	Si	10	40%
		No	15	60%
Total			25	100%

Fuente: Ficha de observación**Elaborado por:** Mell Vines**Figura 10***Permanece en las actividades por más de 3 minutos.***Fuente:** Ficha de observación**Elaborado por:** Mell Vines

Análisis: En la tabla 10 se observa que, de los 10 niños, lo cual constituye al 40% permanece en las actividades por más de 3 minutos, mientras que 15 de ellos, siendo el 60%, no logran permanecer en las actividades más de 3 minutos.

Interpretación: Según los resultados del ítem número 10 se pudo evidenciar que más de la mayoría de los niños no logra permanecer en las actividades escolares por un tiempo largo, al resultarles muy teóricas y poco prácticas, además al no utilizar recursos materiales llamativos los niños no logran centrar su atención por mucho tiempo, a pesar de ello si existe un porcentaje de ellos que si logra permanecer en las actividades por un tiempo considerable, el cual es suficiente para que logren adquirir los conocimientos.

4.2 Discusión

Los resultados que se han obtenido gracias al análisis de cada ítem, permiten conocer que un gran porcentaje de los niños no logran realizar actividades o tareas de clase sin distraerse con objetos externos o con sus propios compañeros, siendo pocos de los niños que si logran centrar su atención en una sola actividad, por otro lado los resultados de otro ítem nos da a conocer que los niños no pueden manejar los diferentes distractores que se presentan en el aula de clase o a su vez en su propio pupitre, por lo que indica un nivel de capacidad baja para centrar su atención en una sola actividad, lo que provoca su poco interés en las clases y de algunos niños el no poder permanecer sentado en su asiento. Sin embargo otros factores importantes centrados en la atención como es la concentración y motivación, los cuales fueron evaluados en la ficha, nos da a conocer que la mayor parte de la población logran concentrarse y motivarse en las actividades de clase debido a la implementación de estrategias lúdicas logrando que toda la atención de los niños este centrada en las indicaciones y ejecución de la clase, mejorando el proceso de enseñanza- aprendizaje volviéndose una clase interactiva y llamativa para los niños.

Finalmente, todos los datos obtenidos nos dan a conocer que la atención es un factor indispensable para la realización y ejecución de clases de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo, por lo que resulta convincente mencionar que a pesar de los diferentes factores que se han logrado evidenciar durante la investigación se han logrado obtener resultados favorables, sin embargo existen pocos niños que no presentan aún indicadores centrados en la atención y en la capacidad de concentrarse en una sola tarea. Siendo necesario que los docentes implementen y mejoren sus estrategias de enseñanza para que los niños logren tener un mejor aprendizaje y un interés alto por las clases, de esta manera también se logrará una participación activa por parte de ellos.

4.3 Diseño de estrategias lúdicas para niños de educación inicial Subnivel 2

Tabla 11

Actividad N°1.

Nombre de la Actividad:	¡Atento al animal!
Objetivo de aprendizaje:	Desarrollar el control y expresión corporal de los niños a través del juego, mejorando su atención y aprendizaje acerca de los animales domésticos y salvajes.
Edad:	4 a 5 años
Lugar:	Aula de clase
Duración:	15 minutos
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">• Parlante• Pictogramas de animales

Inicio:

- Caja
- Música
- Saludo
- Estado del clima
- Acciones de rutina

Se despejarán las sillas y las mesas a los costados del aula de clase.

Los niños se colocarán formando un círculo.

Después se colocarán imágenes de varios animales dentro del círculo indistintamente en el suelo.

La docente tendrá una caja con las mismas imágenes que se encontraran en el centro del círculo, para lo cual antes de que los niños empiecen a bailar la docente sacará una tarjeta de la caja y los niños observaran por 3 segundos que animal es y se volverá a guardar en la caja la tarjeta.

Desarrollo:

Cuando este sonando la música, los niños deberán bailar mientras caminan alrededor de las imágenes.

Cuando la música se detenga, los niños deberán buscar la imagen del animal que observaron, en las imágenes dispersas en el suelo.

Y así sucesivamente hasta terminar con todas las imágenes que contiene la caja que tendrá la docente.

A los niños se les realizará preguntas exploratorias para conocer que han aprendido como:

Fin:

- ¿Qué animales observaste?
- ¿Qué animal es tu favorito?
- ¿Sabes el sonido de algún animal de las imágenes que tomaste?
- ¿Conoces el sonido del león?

Elaborado por: Mell Vinces

Tabla 12
Actividad N°2.

