



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

La lúdica como recurso en el desarrollo de la atención en los niños del subnivel 2 de la
Unidad Educativa Carlos Cisneros, cantón Riobamba.

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

Autora:

Guacho Yanez Luisa Maribel

Tutor:

Mgs. Daniel Alejandro Oviedo Guado

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORIA

Yo, **Luisa Maribel Guacho Yanez**, con cedula de ciudadanía **0943639047**, autora del trabajo de investigación titulado **LA LÚDICA COMO RECURSO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS CISNEROS, CANTÓN 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, 04 de abril de 2025.



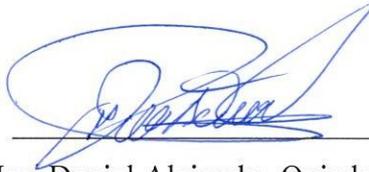
Luisa Maribel Guacho Yanez

C.I:0943639047

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Mgs. Daniel Alejandro Oviedo Guado** 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: **La lúdica como recurso en el desarrollo de la atención en los niños del subnivel 2 de la Unidad Educativa Carlos Cisneros, cantón Riobamba**, bajo la autoría de **Luisa Maribel Guacho Yanez**; 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 abril de 2025.



Mgs. Daniel Alejandro Oviedo Guado

C.I:0604026179

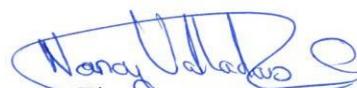
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **LA LÚDICA COMO RECURSO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS CISNEROS, CANTÓN RIOBAMBA**, presentado por **Luisa Maribel Guacho Yanez**, con cédula de identidad número **0943639047**, bajo la tutoría de **Mgs. Daniel Alejandro Oviedo Guado**; 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 29 días del mes de abril de 2025

Presidente del Tribunal de Grado

Mgs. Nancy Patricia Valladares Carvajal



Firma

Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Luis Fernando Alvear Ortiz



Firma

Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinchi



Firma



CERTIFICACIÓN

Que, **GUACHO YANEZ LUISA MARIBEL** con CC: **0943639047**, 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 " **LA LÚDICA COMO RECURSO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS CISNEROS, CANTÓN RIOBAMBA.**", cumple con el **7 %**, 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, 04 de abril de 2025

Mgs. **DANIEL ALEJANDRO OVIEDO GUADO**
TUTOR

DEDICATORIA

A DIOS

Al creador de todas las cosas, el que siempre me dio las fuerzas para continuar mostrando que su tiempo siempre es el más perfecto, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y camino.

A MI ESPOSO

Dedico con todo mi amor y cariño a mi amado compañero de vida, Matías Josué Chicaiza Torres, no encuentro palabras para expresar mi gratitud, solo puedo decir que este logro también es suyo, ya que la ayuda que me ha brindado ha sido sumamente importante, estuvo a mi lado inclusive en los momentos y situaciones más tormentosas siempre ayudándome y motivándome, diciéndome que si lo lograría.

A MI MADRE

Rosa Elvira Yanez Bastidas por confiar en mí y ser el pilar fundamental en lo que soy, por inculcarme grandes valores que me han acompañado en todos los aspectos de mi vida, por su apoyo le dedico con amor este éxito.

A MI HIJA

Camila Pauleth Chicaiza Guacho, mi motor de vida por quien me aferre a iniciar y terminar mi carrera, llegaste en el momento indicado y agradezco intensamente a Dios que hayas formado parte de esta aventura, gracias por acompañarme en los momentos que más necesitaba y enseñarme lo bello que es la vida, eres el regalo más grande que puedo tener.

A MIS HERMANOS

David, Diego, Diana y Kassandra gracias por sus palabras de aliento y motivación fueron fundamentales para alcanzar este logro tan importante en mi vida a lo largo de mi trayectoria académica.

LUISA MARIBEL GUACHO YANEZ

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, te agradezco a ti Dios por ayudarme a terminar este proyecto, gracias por darme el valor y la fuerza para poder hacer de este sueño realidad, por estar a mi lado en cada momento de mi vida, por guiar mis pasos y darme sabiduría para poder terminar mi tesis. Gracias por cada regalo de gracia que me has dado.

A mi familia, especialmente a mi esposo, le agradezco profundamente su amor incondicional y su apoyo constante. A mi madre porque su fe en mí ha sido el motor que me permitió completar este camino con éxito. A mis hermanos, por sus palabras de aliento, por su presencia y cariño gracias porque a pesar de problemas que se han presentado seguimos unidos. Sin ustedes este logro no habría sido posible.

A mi tutor de tesis el Mgs Daniel Oviedo por su comprensión, paciencia y apoyo que me brindo.

Agradezco de corazón a PhD. Marthita Ávalos por su guía y apoyo en la culminación de esta tesis, su experiencia y conocimiento fueron fundamentales para llevar a cabo este trabajo de investigación, sus palabras motivadoras, consejos, y comentarios constructivos fue un apoyo muy importante para mí en la realización de esta tesis.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, gracias por brindarme la oportunidad de crecer académica y profesionalmente.

A mis amigas Damaris Fernanda Gushqui Guamán y Diana Dolores Estrada Oviedo, gracias por su compañía y apoyo en los momentos de estrés y alegría, ustedes fueron mi red de contención y su amistad me ayudó a mantener el ánimo en los momentos más duros. Cada una de ustedes contribuyó a que este proceso fuera más llevadero y significativo, siempre las llevare en mi corazón.

Finalmente, agradezco a todos los docentes colaboradores que participaron en esta investigación. Su ayuda en la recopilación de datos, revisión de mi trabajo y valiosos comentarios enriquecieron este proyecto.

Esta tesis es el resultado de un esfuerzo colectivo, y su colaboración fue crucial para su realización.

A todos, gracias por ser parte de este viaje.

LUISA MARIBEL GUACHO YANEZ

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORIA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I.....	14
1. INTRODUCCIÓN.....	14
1.1 ANTECEDENTES.....	15
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	17
1.4 OBJETIVOS.....	18
1.4.1 GENERAL.....	18
1.4.2 ESPECÍFICOS.....	18
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO.....	19
2.1 La lúdica.....	19
2.2 Importancia de la lúdica.....	20
2.3 Características de las actividades lúdicas.....	21
2.4 Clasificación de los juegos.....	21
2.5 Base Neurológica del juego.....	23
2.6 La atención.....	24
2.7 Desarrollo de la atención en la infancia.....	25

2.8	Tipos de atención.....	25
2.9	Las características o cualidades de la atención.....	27
2.10	Grado de control de la atención.....	28
2.11	Importancia de la atención.....	28
2.12	ACTIVIDADES LÚDICAS.....	29
CAPÍTULO III		35
METODOLOGÍA.....		35
3.1	Enfoque de la investigación	35
3.2	Tipo de investigación	35
3.3	Diseño de la investigación:	35
3.4	Técnicas de recolección de Datos	36
3.5	Población de estudio y tamaño de muestra:	36
3.6	Métodos de análisis y procesamiento de datos.....	36
CAPÍTULO IV		37
RESULTADOS		37
CAPÍTULO V.		49
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		49
5.1	CONCLUSIONES.....	49
5.2	RECOMENDACIONES	49
6.	BIBLIOGRAFÍA.....	50
7.	ANEXOS.....	53
ANEXO 1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		53

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población	36
Tabla 2. Capacidad de escuchar.....	37
Tabla 3. Interacción dirigida.....	38
Tabla 4. Concentración prolongada.....	40
Tabla 5. Interés en los detalles.....	42
Tabla 6. Capacidad de finalizar tareas	44
Tabla 7. Persistencia	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1. Capacidad para escuchar	37
Gráfico 2. Interacción dirigida.....	39
Gráfico 3. Concentración prolongada.....	41
Gráfico 4. Interés en los detalles.....	43
Gráfico 5. Capacidad de finalizar tareas.....	45
Gráfico 6. Persistencia	47

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, titulado "La lúdica como recurso en el desarrollo de la atención en los niños del subnivel 2 de la Unidad Educativa Carlos Cisneros, cantón Riobamba", tiene como objetivo principal analizar la lúdica como recurso en el desarrollo de la atención en los niños de este subnivel educativo. Se empleó una metodología cualitativa, utilizando una ficha de observación aplicada a 23 niños, que abarca dimensiones como la capacidad de escuchar, la interacción dirigida, la concentración prolongada, el interés en los detalles, la capacidad para finalizar tareas y la persistencia. Los hallazgos indican que la lúdica y la atención son fundamentales, ya que no solo proporcionan entretenimiento, sino que también estimulan la concentración a través de juegos estructurados y libres. Estas actividades permiten a los niños enfocarse en tareas, seguir instrucciones y resolver problemas, lo que refuerza su atención. Este proceso es crucial para el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, preparándolos para enfrentar desafíos y relacionarse de manera efectiva con su entorno. Además, la integración de la lúdica y la atención enriquece su experiencia de juego y establece las bases para una formación integral en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras claves: Lúdica, Recurso, Atención, Enseñanza-Aprendizaje.

Abstract

The present research work, entitled “Playfulness as a Resource in the Development of Attention in Children of Sublevel 2 of the Carlos Cisneros Educational Unit, Riobamba Canton”, has as its main objective to analyze playfulness as a resource in the development of attention in children of this educational sublevel. A qualitative methodology was employed, using an observation form applied to 23 children, covering dimensions such as listening skills, directed interaction, prolonged concentration, interest in details, ability to complete tasks, and persistence. The findings indicate that playfulness and attention are fundamental, as they provide entertainment and stimulate concentration through structured and free play. These activities allow children to focus on tasks, follow instructions, and solve problems, strengthening their attention. This process is crucial for developing cognitive and emotional skills, preparing them to face challenges and relate effectively to their environment. In addition, integrating play and attention enriches their play experience and establishes the basis for an integral formation in their teaching-learning process.

Keywords: Playfulness, Resource, Attention, Teaching-Learning.



Reviewed by:
Mgs. Jenny Alexandra Freire Rivera
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 0604235036

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

La lúdica se refiere a las acciones que permiten al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su entorno, constituyendo una actividad libre que genera satisfacción y alegría en la vida cotidiana. A medida que los niños se desarrollan, los juegos adquieren mayor significado, ya que la manipulación de diversos elementos le permite construir y reinventar objetos. Así el juego trasciende el simple entretenimiento, convirtiéndose en un medio que enriquece su desarrollo integral. Por lo tanto, el factor lúdico se presenta como un recurso valioso en el aula, ya que su implementación en el proceso de enseñanza- aprendizaje motiva a los alumnos y despierta su interés por adquirir nuevos conocimientos. En este contexto, el rol del docente es crucial, ya que sus recursos lúdicos deben orientarse a cultivar el placer de aprender en los niños.

La atención es un proceso cognitivo fundamental que permite a los individuos seleccionar y concentrarse en estímulos relevantes, facilitando así la adquisición y el procesamiento de información. En el contexto educativo, la atención se convierte en un elemento clave para el aprendizaje efectivo, ya que influye en la capacidad de los niños para seguir instrucciones, resolver problemas y mantener el enfoque en tareas específicas. La atención no solo se relaciona con la retención de conocimientos, sino que también impacta en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales al permitir a los niños interactuar de manera más efectiva con su entorno. Por lo tanto, comprender y potenciar la atención en el aula es esencial para optimizar el proceso de aprendizaje y promover un desarrollo significativo en los niños.

La interrelación entre la lúdica y la atención es crucial en el proceso educativo, ya que ambas variables contribuyen significativamente al desarrollo integral de los niños. La lúdica, entendida como una actividad que permite la exploración y la expresión, no solo proporciona un espacio para que el niño disfrute, sino que también estimula la atención al involucrar a los niños en experiencias significativas y motivadoras. A través de juegos estructurados y actividades lúdicas, los niños aprenden a concentrarse en tareas específicas, a seguir instrucciones y a resolver problemas, lo que refuerza su capacidad de atención. Por

lo tanto, integrar estas dos variables en el aula es fundamental para crear un ambiente educativo dinámico y efectivo que fomente el interés y la participación de los niños.

1.1 ANTECEDENTES

En la Universidad Nacional de Colombia se presenta un proyecto de investigación bajo el título: "La Lúdica como Estrategia Didáctica elaborado por: Posada González Regis en el año 2014, donde da como conclusión que, la lúdica es apreciada como una ambientación, una manera de darle sentido y significado al juego, transformando en juego diferentes realidades. Por ello, la lúdica no se circunscribe a espacios limitados de la escuela o del tiempo libre, sino que se proyecta a distintos espacios de la cotidianidad. (Pozada, 2014)

De la misma manera en el trabajo de investigación realizado en Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela bajo el nombre de: "La Actividad Lúdica como estrategia pedagógica en Educación Inicial" elaborado por: Romero Lorena, Zenia Escorihuela y Ramos Argenia en el año 2009, donde en la conclusión menciona que las actividades lúdicas propician un ambiente placentero y constituye un factor para enriquecer el desarrollo de los niños brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se entrelaza el goce, la actividad creativa y el conocimiento. (Romero, 2009)

En la Universidad Nacional de Chimborazo se presenta una tesis de grado bajo el nombre de: "La Lúdica en el Desarrollo de la Expresión Oral en niños de 4 años de Educación Inicial II, de la Escuela de Educación Básica "Germán Abdo Touma", de la Ciudad de Riobamba. Provincia Chimborazo periodo 2021" realizado por: Larrea Quito Diana Lisseth en el año 2021, donde la conclusión menciona que la lúdica es una herramienta fundamental para el aprendizaje de la expresión oral en la educación inicial, contribuyendo al desarrollo de la capacidad verbal, promoviendo el incremento del vocabulario y la comprensión del lenguaje, además de aportar en la vinculación de las habilidades de la expresión oral con otros procesos de aprendizaje importantes como la capacidad de atención y memoria, la imaginación y la creatividad, preparándole al estudiante para que pueda afrontar de forma eficiente los retos de la educación básica. (Quito, 2022)

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel mundial, el juego es reconocido como una actividad lúdica fundamental que se manifiesta en diversas formas, ya sea en la calle, en los patios de recreo o en el aula. A pesar de su presencia universal y de que los niños juegan desde edades tempranas en todas las culturas y contextos socioeconómicos, se estima que un 35% de las instituciones educativas no incorporan el juego de manera efectiva en sus recursos de enseñanza. No obstante, este es un compromiso insatisfactorio ya que no atiende una serie de mecanismos vitales para los niños, entre los cuales se encuentran la iniciativa, la toma de decisiones y el control que ejercen sobre sus propias experiencias de juego. Por lo tanto, se identificó una laguna que necesita ser abordada para garantizar que el juego se considere un recurso vital de la educación. (UNICEF, 2018)

En Latinoamérica el juego es una de las formas cruciales en que los niños adquieren conocimientos y habilidades esenciales. Sin embargo, se estima que un 50% de los docentes de la región no integran el juego de manera efectiva en sus prácticas educativas. Esta falta de aplicación del juego representa un problema, ya que restringe las oportunidades de los niños para explorar el aprendizaje práctico, al no fomentar un entorno lúdico, se impide que los niños desarrollen su curiosidad, creatividad y habilidades sociales, lo que puede afectar negativamente su desarrollo integral y su preparación para futuros aprendizajes. (UNICEF, 2021).

En la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, en la unidad educativa Carlos Cisneros, se ha identificado una problemática significativa, aproximadamente un 65% de los niños se distraen fácilmente durante las actividades lúdicas realizadas en el aula. Esta falta de atención se ve influenciada por diversos factores, tanto internos, como pensamientos o inquietudes, como externos, como ruidos o cambios en el entorno. Como resultado, los niños presentan dificultades para seguir instrucciones, completar tareas y participar activamente en las dinámicas de clase.

Durante las sesiones de aprendizaje en la unidad educativa Carlos Cisneros, se ha observado que la docente, en los diferentes ambientes de aprendizaje, no utiliza actividades lúdicas divertidas como recurso pedagógico. Esta falta de integración del juego en el proceso educativo ha llevado a que los niños se distraigan fácilmente, lo que afecta su capacidad para

concentrarse en las tareas y seguir instrucciones. A menudo los niños muestran desinterés y dificultad para participar activamente en las dinámicas de clase lo que limita su aprendizaje y desarrollo. Además, la ausencia de actividades lúdicas adecuadas impide que los niños exploren su creatividad y curiosidad natural para un aprendizaje significativo. Por lo tanto, es fundamental abordar esta problemática y considerar la implementación de actividades lúdicas que no solo capten la atención de los niños, sino que también enriquecen su experiencia educativa y fomenten un ambiente de aprendizaje significativo.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La justificación de esta investigación radica en la necesidad de abordar de manera integral el desarrollo de la atención en los niños del subnivel 2 a través de la lúdica, un recurso pedagógico que ha demostrado ser fundamental en la educación inicial. En un contexto educativo donde la atención sostenida es crucial para el aprendizaje efectivo, la implementación de actividades lúdicas se presenta como un recurso innovador y necesario. Mediante las actividades lúdicas pueden explorar y experimentar a través de juegos estructurados o espontáneos, los niños pueden interactuar con su entorno, lo que les permite fortalecer su capacidad de atención. Estas actividades no solo promueven la atención, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales para su crecimiento.

El papel de la docente es importante en este proceso, ya que su capacidad para planificar y aplicar actividades lúdicas puede marcar la diferencia en la experiencia educativa de los niños. Creando un ambiente motivador y experiencias de aprendizaje placenteras que no solo mantenga el interés de los estudiantes, sino que también fortalezca su disposición para participar activamente en las dinámicas de clase.

Finalmente, esta investigación busca evidenciar la importancia de integrar la lúdica en el aula como recurso para fortalecer la atención y el aprendizaje en la primera infancia. Al hacerlo, se espera contribuir a la formación de un enfoque educativo más dinámico y efectivo, que reconozca el valor del juego como un componente esencial en el desarrollo integral de los niños.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 GENERAL

- Analizar la lúdica como recurso para el desarrollo de la atención en los niños de subnivel 2 de la Unidad Educativa Carlos Cisneros cantón Riobamba.

1.4.2 ESPECÍFICOS

- Determinar las bases teóricas de la lúdica y atención mediante la revisión bibliográfica en repositorios académicos.
- Identificar el nivel de atención sostenida mediante una ficha de observación en los niños del subnivel 2.
- Elaborar actividades lúdicas que fortalezca el sostenimiento de la atención en los niños del subnivel 2 durante la sesión de aprendizaje.

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO

2.1 La lúdica

La lúdica es vista como la manera que los niños y niñas de primera infancia exploran sus capacidades, habilidades motrices y perceptivas desde un desarrollo integral involucrando juego rítmicos, de mesa, corporales, teatrales, entre otros, estas herramientas han sido implementadas primordialmente en las aulas de clase por las docentes, permitiendo fortalecer los aprendizajes y conocimientos de cada uno de ellos teniendo en cuenta sus gustos, necesidades desde su imaginación, creatividad, exploración del medio y sus habilidades sociales con pares y adultos (Galindo, Tibicha, & Guerrero, 2022).

Considero que la lúdica es fundamental en la primera infancia, ya que permite a los niños aprender y desarrollarse de manera integral a través del juego, potenciando su creatividad, imaginación y habilidades sociales.