Nombre de la Actividad:	Clasificando los colores
Objetivo de aprendizaje:	Identificar los colores primarios, mediante una actividad lúdica, fortaleciendo el pensamiento lógico- matemático y el trabajo en equipo de los niños.
Edad:	4 a 5 años
Lugar:	Patio de la escuela
Duración:	15 – 20 minutos
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Cajas de cartón • Canasta • Varios objetos del aula (legos, colores, lapices,etc) • Música • Saludo
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • Estado del clima • Acciones de rutina <p>Se formarán grupos de 5. Para lo cual deberán estar formados en columnas cada grupo. En la parte izquierda de las columnas se colocará una canasta que contendrá varios objetos del aula de diferentes colores. En la parte superior de las columnas estarán colocadas tres cajas, una de color amarillo, una azul y una roja.</p>
Desarrollo:	<p>Cuando la docente cuente hasta 3 los niños deberán correr hacia la canasta y tomar 4 objetos, pero solo de los colores primarios. Después correrán hacia las cajas que están en la parte superior y clasificar los objetos según el color.</p> <p>Después regresarán corriendo a la columna y cuando le choque la mano a su compañero procederá a salir y realizar el mismo procedimiento.</p> <p>Esto se realizará hasta que todos los niños de las columnas hayan participado.</p>

Fin:

Se elegirá a 6 niños los cuales tomarán un objeto de cualquier caja, y después se les preguntará:
¿Qué color es el objeto que tienes en tus manos?
¿Qué otro objeto has observado del mismo color?
¿Me puedes señalar un objeto que sea del mismo color?

Elaborado por: Mell Vincés

Tabla 13

Actividad N°3.

Nombre de la Actividad:	Pompas de arcoíris
Objetivo de aprendizaje:	Fomentar la creatividad e imaginación de los niños, a través del juego pompas de jabón, mejorando su percepción visual.
Edad:	4 a 5 años
Lugar:	Aula de clase
Duración:	15 minutos
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">• Vasos plásticos• Hojas de papel<ul style="list-style-type: none">• Agua• Jabón líquido• Colorante vegetal o tempera verde<ul style="list-style-type: none">• Sorbetes• Saludo
Inicio:	<ul style="list-style-type: none">• Estado del clima• Acciones de rutina
Desarrollo:	<p>Primero a los niños se les explicará y hará una demostración de cómo soplar con el sorbete y decirles que no deben absorber o soplar hacia adentro porque pueden tomarse el líquido.</p> <p>Una vez explicado, se procederá a mezclar junto con cada niño en el vaso con agua el jabón y el colorante verde.</p> <p>Después a cada niño se le entregará un sorbete, con el cual soplará dentro del vaso con la mezcla hasta que estén muchísimas burbujas.</p>

A continuación, se les entregará una hoja de papel que contenga la imagen de una hoja. Colocarán la hoja encima de las burbujas que estarán saliendo del vaso, pintando toda la imagen.

Finalmente deberán dejar encima de sus mesas hasta que se sequen sus trabajos.

Algunos niños pasarán al frente a contarnos como realizaron su trabajo y responderán algunas preguntas como:

¿Qué utilizaste para hacer las burbujas?

¿Te gustó la actividad?

¿Qué fue lo que pintaste con la ayuda de las burbujas?

¿En dónde has visto hojas?

¿De qué color son las hojas?

Fin:

Elaborado por: Mell Vincés

Tabla 14

Actividad N°4.

Nombre de la Actividad:	La orquesta
Objetivo de aprendizaje:	Desarrollar la atención auditiva de los niños, a través de sonidos creados por su propio cuerpo, mejorando el reconocimiento de su propio cuerpo.
Edad:	4 a 5 años
Lugar:	Aula de clase
Duración:	10 minutos
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • El cuerpo • Pupitres • Música • Saludo
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • Estado del clima • Acciones de rutina
Desarrollo:	<p>Los niños estarán sentados en sus pupitres. A continuación, junto con la maestra conocerán las partes del cuerpo con las que pueden realizar sonidos, realizarán primero</p>

sonidos golpeando las palmas de las manos sobre la mesa, después con los pies pisando sobre el suelo, después chocando sus palmas y por último con los dedos harán un chasquido.

Después se crearán con la docente una secuencia de sonidos.

Darán tres palmadas en la mesa y después un aplauso.

Después se va a ir aumentando la dificultad, deberán dar 3 palmadas sobre la mesa, el aplauso, 2 sonidos con los pies y un chasquido. Así sucesivamente hasta que se logren recordar la secuencia, se colocará una canción y los niños durante toda la canción deberán repetir la secuencia de los sonidos, con la ayuda de la docente.