El juego es una condición innata que nace con el hombre desde el momento mismo de su concepción y se conoce desde tiempos remotos. Para Piaget el juego es un recurso que constituye y enriquece el desarrollo intelectual, por ello el juego y el aprendizaje deben ir acorde a la edad del niño para sacar el mayor provecho posible (Aparicio, 2001).

Siguiendo con la idea del autor, el juego se utiliza con la finalidad de crear un aprendizaje divertido donde los niños por medio de la experimentación puedan fortalecer sus conocimientos, su creatividad e imaginación.

Es evidente que, cuando se habla sobre juego, nos remitimos a la lúdica, o viceversa, la lúdica cruza fundamentos con el juego y la actividad del juego se conjuga con expresiones lúdicas. Cabe destacar los momentos cuando se unifican los conceptos, ya que allí se esconden términos que advierten actitudes y espacios de esparcimiento, de acogimiento y de modificación. El juego tiene diferentes concepciones y dimensiones, por ejemplo, como actividad creadora, afición, preferencia, recurso de aprendizaje, medio de comunicación y de socialización. A partir de los fundamentos del juego se hallan algunos elementos que lo distancian de la lúdica, tales como: la confrontación entre actividad y actitud, la implicación

del sujeto que juega y las experiencias lúdicas. Los anteriores elementos permiten analizar las diferencias con una melodía (Lara & Bohórquez, 2023).

2.2 Importancia de la lúdica

Es importante entender que la lúdica es parte fundamental del desarrollo humano y no simplemente como juego. En este sentido la lúdica no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en espacios cotidianos en que se disfrutan y se producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se producen cuando interactuamos (Muñoz, Rodríguez, & Román, 2021).

Siguiendo la idea del autor la lúdica contribuye de forma significativa a que los niños desarrollen sus habilidades por medio del juego estimulando la curiosidad por aprender más explorando diferentes escenarios de manera divertida.

Un aspecto importante que promueve la lúdica a nivel socio-afectivo está relacionado con la adquisición de autoconfianza y la toma de decisiones, dos aspectos que se consolidan en factores esenciales en la construcción de relaciones personales y sociales afectivas, significativas y duraderas, basadas en los valores, donde intervienen notablemente el desarrollo del lenguaje, el cual también se fortalece y amplía a través de cualquier práctica lúdica (Muñoz, Rodríguez, & Román, 2021).

Es importante mencionar que mediante la lúdica se trabaja muchos aspectos, entre ellos resolver problemas que se basen en valores siendo esto una parte fundamental en el nivel socio- efectivo.

La Lúdica fomenta entonces el desarrollo del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Así mismo la utilización del juego y de más actividades lúdicas que despiertan emoción, alegría, entusiasmo y fomentan la socialización como herramienta de enseñanza importante para la vinculación del niño y la niña en los procesos de aprendizaje y cuando “las emociones son demasiado apagadas crean aburrimiento y distancia” (MEDINA & VARGAS, 2020).

Considero que la lúdica es crucial en el desarrollo infantil, promoviendo el aprendizaje divertido, despertando emociones, fomentando la creatividad y facilitando la socialización en el proceso educativo.

2.3 Características de las actividades lúdicas

(Roso, 2012) describe las siguientes características de las actividades lúdicas:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida. - Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.
- Dentro de estas características podemos notar la gran importancia que tienen la realización de actividades lúdicas dentro del ámbito escolar, debido a que los niños adquieren mejores experiencias que les servirá para la resolución de problemas que se le presente en el transcurso de su vida.

Además, rompe esquemas y va más allá de una enseñanza tradicional donde el docente era el único emisor y el estudiante un receptor pasivo de la información.

2.4 Clasificación de los juegos

Juegos sensoriales: Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años, aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

El juego simbólico: El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si inician los niños desde los dos años aproximadamente. Consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos transforma un palo en caballo a las personas convierte a su hermana en su hija o a los acontecimientos pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Los juegos de imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de las cinco lobitos o el de palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

Los juegos verbales: Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

El juego manipulativo: En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

Los juegos motores: Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Juegos de construcción: Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas rompecabezas o puzzles exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Los juegos de razonamiento lógico: Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

Juegos de relaciones temporales: También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales como las viñetas de los tebeos para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

Juegos de memoria: Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos (Quiroz, 2012).

En mi opinión fomentar juegos en la infancia es esencial para el desarrollo de los niños ya que estos juegos estimulan sentidos, creatividad, lenguajes y motricidad, favoreciendo la socialización y la resolución de problemas, así como la coordinación, lo que facilita futuros aprendizajes significativos.

2.5 Base Neurológica del juego

Existen estudios mediante resonancia magnética nos dan a conocer como la actividad lúdica modifica la estructura neuronal de la corteza prefrontal, y que sobre todo dentro de esta actividad, es el juego el que cablea mayor y neuronalmente el cerebro.

El cerebro aprende jugando y tiene una enorme capacidad de plasticidad neuronal, es por eso por lo que se activan un conjunto de hormonas que trabajan en el desarrollo cerebral del niño y son las siguientes:

- La exposición a estos estímulos genera una respuesta inmediata, y aumenta más el deseo de la alegría; si bien el cerebro naturalmente genera dopamina, no evolucionó para una producción constante de esta, por lo que se ve estancado en un círculo vicioso.
- Mientras el niño juega también se estimula la segregación de la acetilcolina, un neurotransmisor involucrado en el funcionamiento de las funciones motoras, neuroendocrinas y sensoriales, que favorece la capacidad de concentración, el desarrollo de la atención y el pensamiento lógico, a la vez que activa la memoria, (la formación de recuerdos), y el aprendizaje a largo plazo.
- Por otro lado, la serotonina es el neurotransmisor que se encarga de reducir la ansiedad y el estrés, equilibrar y regular el estado de ánimo y el sueño, y que desempeña un papel fundamental en el control de la temperatura corporal entre otros.

- Y en la misma línea, las encefalinas son sustancias que tienen la responsabilidad de disminuir la tensión neuronal; la que provee al niño de tranquilidad y alegría.
- A su vez, se incrementa la producción de endorfinas, las cuales se encargan de promover el estado de bienestar, reducir el dolor y potenciar algunas funciones del sistema inmunitario. Las endorfinas y encefalinas hacen que se mantenga un estado de calma y felicidad en el niño. (Asitimbay, 2023)

Siguiendo la idea del autor cuando los niños juegan la estructura de su cerebro se activa, estimulando el desarrollo de la corteza prefrontal, lo cual se le conoce como el centro de control ejecutivo del cerebro, ya que tiene la función de regular el resto de las funciones cerebrales.

María Montessori recomendaba no interrumpir a los niños mientras jugaban libremente ya que, al mantener el interés y la motivación, el cerebro aprende de forma más natural y por tanto le es más fácil retener la información, al estar más perceptivo el cerebro crea relaciones con otros aprendizajes adquiridos anteriormente (Espinosa, 2018).

Concuerdo con la idea del autor lo cual nos menciona que es muy importante permitir que los niños jueguen libremente, ya que esto favorece un aprendizaje más natural y significativo.

2.6 La atención

La atención es la base de los procesos cognitivos que precisan una respuesta motriz para una actividad. La respuesta hacia una actividad siempre depende de la demanda del ambiente, de necesidades internas y la experiencia de cada persona, por eso la respuesta no es igual para cada sujeto, junto a las sensopercepciones, la atención se encuentra como lo más básico a nivel de entrada y procesamiento de la información; es, por tanto, primordial para que se desarrolle el aprendizaje. Algunos expertos consideran la atención como la principal función ejecutiva que se produce a nivel cerebral, por ser la base de las experiencias (Machado, Márquez, & Acosta, 2021).

Siguiendo la idea del autor considero que la atención es primordial en el proceso cognitivo, ya que permite responder a una actividad según el entorno, las necesidades y la experiencia de cada persona.

2.7 Desarrollo de la atención en la infancia

El desarrollo de la atención comienza desde el nacimiento y continúa a lo largo de la infancia y la adolescencia. Durante los primeros años de vida, los bebés muestran una atención principalmente orientada a estímulos sensoriales, como sonidos y movimientos visuales. A medida que los niños crecen, su capacidad de atención se vuelve más selectiva y pueden concentrarse en actividades específicas durante períodos de tiempo más largos. (Izquierdo, 2024)

Siguiendo la idea del autor este desarrollo inicia al nacer y va progresando en la infancia hasta la adolescencia, los bebés se centran en ciertos estímulos sensoriales, mientras que los niños a medida que van avanzando muestran tener una atención más avanzada en prolongadas actividades.

2.8 Tipos de atención

Las últimas investigaciones en neurociencia y sobre procesos cognitivos revelan que la atención no es un proceso único. Por tanto, podemos afirmar que existen distintos tipos de atención o componentes de la atención:

1. Atención focalizada
2. Atención sostenida
3. Atención selectiva
4. Atención alternante
5. Atención dividida

1. Atención focalizada

La atención focalizada es la habilidad para centrar diferentes niveles de intensidad de atención sobre un estímulo. Está muy relacionada con la capacidad para inhibir la interferencia de estímulos irrelevantes que compiten por la atención del sujeto. Por ejemplo, para atender una conversación de una llamada telefónica en un entorno ruidoso, la persona necesita mayor nivel de intensidad de atención a la voz que viene del otro lado del teléfono que al ruido ambiente. (Huilca & Jennifer, 2023)

Siguiendo la idea del autor la mencionada atención le permite al niño concentrarse en un estímulo específico, ignorando distracciones de su entorno.

2. Atención sostenida

La atención sostenida es la capacidad de mantener el foco atencional en una actividad o estímulo concreto durante un periodo de tiempo determinado; en otras palabras, este tipo de atención nos da la posibilidad de centrarnos en una actividad antes de ejecutarla, sin que las distracciones nos lo impidan. Sin duda esta habilidad cognitiva es importante en el día a día porque permite al sujeto ser eficiente y cumplir con cualquier objetivo (Huilca & Jennifer, 2023).

Dicha atención es esencial para mantener el enfoque en una tarea sin distracciones, permitiendo mayor eficiencia en su ejecución. es esencial para mantener el enfoque en una tarea sin distraerse, permitiendo mayor eficiencia en su ejecución.

3. Atención selectiva

La atención selectiva es la capacidad para diferenciar los estímulos relevantes o prioritarios de los que no lo son. Consideramos como distracciones aquellos estímulos irrelevantes o superfluos. Este componente de la atención está muy condicionado por la motivación o los valores personales. También puede estar condicionado por las propiedades del estímulo en sí. Por ejemplo, las luces de freno de los coches, debido a su intensidad, van a llamar más nuestra atención que las luces de circulación. (Mentes Abiertas, 2023)

Esta atención permite al niño distinguir entre estímulos importantes y aquellos que no lo son, evitando distracciones. En este proceso influyen factores como la motivación y los valores.

4. Atención alternante

La atención alternante es la capacidad de pasar de una tarea a otra. Es la base de la denominada flexibilidad cognitiva. Por ejemplo, leer una receta y preparar una comida. (Mentes Abiertas, 2023)

El mencionado tipo de atención nos da a conocer que es una habilidad de cambiar el enfoque entre distintas tareas, lo que le permite al niño una mayor flexibilidad mental.

5. Atención dividida

La atención dividida es la habilidad para realizar dos tareas al mismo tiempo. La capacidad de dividir la atención o hacer varias cosas al mismo tiempo es limitada y supone el nivel más elevado de atención. Depende de otras habilidades cognitivas fundamentales como la velocidad de procesamiento de la información y la flexibilidad cognitiva. Igualmente, se necesita una buena gestión de los recursos cognitivos y requiere el aprendizaje previo de actividades o conductas automatizadas. Por ejemplo, mantener una conversación mientras estamos conduciendo (Mentes Abiertas, 2023).

Esta atención permite realizar dos actividades simultáneamente, aunque tiene un límite y representa el nivel más alto de atención se requiere procesar información rápidamente y adaptarse a diferentes tareas de forma flexible.

2.9 Las características o cualidades de la atención

Según Sánchez y González citado en Machado et, al (2021) las características o cualidades de atención son las siguientes:

Estabilidad: la atención se mantiene orientada y concentrada hacia una actividad por un espacio de tiempo prolongado. En el marco pedagógico depende de peculiaridades de la asignatura, dificultad, familiaridad con ella, comprensibilidad, actitud del sujeto expresado en su interés, particularidades individuales.

Volumen: cantidad de objetos que se pueden abarcar simultáneamente con suficiente claridad y precisión. Es variable y depende de hasta qué punto los contenidos en los cuales se concentra la atención estén o no vinculados entre sí, o la posibilidad de ser integrados lógicamente.

Concentración: se define en función de la estabilidad de su orientación hacia un objeto o estímulo determinado. Se distingue también por la intensidad de la atención que indica la fuerza con que un individuo concentra su atención en una actividad, objeto o tarea

determinada, haciendo abstracción de todo lo demás. La relación entre el volumen y la intensidad de la atención es inversamente proporcional.

Distribución: es poder atender a dos o más acciones simultáneamente, debido a que las mismas presentan un nivel determinado de automatización o nexo lógico. **Traslación:** capacidad de cambiar conscientemente la atención de una actividad a otra. Depende de la relación existente entre la actividad precedente y la siguiente, y de la relación del sujeto con respecto a ambas. También intervienen las particularidades del sujeto, especialmente su temperamento.

Dispersión: la persona no puede mantener la atención intensa y prolongada sobre algo, todo el tiempo se distrae con algo accesorio, en nada fija su atención por largo tiempo, constantemente pasa de un objeto o fenómeno a otro. Hay una desorganización completa en su orientación.

Distracción: insuficiente estabilidad. Abandono momentáneo del objeto o actividad que atendemos, para orientar la conciencia a estímulos accesorios.

2.10 Grado de control de la atención

Los grados de control de la atención son:

- **Atención Involuntaria**

La atención involuntaria se refiere a la existencia o aparición de algún estímulo nuevo, fuerte y significativo el cual desaparece rápidamente debido a la repetición o monotonía. Este grado de atención se caracteriza por ser pasiva y emocional ya que el individuo no se orienta hacia el objeto o actividad que lo relaciona a sus actividades (León, 2019).

- **Atención Voluntaria**

La atención voluntaria se desarrolla durante la niñez con el aprendizaje del lenguaje y las exigencias escolares (Salguero, 2024).

2.11 Importancia de la atención

La atención es importante en la cognición y el funcionamiento del ser humano, la capacidad de mantener un estado de alerta mental favorece un procesamiento positivo de la

información. La atención permite la focalización en aspectos notables, facilitando la toma de decisiones y la comprensión del entorno (Bravo, 2024).

De esta forma se deduce que la atención es un proceso que realizamos desde que nacemos o incluso antes y que nos acompaña toda la vida ya sea de forma voluntaria o involuntaria.

Por medio de la atención las personas tienen una mejor percepción de las cosas, los recuerdos son más extensos, su pensamiento es más efectivo si atiende adecuadamente, además de su aprendizaje será más eficaz si sus ideas son más claras y tienen una atención idónea (Rodríguez, 2020).

Por lo tanto, se considera pertinente que el niño aprenda a ejercitar la atención y que le permita tener la capacidad de concentrarse durante sus periodos de estudio o aprendizaje.

2.12 ACTIVIDADES LÚDICAS

EL CAMINO DE LOS COLORES



Objetivo: Fortalecer la atención sostenida en los niños mediante un juego de recorrido con estaciones de colores, que requiera concentración continua para identificar secuencias, fomentar la coordinación motora y promover el trabajo en equipo.

Conceptualización:



El juego fortalece la discriminación visual de colores, mejora la motricidad gruesa mediante los saltos y promueve la cooperación al compartir la experiencia con los compañeros.

Experiencias previas:

- 
- Los niños han trabajado el reconocimiento de colores en juegos y canciones.
 - Han practicado el salto en otras actividades lúdicas.
 - Han explorado objetos de distintos colores en su entorno.

Descripción de la actividad:

Se colocarán en el suelo círculos de diferentes colores formando un camino. La docente dirá un color y los niños deberán saltar sobre los círculos de ese color para avanzar. En cada estación, habrá un pequeño reto (por ejemplo, encontrar un objeto del mismo color o imitar un animal).



Rojo



Amarillo



Azul



Aplicación:

Los niños podrán aplicar el reconocimiento de colores en su vida cotidiana, identificándolos en la ropa, juguetes y materiales escolares.

Preguntas:

- 
- ¿De qué color es este círculo?
 - ¿Qué otros objetos de este color puedes ver en el aula?
 - ¿Te gusta jugar con tus amigos?

Evaluación:

- 
- ✓ Reconoce e identifica los colores mencionados.
 - ✓ Coordina sus movimientos al saltar y desplazarse.
 - ✓ Muestra disposición para jugar en grupo y respetar turnos.

EL JARDÍN SENSORIAL



Objetivo:

Fortalecer la atención sostenida en los niños mediante actividades de exploración sensorial que involucren la manipulación de diferentes texturas y olores, promoviendo la coordinación motora fina, la curiosidad y el respeto por la naturaleza.

Conceptualización

El propósito es que los niños se conecten con su entorno a través de la experiencia sensorial, lo que fortalece su percepción, coordinación, la actitud de respeto y valoración de la naturaleza.

Experiencias previas:

- Exploraciones al aire libre en paseos o salidas escolares.
- Manipulación de materiales naturales en actividades anteriores.
- Experiencias de observación y descripción de elementos del entorno.

Preguntas:

- ¿Cómo se siente esta hoja, suave o áspera?
- ¿Qué colores ves en la flor?
- ¿A qué huele la tierra?
- ¿Te gustaría tocar otra textura?

Descripción de la actividad:

Se organiza un "jardín sensorial" en el aula o al aire libre, con distintos elementos naturales como hojas, flores, tierra, arena y ramitas. Los niños explorarán estos elementos con sus manos, olerán y observarán sus texturas, y luego compartirán sus sensaciones con el grupo.



Evaluación:

Se observará la capacidad de los niños para describir texturas, colores y olores, la destreza en el manejo, exploración de los materiales, la disposición para compartir y escuchar las experiencias de sus compañeros.

Aplicación:

Al desarrollar sus sentidos, los niños podrán describir mejor el mundo natural, lo que favorece la observación detallada en actividades diarias y el aprendizaje ambiental.

CUENTOS EN MOVIMIENTO



Objetivo: Fortalecer la atención sostenida en los niños a través del relato y la dramatización, promoviendo la concentración continua en las historias escuchadas y representadas, al tiempo que se estimula la imaginación, la coordinación corporal y el respeto por la participación de los compañeros.



Conceptualización: Integrar la narrativa con el movimiento ya que favorece el desarrollo del lenguaje, la coordinación y el reconocimiento emocional, además de reforzar la capacidad de trabajar en grupo y escuchar a los demás.