Los niños deberán mencionar con que partes del cuerpo pudieron realizar sonidos y realizar su propia secuencia de sonidos.

Fin:

Elaborado por: Mell Vincés

Tabla 15
Actividad N°5.

Nombre de la Actividad:	Adivina lo que ves
Objetivo de aprendizaje:	Mejorar la atención y concentración de los niños, a través de juegos de sombras, desarrollando su imaginación.
Edad:	4 a 5 años
Lugar:	Aula de clase
Duración:	15 minutos
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Sabana o manta blanca <ul style="list-style-type: none"> • Linterna • Siluetas de los medios de transporte • Siluetas de objetos del entorno <ul style="list-style-type: none"> • Saludo
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • Estado del clima • Acciones de rutina

Desarrollo:

La docente deberá colocarse en un lugar en el cual todos los niños puedan observar.
Se colocará a los niños en la parte superior del aula sentaditos.

La docente colocará la sabana al frente de los niños.

Apagará la luz y encenderá la linterna en la parte trasera de la sabana.

A continuación, procederá a pasar las siluetas una por una.

Cada vez que vaya pasando una silueta la docente deberá preguntar a los niños. ¿Qué será, que será, lo que miras aquí atrás?

Los niños deberán adivinar la silueta de que es.

Si no logran adivinar se les irá dando pistas.

Una vez que adivinen se procede con la siguiente silueta y así sucesivamente hasta terminar.

Los niños procederán hacer una silueta con cualquier parte de su cuerpo o con todo su cuerpo. Y los demás niños deberán adivinar.

A continuación, se realizarán preguntas exploratorias:

¿Qué medio de transporte observaste?

¿Alguna de las siluetas has visto aquí en el aula?

¿Qué silueta te llamo más la atención?

Elaborado por: Mell Vines

Tabla 16

Actividad N°6.

Nombre de la Actividad:	Explorando mis sentidos
Objetivo de aprendizaje:	Desarrollar la percepción sensorial de los niños mediante la manipulación de diversos objetos con diferentes texturas, mejorando su capacidad de identificar características físicas en los elementos de su entorno.
Edad:	4 a 5 años
Lugar:	Aula de clase

Duración:

20 minutos

Recursos:

- Una caja de cartón
 - Algodón
 - Lija
- Una piedra
- Cartulina corrugada
 - Globo
 - Mantequilla
 - Música
 - Parlante
 - Saludo

Inicio:

- Estado del clima
- Acciones de rutina

Primero se les explicará a los niños que en la cajita hay muchas sorpresas de diferentes texturas, como suave, duro, liso, etc.

Después les preguntaremos que tienen en su casa que sea suave o que sea duro.

Se realizará un juego en el que la docente les dirá varias partes del cuerpo y los niños deberán ir señalando en su propio cuerpo.

Cuando la docente diga sentarse, deberán rápidamente sentarse, el primero niño que se siente será el que pase a meter la mano en la caja y adivinar la textura.

Desarrollo:

La caja tendrá dos agujeros, uno el cual será para meter la mano y el otro para que los demás niños puedan observar que esta tocando el niño que esta vendado los ojos.

Para meter la mano en la caja, el niño se deberá vendar los ojos, cuando meta la mano la docente le dirá que busque el objeto que este suave, el niño deberá ir tocando los diferentes objetos hasta encontrar el solicitado y decir que cree que es.

Los demás niños solo podrán darle pistas.

Solo se escogerán a 10 niños.

Al finalizar se pasarán las diferentes texturas a todos los niños en orden para que vayan percibiendo con sus sentidos.

Fin:

Los niños deberán mencionar que textura fue la que mas les agrado y la que menos les gusto, además se les preguntará:

¿Aquí en el aula de clase cual es un objeto áspero?

¿La arena a que textura se parece de las que tocaste?

¿La lana de oveja que textura es?

Elaborado por: Mell Vincés

Tabla 17

Actividad N°7.

Nombre de la Actividad:	El soldado
Objetivo de aprendizaje:	Desarrollar la noción espacial de los niños, a través de la actividad lúdica “El soldado”, fortaleciendo su atención y estructuración del esquema corporal.
Edad:	4 a 5 años
Lugar:	Patio de la escuela
Duración:	20 minutos
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">• Ulas de colores• Música• Parlante• Saludo
Inicio:	<ul style="list-style-type: none">• Estado del clima• Acciones de rutina
Desarrollo:	<p>Se colocarán a los niños en 5 columnas de 5 estudiantes cada una.</p> <p>A cada niño se le dará una ula ula, la cual deberá colocarla al frente de donde se encuentra parado.</p> <p>Entonces la docente mencionará que todos ellos son soldados y deben permanecer quietos, solo deben hacer lo que la docente diga como:</p> <p>Soldados saltar en un pie adentro de la ula.</p> <p>Soldados paréense al lado izquierdo de la ula.</p> <p>Soldados den 5 giros al frente de la ula</p> <p>Soldados tomen la ula y colóquenla atrás de su cabeza.</p>

Después de realizar estas órdenes se procederá a realizarlo con la música: Izquierda, derecha, prende el fuego, prende la mecha.

Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=625my2yLhQU>

Con esta canción los niños deberán realizar los movimientos que menciona utilizando la ula.

La docente de igual manera lo irá haciendo para que los niños sientan más confianza.

Los niños deberán bailar por si solos la canción, realizando todos los movimientos que escuchan.

Fin:

Elaborado por: Mell Vines

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Se concluye que los niños debido a factores o ruidos externos, tienden a perder el interés de la clase, puesto que en la ficha de observación se pudo evidenciar que las clases al centrarse en metodologías tradicionalistas, los niños demuestran poco interés al querer aprender, sin embargo, al implementar diversas actividades lúdicas los niños se sintieron más motivados y se pudo lograr retener por más tiempo su atención.
- Existen una gran variedad de actividades lúdicas, este proyecto de investigación a través de fuentes y páginas confiables logró concluir que las estrategias lúdicas más adecuadas para los niños de inicial del subnivel 2, deben centrarse más en el juego y en fortalecer sus habilidades sociales, cognitivas y emocionales, además gracias a la implementación dentro de las aulas de clase favorecerá a la docente en obtener aprendizajes significativos y un mejor ambiente escolar, ya que al ser llamativas e interactivas los niños presentarán un mejor grado de atención, concentración y motivación.
- El diseño de estrategias lúdicas favorecerá tanto a los niños como a los docentes, ya que están centradas en la metodología juego trabajo, lo cual beneficia en el ámbito escolar de los niños, puesto que mientras se divierten van aprendiendo, ya que cada una de las actividades diseñadas están acorde a la edad de los niños del subnivel inicial 2 y enfocadas en los ámbitos de aprendizaje.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda implementar más actividades que fortalezcan la atención de los niños, ya que es uno de los principales elementos para una buena adquisición de conocimientos, resultando de suma importancia que las mismas sean apropiadas para su edad y necesidades que presenten.
- Se sugiere mejorar el entorno académico de los niños, evitando colocar diferentes elementos innecesarios dentro del aula de clase, para de esta manera evitar la continua distracción y pérdida de interés por parte de los niños, ya que al ser objetos muy coloridos y llamativos los niños quieren manipularlos o centran su atención en ellos.
- Investigar nuevos juegos y actividades lúdicas para los niños, ya que al utilizar las mismas dinámicas constantemente, no resulta favorable, sin embargo, al implementar nuevas y con materiales llamativos los niños se sienten atraídos y con entusiasmo de querer aprender.

BIBLIOGRAFÍA

- Bayardo, E. (12 de junio de 2016). *PROCESO DE LA ATENCIÓN Y SU IMPLICACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6650939>
- Díaz Ballona, D., Taber de la Cruz, Y., Chávez Espinoza, P., & Ruez Martínez, H. (octubre de 2022). *Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial*. Obtenido de CONTENIDO DIGITAL CIDE: <http://repositorio.cidecuador.org/jspui/handle/123456789/2466>
- Díaz, e. a. (octubre de 2022). *Estrategias lúdicas y normas de convivencia en Educación Inicial*. Obtenido de CONTENIDO DIGITAL CIDE: <http://repositorio.cidecuador.org/jspui/handle/123456789/2466>
- Díaz, M., & Álvarez, R. (diciembre de 2011). *Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior*. Obtenido de Revista Electrónica de Psicología Iztacala: <file:///C:/Users/hp/OneDrive%20-%20Universidad%20Nacional%20de%20Chimborazo/Escritorio/documentos%20de%20apoyo/tipos%20de%20juegos.pdf>
- Giler, M. (2024). *Guía lúdica para fortalecer la atención y concentración en niños de educación inicial II*. Obtenido de MAESTROS Y SOCIEDAD: <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>
- Gómez, B. J. (31 de mayo de 2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de Revista Neuronum: [file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714%20(1).pdf)
- Hernanández, e. a. (2014). *METODÓLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- IEEDUCACION. (2022 de diciembre de 2021). *Cómo el juego evoluciona con el desarrollo del niño*. Obtenido de <https://ieeducacion.com/tipos-de-juegos/>
- Liberio, P. (2 de diciembre de 2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial*. Obtenido de SCIELO: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci_arttext
- Londoño, L. (24 de abril de 2009). *La atención: un proceso psicológico básico*. Obtenido de UIB: <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf>
- López, e. a. (julio de 2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 177-194. Obtenido de Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2014). *CURRÍCULO EDUCACIÓN INICIAL 2014*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de repositorio UASB: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf#page=13.12>
- Ramos, C., Paredes, L., Andrade, S., Santillán, W., & González, L. (2016). Sistemas de Atención Focalizada, Sostenida y Selectiva en Universitarios de Quito-Ecuador. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 34-38.
- Sánchez, e. a. (2022). ¡CÓMO HACER UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA SIGUIENDO EL PROTOCOLO PRISMA? USOS Y ESTRATEGIAS FUNDAMENTALES. *BORDÓN*, 51-66.
- 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*. Obtenido de UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26073/4/UPS-CT010891.pdf#page=15.38>