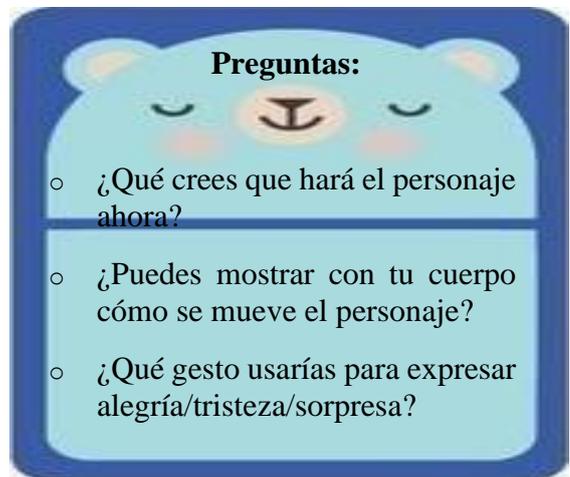


Experiencias previas:

Escucha de cuentos y relatos en sesiones grupales.

Participación en juegos y movimientos básicos.

Experiencias en donde se han explorado diferentes emociones a través del juego.

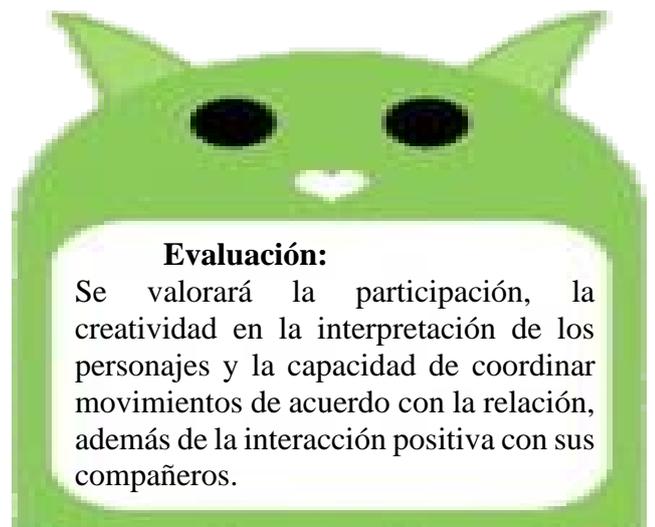
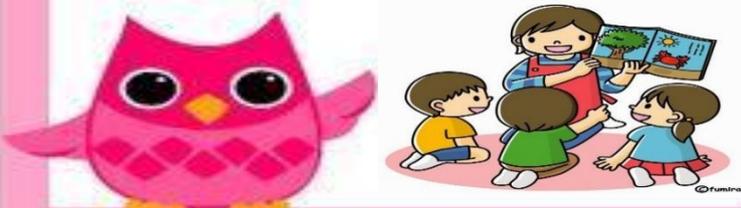


Preguntas:

- ¿Qué crees que hará el personaje ahora?
- ¿Puedes mostrar con tu cuerpo cómo se mueve el personaje?
- ¿Qué gesto usarías para expresar alegría/tristeza/sorpresa?

Descripción de la actividad:

La docente narra un cuento breve y atractivo, invitando a los niños a representar las acciones y emociones de los personajes mediante gestos, movimientos y expresiones faciales. Cada niño tendrá la oportunidad de representar una parte del cuento, permitiendo la interacción y la creatividad.



Evaluación:

Se valorará la participación, la creatividad en la interpretación de los personajes y la capacidad de coordinar movimientos de acuerdo con la relación, además de la interacción positiva con sus compañeros.

Aplicación:

Los niños aprenderán a expresar emociones y a comunicarse de manera verbal, lo que será útil en diversas situaciones de su vida diaria y en futuros procesos de aprendizaje.

EXPLORADORES DE FORMAS Y COLORES



Objetivo: Desarrollar la capacidad de identificar y clasificar formas y colores, mejorando la coordinación en el manejo de materiales y fomentar la colaboración y el respeto en el trabajo en equipo.



Conceptualización:

Esta actividad permite integrar el aprendizaje visual y conceptual de formas y colores, afianzando habilidades motoras finas a través del manejo de tijeras y pegamento, y promoviendo valores como la cooperación y el respeto mutuo.

Experiencias previas:



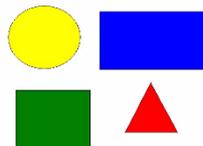
- Reconocimiento básico de colores y formas en actividades previas.
- Manipulación de materiales (recorte y pegado) en talleres artísticos anteriores.
- Experiencias de trabajo en pequeños grupos durante juegos y actividades lúdicas.

Preguntas:

- ¿Qué forma es la figura?
- ¿De qué color es la figura?
- ¿Puedes buscar otra figura igual a esta?
- ¿Cómo te sientes trabajando con tus amigos en este collage?

Descripción de la actividad:

La docente entregará tarjetas con figuras geométricas de distintos colores. Los niños explorarán, agruparán y ordenarán las figuras según su forma y color. Luego, realizarán un collage colectivo en una cartulina, donde cada grupo colocará sus figuras en un espacio designado.



Evaluación:

Se evaluará la precisión en la identificación y agrupación de figuras, la destreza en el manejo de los materiales, la participación activa y respetuosa durante la actividad en grupo.

Aplicación:

Los niños podrán aplicar lo aprendido al identificar y clasificar objetos en su entorno, utilizando el razonamiento para organizar y ordenar elementos cotidianos.

MANOS CREATIVAS

Objetivo:

Fortalecer la atención sostenida en los niños mediante actividades de expresión artística como la pintura y el collage, que requieran concentración prolongada en la manipulación de materiales, promoviendo al mismo tiempo la coordinación motora fina, la autoestima y el trabajo en equipo.

Conceptualización:

Crear arte a través de la experimentación con las manos lo cual potencia la creatividad, refuerza la coordinación y permite a los niños expresarse libremente, a la vez se fomenta el valor de compartir y reconocer el trabajo de los demás.

Experiencias previas:

- Actividades de pintura con pinceles y dedos en sesiones anteriores.
- Experimentación con mezclas de colores y reconocimiento de estos.
- Actividades grupales donde se han compartido materiales artísticos.

Preguntas:

- ¿Qué colores vas a usar en tu pintura?
- ¿Cómo se siente tu mano al pintar?
- ¿Qué formas o dibujos puedes ver en tu obra?
- ¿Te gusta compartir tus colores y tus ideas con tus amigos?

Descripción de la actividad:

Los niños realizarán pinturas con sus manos (handprints) y, posteriormente, elaborarán un mural colectivo. Cada uno creará su propia obra utilizando diferentes colores y técnicas simples. Al finalizar, compartirán lo que han plasmado en sus creaciones.



Evaluación

Se evaluará la capacidad para elegir y combinar colores, la destreza al manipular los materiales, la originalidad en la creación y la disposición para compartir y dialogar sobre su obra en grupo.

Aplicación:

Los niños aplicarán estas habilidades al desarrollar proyectos artísticos futuros al momento de expresar sus ideas, emociones de forma visual, facilitando su comunicación y autoconocimiento.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo puesto que se centra en analizar la lúdica como recurso para el desarrollo de la atención en los niños de subnivel 2 de la Unidad Educativa Carlos Cisneros, cantón Riobamba.

3.2 Tipo de investigación

Investigación bibliográfica

A través de una revisión bibliográfica rigurosa se realizarán búsquedas de información relativa al tema recurriendo a sitios web, libros, artículos académicos, informes y revistas que sean confiables para la fundamentación y sustentación teórica.

Investigación de campo

Este proyecto de investigación se realiza directamente en el lugar donde ocurren los hechos, ya que implica la recolección de datos directamente en el entorno educativo.

Investigación transversal

La investigación es transversal, ya que el estudio se desarrolla en un solo momento basándose en la información publicada en distintas fuentes desde el año 2020 hasta el año 2024.

3.3 Diseño de la investigación:

Diseño no experimental

La presente investigación se realizó sin la manipulación de variables y solo se observó los fenómenos en el entorno natural.

3.4 Técnicas de recolección de Datos

Ficha de observación: se aplicará 23 niños del subnivel 2 de la Unidad Educativa Carlos Cisneros.

3.5 Población de estudio y tamaño de muestra:

Población: En este proyecto de investigación la población escogida son 23 niños del subnivel 2 de la Unidad Educativa Carlos Cisneros.

Tabla 1. Población

Población	Frecuencia	Porcentaje
Niños	20	87%
Niñas	3	13%
Total	23	100%

Autora: Luisa Maribel Guacho Yanez

Fuente: Unidad Educativa Carlos Cisneros

3.6 Métodos de análisis y procesamiento de datos.

- La elección de la población para evidenciar la problemática
- Elaboración de la ficha de observación de acuerdo con el tema de investigación
- Revisión del instrumento de investigación por el docente tutor
- Aplicación de la ficha de observación
- Tabulación y representación gráfica de resultados
- Análisis e interpretación de los resultados

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

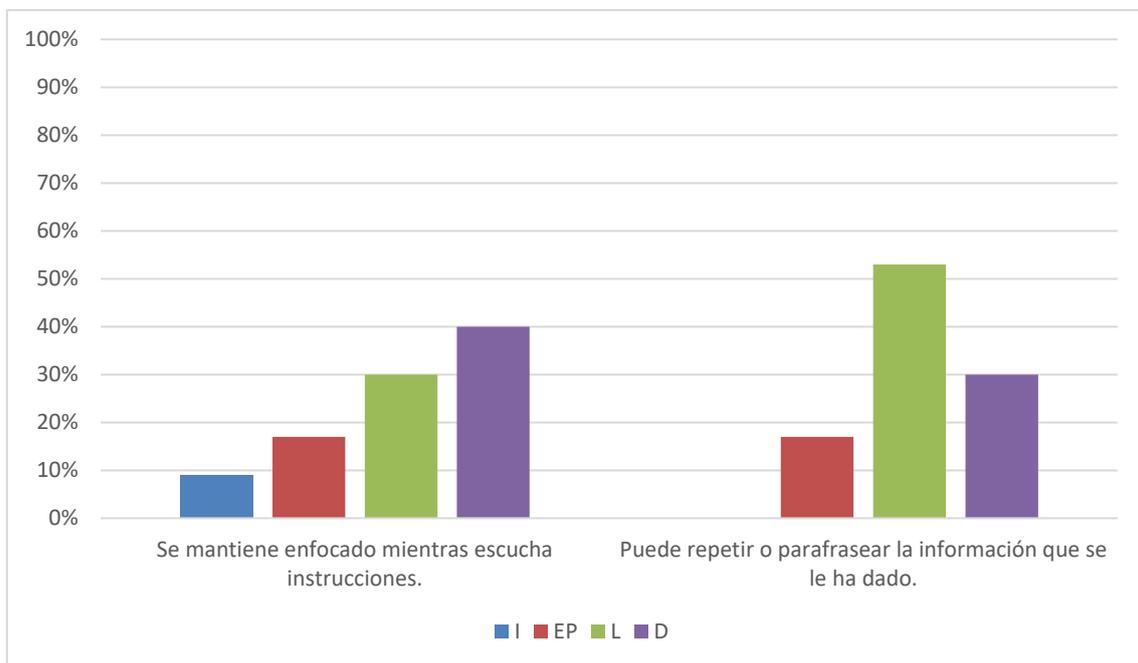
Tabla 2. Capacidad de escuchar

DIMENSIÓN	INDICADOR	I		EP		L		D	
Capacidad de escuchar	Se mantiene enfocado mientras escucha instrucciones.	2	9%	4	17%	7	30%	10	44%
	Puede repetir o parafrasear la información que se le ha dado.	0	0%	4	17%	12	53%	7	30%

Autora: Luisa Maribel Guacho Yanez

Fuente: Tabla 1

Gráfico 1. Capacidad para escuchar



Autora: Luisa Maribel Guacho Yanez

Fuente: Ficha de observación

ANÁLISIS

En la ficha de observación en la dimensión capacidad para escuchar posee dos indicadores, el primero hace referencia a se mantiene enfocado mientras escucha en el cual el 9% que son

2 niños se encuentran **iniciando** a obedecer instrucciones, el 17%, es decir 4 niños se encuentran **en proceso** de enfocarse en las instrucciones, 30% que son 10 niños que han **logrado** entender las instrucciones y el 40% ya **dominan** el enfocarse en las instrucciones; el segundo indicador hace referencia a repetir la información en donde el 17% que son 4 niños están **en proceso**, el 53% que son 12 niños ya lo han **logrado** y el 30% es decir 7 niños ya **dominan** esta destreza.

INTERPRETACIÓN

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe un alto porcentaje de niños que se enfocan en escuchar instrucciones dadas por la docente a comparación de los niños que tienen un porcentaje menor y se encuentran en proceso, ya que los niños se distraen fácilmente y no entienden instrucciones o se les dificulta el hacerlo. De la misma manera en el segundo indicador existe un alto porcentaje de niños que han logrado repetir o parafrasear la información brindada sin dificultad y por otro lado un porcentaje menor se le dificulta repetir la información pedida por la docente.

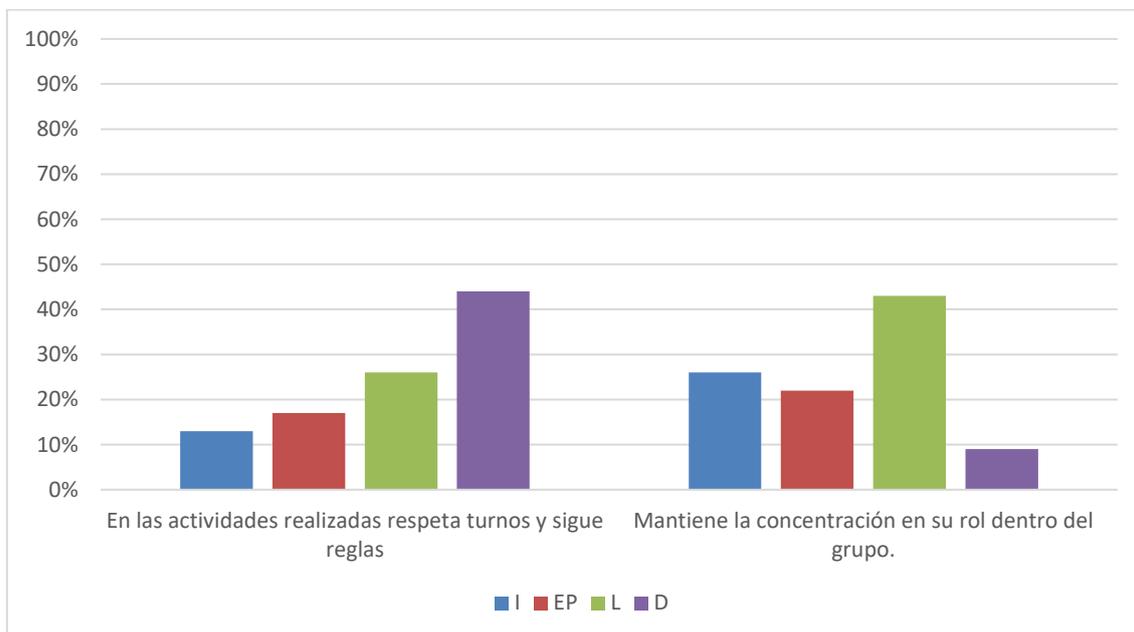
Tabla 3. Interacción dirigida

DIMENSIÓN	INDICADOR	I		EP		L		D	
Interacción dirigida	En las actividades realizadas respeta turnos y sigue reglas	3	13%	4	17%	6	26%	10	44%
	Mantiene la concentración en su rol dentro del grupo.	6	26%	5	22%	10	43%	2	9%

Autora: Luisa Maribel Guacho Yanez

Fuente: Tabla 2

Gráfico 2. Interacción dirigida



Autora: Luisa Maribel Guacho Yanez

Fuente: Ficha de observación

ANÁLISIS

En la ficha de observación en la dimensión interacción dirigida posee dos indicadores, el primero hace referencia sobre respetar turnos y sigue reglas en el cual el 13% que son 2 niños se encuentran **iniciando** a seguir reglas, el 17%, es decir 4 niños están **en proceso**, el 26% que son 6 niños que han **logrado** seguir reglas y el 44% que son 10 niños ya **dominan** respetar turnos y seguir reglas; el segundo indicador hace referencia a mantener la concentración de un rol en un grupo el 26% que son 6 niños recién **inician** mientras que el 22% que son 5 niños están **en proceso**, el 43% que son 10 niños ya lo han **logrado** y el 9% es decir 2 niños ya han **dominado** esta habilidad.

INTERPRETACIÓN

Luego de analizar los datos se refleja un alto porcentaje que domina el respetar turnos y seguir reglas proporcionadas por la docente en comparación a los niños que se encuentran iniciando el proceso o no entiende las instrucciones brindadas por la docente. De la misma manera en el segundo indicador existe un alto porcentaje que ha logrado concentrarse en el

rol que se le asigna dentro de un grupo y un porcentaje medio de niños tienden a tener dificultad en cumplir un rol asignado durante las actividades que realiza la docente.

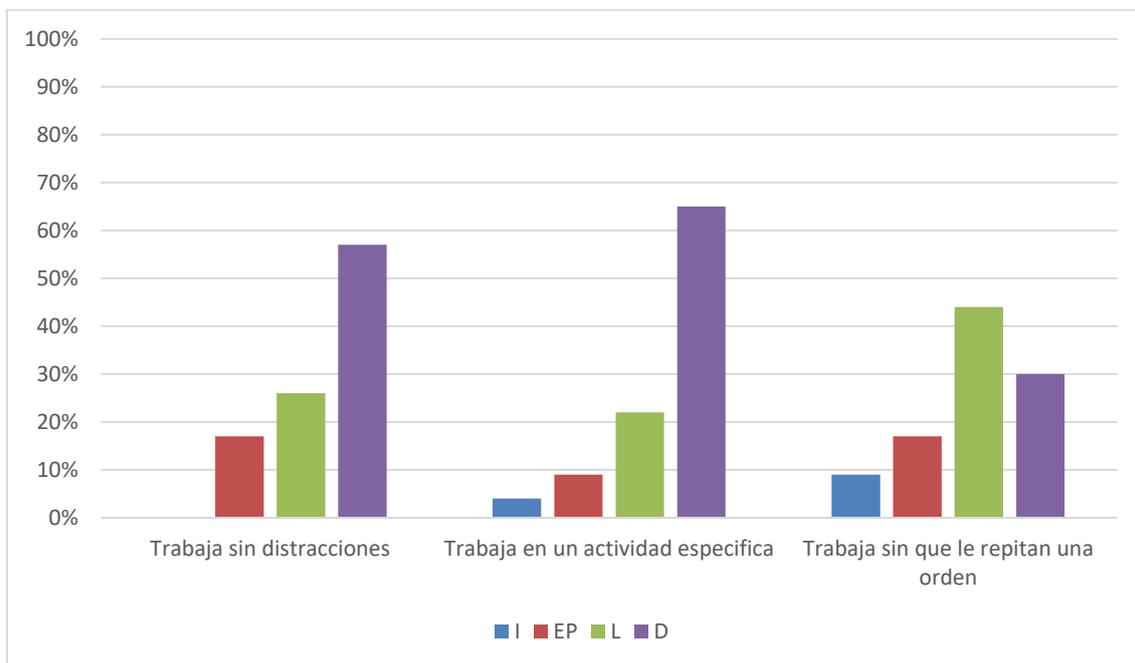
Tabla 4. Concentración prolongada

DIMENSIÓN	INDICADOR	I		EP		L		D	
Concentración prolongada	Trabaja sin responder a estímulos distractores	0	0%	4	17%	6	26%	13	57%
	Trabaja en una tarea específica sin cambiar de actividad	1	4%	2	9%	5	22%	15	65%
	Trabaja sin necesidad de reforzar la orden repetir o parafrasear la información que se le ha dado.	2	9%	4	17%	10	44%	7	30%

Autora: Luisa Maribel Guacho Yanez

Fuente: Tabla 3

Gráfico 3. Concentración prolongada



Autora: Luisa Maribel Guacho Yanez

Fuente: Ficha de observación

ANÁLISIS

En la ficha de observación en la dimensión concentración prolongada posee tres indicadores, el primero hace referencia trabajar sin distracciones en el cual el 17% que son 4 niños se encuentran **en proceso**, el 26%, es decir 12 niños ya ha **logrado** adquirir esta habilidad y el 57% que son 10 niños ya **dominan** no distraerse al trabajar; el segundo indicador hace referencia a trabajar en actividades específicas, el 4% recién **inician**, el 9% que son 2 niños están **en proceso**, el 44% que son 10 niños ya lo han **logrado** y el 30% es decir 7 niños **dominan** esta habilidad y el tercer indicador que hace referencia a trabajar sin repetirles una orden en el cual el 9% que son 2 niños se encuentran en **iniciando**, el 17%, es decir 4 niños ya tienen están **en proceso**, el 44% que son 10 niños que han **logrado** trabajar sin repetir las órdenes y el 30% que son 7 niños ya **dominan**.