ANEXOS

Riobamba, 22 de abril de 2025.

DIRECTORA

MG. NOEMI REMACHE CARRILLO

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA NIDIA JARAMILLO

Presente. –

De mi consideración:

Yo, VINCES PATIÑO MELL AMELIA, con número de cédula de identidad 1601028531 estudiante de SEPTIMO semestre de la Carrera de EDUCACIÓN INICIAL perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías. Con el debido respeto me presento y expongo:

Solicito su autorización para llevar a cabo un proyecto de investigación titulado "Estrategias lúdicas para fortalecer la atención en niños de inicial del subnivel 2". Este proyecto es parte de mi proceso de titulación y se llevará a cabo con el máximo respeto hacia los alumnos y el entorno escolar, buscando siempre el beneficio de la educación.

Agradezco de antemano su apoyo y la oportunidad de contribuir al desarrollo educativo de nuestros estudiantes. Estoy a su disposición para proporcionar cualquier información adicional que requiera y espero contar con su autorización para realizar esta actividad.

Atentamente,



VINCES PATIÑO MELL AMELIA

ESTUDIANTE DE EDUCACIÓN INICIAL

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"NIDIA JARAMILLO"
RECIBIDO
FECHA: 22-04-2025





UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.		
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.		
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		
4. Realiza las actividades sin distraerse.		
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.		
6. Tiene una participación activa en las actividades.		
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.		
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		
9. Muestra interés por realizar los juegos.		
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.		X
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.		X
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.	X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.	X	
4. Realiza las actividades sin distraerse.	X	X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.		X
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.	X	
4. Realiza las actividades sin distraerse.	X	
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y

TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.		X
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.		X
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.		X
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.	X	
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.		X
8. Finaliza una tarea sin distraerse.	X	
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.		X
6. Tiene una participación activa en las actividades.		X
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.		X
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.		X
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y

TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y

TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.		X
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.		X
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.	X	
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.	X	
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.	X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y

TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.		X
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.		X
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.	X	
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.	X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.		X
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.	X	
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.		X
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.	X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.	X	
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.		X
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.		X
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

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

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.	X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

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

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.		X
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.	X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.	X	
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

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

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.		X
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.		X
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.	X	
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.	X	
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.	X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y

TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.	X	
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.		X
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.		X
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

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

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y

TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.		X
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.		X
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.	X	
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.	X	
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.	X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

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

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.		X
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.	X	
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.		X
6. Tiene una participación activa en las actividades.		X
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

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

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.		X
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.		X
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.	X	
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.	X	
8. Finaliza una tarea sin distraerse.	X	
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.	X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

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

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.	X	
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.		X
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

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

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Indicadores	Si	No
1. Se distrae fácilmente con objetos del aula.	X	
2. Pierde el ritmo de clase al observar movimientos externos.	X	
3. Le cuesta permanecer sentado en su asiento.		X
4. Realiza las actividades sin distraerse.		X
5. Presta atención a las instrucciones de los juegos.	X	
6. Tiene una participación activa en las actividades.	X	
7. Espera su turno para iniciar la actividad lúdica.		X
8. Finaliza una tarea sin distraerse.		X
9. Muestra interés por realizar los juegos.	X	
10. Permanece en las actividades por más de 3 minutos.		X