INTERPRETACIÓN

Después de analizar los datos obtenidos mediante la ficha de observación se refleja que en el primer indicador la mayoría de niños no se distrae al trabajar las actividades diarias y un

porcentaje mínimo presenta dificultad al realizar actividades con estímulos distractores, en el segundo indicador se encontró que la mayoría de niños es decir el mayor porcentaje ha logrado trabajar en una tarea sin cambiar de actividad pero aún no ha dominado estabilidad y finalmente en el tercer indicador pudimos observar que el mayor porcentaje de niños realiza las tareas sin tener que repetir un orden brindado por la docente pero de la misma manera que en el segundo indicador aún no dominan la habilidad.

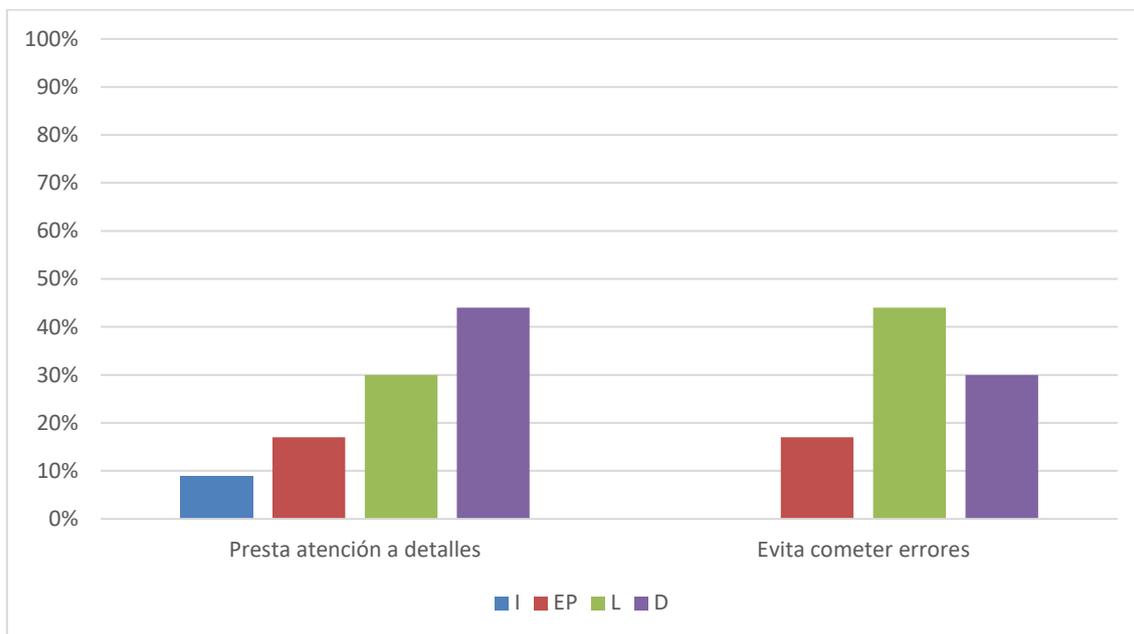
Tabla 5. Interés en los detalles

DIMENSIÓN	INDICADOR	I		EP		L		D	
Interés en los detalles	Presta atención a detalles importantes en las actividades	7	9%	8	17%	6	30%	2	44%
	Evita cometer errores en la realización de actividades	3	13%	4	17%	10	44%	6	26%

Autora: Luisa Maribel Guacho Yanez

Fuente: Tabla 4

Gráfico 4. Interés en los detalles



Autora: Luisa Maribel Guacho Yanez

Fuente: Ficha de observación

ANÁLISIS

En la ficha de observación en la dimensión interés en los detalles poseen dos indicadores, el primero hace referencia a prestar atención a los detalles en el cual el 9% que son 2 niños se encuentran **iniciando**, el 17%, es decir 4 niños están **en proceso**, el 30% que son 6 niños que han **logrado** prestar atención a detalles y el 44% que son 10 niños ya han **dominado** el tomar atención a detalles importantes; el segundo indicador hace referencia a evitar cometer errores el 13% que son 3 niños están en **iniciado**, el 17% que son 4 niños están **en proceso** mientras que el 44% que son 10 niños lo han **logrado**, y el 30% es decir 6 niños han **dominado** esta habilidad.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos obtenidos con la aplicación de la ficha de observación tenemos que un porcentaje alto de niños enfoca su atención en detalles importantes que existen en las actividades que se trabaja dentro y fuera del salón de clase en comparación con los niños que aún se les dificulta describir detalles. El segundo indicador demuestra un porcentaje alto

de niños que realizan las actividades sin cometer errores en comparación a los niños que aún se les dificulta la realización de las actividades correctamente.

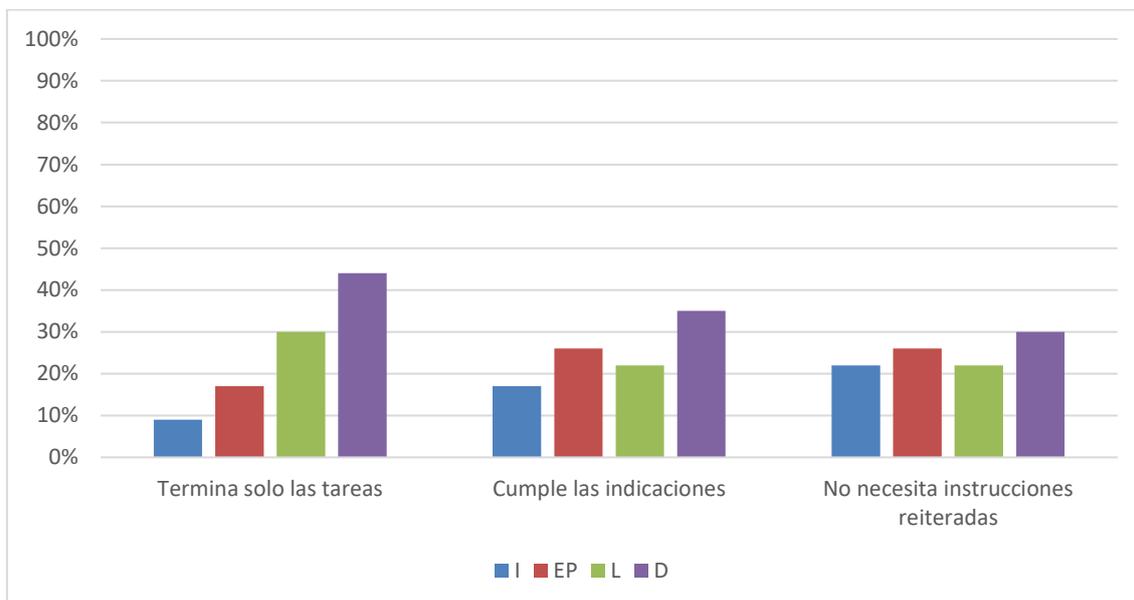
Tabla 6. Capacidad de finalizar tareas

DIMENSIÓN	INDICADOR	I		EP		L		D	
Capacidad de finalizar tareas	Termina la tarea de manera autónoma.	2	9%	4	17%	7	30%	10	44%
	Cumple con los pasos requeridos para terminar la tarea.	4	17%	6	26%	5	22%	8	35%
	No necesita instrucciones reiteradas.	5	22%	6	26%	5	22%	7	30%

Autora: Luisa Maribel Guacho Yanez

Fuente: Tabla 5

Gráfico 5. Capacidad de finalizar tareas



Autora: Luisa Maribel Guacho Yanez

Fuente: Ficha de observación

ANÁLISIS

En la ficha de observación en la dimensión capacidad para finalizar tareas posee tres indicadores, el primero hace referencia a termina las tareas en el cual el 9% que son 2 niños se encuentran en **iniciado**, el 17%, es decir 4 niños están **en proceso** de aprendizaje esta habilidad, el 30% que son 6 niños han **logrado** no terminar las tareas y el 44% que son 10 niños **dominan** el trabajar solos en las tareas; el segundo indicador hace referencia cumplir las indicaciones donde, el 9% recién **inician**, el 26% que son 6 niños están **en proceso**, el 22% que son 5 niños ya lo han **logrado** y el 35% es decir 8 niños **dominan** esta habilidad y el tercer indicador que hace referencia a trabajar sin recibir indicaciones reiteradas en el cual el 22% que son 5 niños se encuentran en **iniciando** y logrado, el 26%, es decir 6 niños ya tienen están **en proceso**, en 22% que son 5 niños en **logrado** y el 30% que son 7 niños han **dominado**.

INTERPRETACIÓN

Luego de la recopilación de datos se refleja que existe un alto porcentaje de niños que realizan las tareas sin la ayuda de nadie en comparación con los niños que reciben ayuda de

la docente o de sus padres, dentro del segundo indicador encontramos que la mayor cantidad de niños siguen un orden lógico para cumplir las tareas en cambio un porcentaje mínimo realiza las tareas sin seguir los pasos indicados por la docente finalmente en el tercer indicador la mayor cantidad de niños pueden realizar tareas y actividades sin que se les repita o reitere las instrucciones durante varias veces.

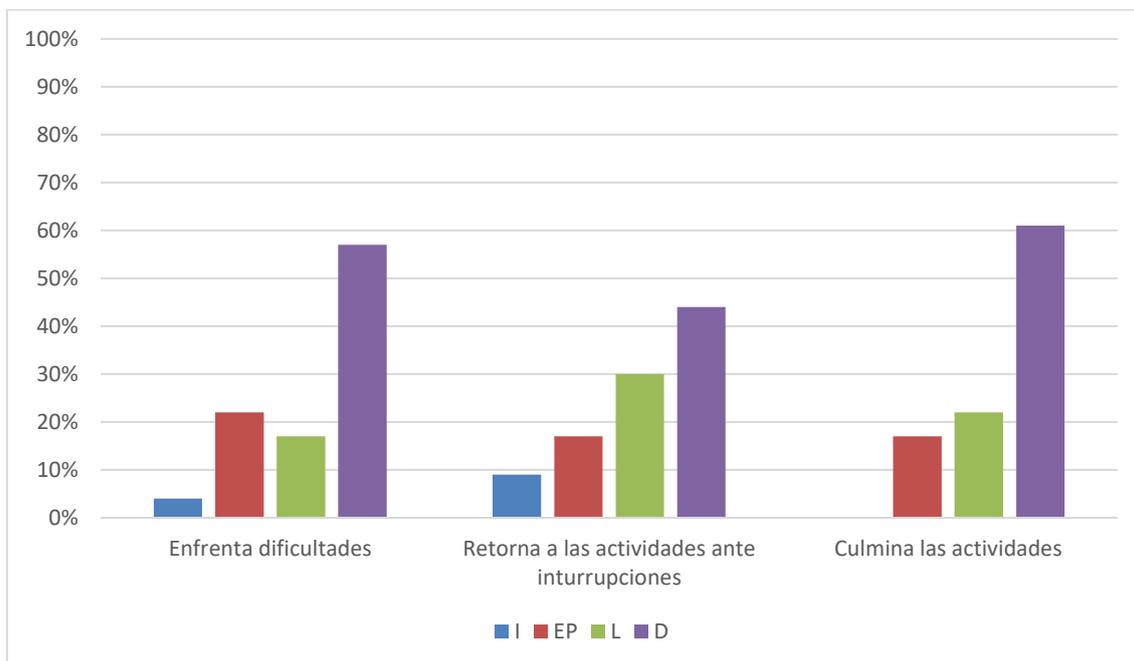
Tabla 7. Persistencia

DIMENSIÓN	INDICADOR	I		EP		L		D	
Persistencia	Persiste en su esfuerzo a pesar de enfrentar dificultades.	1	4%	5	22%	4	17%	13	57%
	Puede retomar la actividad tras una breve interrupción.	2	9%	4	17%	7	30%	10	44%
	Culmina la actividad así requiera un alto nivel de atención.	0	0%	4	17%	5	22%	14	61%

Autora: Luisa Maribel Guacho Yanez

Fuente: Tabla 6

Gráfico 6. Persistencia



Autora: Luisa Maribel Guacho Yanez

Fuente: Ficha de observación

ANÁLISIS

En la ficha de observación en la dimensión persistencia posee tres indicadores, el primero hace referencia a persistir a pesar de las dificultades en el cual el 4% que es 1 niño **inició** con persistir, el 22% se encuentran **en proceso**, el 17%, es decir 4 niños ya tienen **logrado** esta habilidad, el 57% que son 13 niños que han **dominado** enfrentar dificultades; el segundo indicador hace referencia a retomar actividades ante interrupciones en lo cual el 9% recién **inician**, el 17% que son 4 niños están **en proceso**, el 30% que son 7 niños ya lo han **logrado** y el 44% es decir 10 niños han **dominado** esta habilidad y el tercer indicador que hace referencia a culminar actividades en el cual el 17% que son 4 niños se encuentran **en proceso**, el 22%, es decir 5 niños han **logrado** culminar la actividades y el 61% que son 14 niños han **dominado**.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los datos obtenidos con la aplicación de la ficha de observación se refleja que en el primer indicador existe un alto porcentaje de niños que tienden a persistir a pesar de cualquier dificultad para cumplir con las actividades en comparación con los niños que aún

se les dificulta o les cuesta más enfrentarse a los obstáculos, en el segundo indicador de la misma manera el mayor porcentaje está en que los niños fácilmente retomaron una actividad luego de haber una interrupción tanto interna como externa y finalmente en el tercer indicador el porcentaje más alto está en los niños que dominan culminar actividades que requieren mayor concentración en comparación a los niños que aún no se concentran en las actividades.

CAPÍTULO V.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Se concluye que mediante la revisión bibliográfica permitió fundamentar teóricamente la relación entre la lúdica y el desarrollo de la atención en la educación inicial evidenciando que el juego es un recurso esencial para potenciar habilidades cognitivas y a la vez mejorar su capacidad de atención. La recopilación de información permitió establecer un marco teórico sólido para el desarrollo de la investigación. Por lo tanto, la implementación de recursos lúdicos en la enseñanza de los niños es una práctica significativa en su desarrollo.
- Se concluye que al aplicar la ficha de observación facilito el diagnóstico del nivel de atención sostenida en los niños del subnivel 2, detectando patrones de enfoque y distracción durante la realización de actividades académicas y recreativas. Los hallazgos mostraron variaciones individuales en la habilidad para mantener la concentración, lo que indica la demanda de recursos para poder atender las especificidades de cada niño.
- Al final de la investigación, se crearon actividades recreativas para mejorar la atención en los niños del subnivel 2, utilizando técnicas lúdicas que enfatizaban el juego, la exploración y la creatividad.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda que, al construir las bases teóricas del juego y la atención, se dé prioridad a la investigación educativa para formular un marco relevante a través de la realización de revisiones de literatura detalladas en repositorios académicos.
- Se recomienda llevar a cabo evaluaciones constantes mediante actividades lúdicas y motoras que contribuyan a identificar problemas a temprana edad y puedan intervenir mediante recursos innovadores como es el juego.
- Se recomienda utilizar las actividades lúdicas planificadas en el marco de esta investigación, puesto que estas aportaran de manera significativa al fomento de la atención en los niños, adicionalmente estas actividades potenciaran su desarrollo

integral, fomentando valores, competencias sociales y una actitud positiva hacia el aprendizaje.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Aparicio, D. (2001). LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DESDE PIAGET. *Universidad Cooperativa de Colombia*. Obtenido de [https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433#:~:text=Para%20Piaget%20%22el%20juego%20es,va%20desarrollando%20\(PIAGET%2C%20Jean](https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433#:~:text=Para%20Piaget%20%22el%20juego%20es,va%20desarrollando%20(PIAGET%2C%20Jean).
- Asitimbay, A. (09 de Mayo de 2023). Obtenido de https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24910/1/Rev_Juv_Cie_Sol_1308.pdf
- Bravo, B. (2024). Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13352/1/Blanca%20Mar%20c3%20ada%20Bravo%20Garabi%20La%20alimentaci%20c3%20b3n%20saludable%20para%20el%20desarrollo%20de%20la%20atenci%20c3%20b3n%20en%20ni%20c3%20b1os%20de%204%20a%20c3%20b1os%20en%20el%20centro%20de%20Educaci%20c3%20b3n%20>
- Espinosa, P. (08 de Agosto de 2018). *Centros de Desarrollo Cognitivo (RED CENIT)*. Obtenido de <https://www.redcenit.com/que-ocurre-en-el-cerebro-del-nino-cuando-juega/#:~:text=las%20funciones%20cerebrales.-,La%20actividad%201%20C3%20BAdica%20modifica%20la%20estructura%20neurona%20de%20la%20corteza,el%20pensamiento%20y%20el%20lenguaje>
- Galindo, L., Tibicha, A., & Guerrero, C. (11 de Noviembre de 2022). *Repository libertadores*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/aaef19b0-67e0-4096-b93e-526307ef8764/content>
- Huilca, G., & Jennifer, V. (2023). Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12731/1/UNACH-EC-FCEHT-PSCP-020-2024.pdf>
- Izquierdo, P. (07 de Mayo de 2024). Obtenido de https://centrohablame.com/la_importancia_de_la_atencion_en_el_desarrollo_infantil/

- Lara, P., & Bohórquez, C. (09 de Agosto de 2023). Obtenido de <https://librosaccesoabierto.uptc.edu.co/index.php/editorial-uptc/catalog/download/304/270/6496?inline=1#:~:text=El%20juego%2C%20con%20una%20serie,una%20actividad%20que%20se%20realiza.&text=Solo%20juega%20el%20hombre%20cuando,es%20plenamente%20hombre%20cua>
- León, J. (2019). Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28854/ATENCION_NIVEL_LEON_ROJAS_JULIA_MERCEDES.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Machado, Márquez, & Acosta. (21 de Agosto de 2021). *Revista de Educación y Desarrollo*. Obtenido de https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf
- Machado, Márquez, & Acosta. (23 de Septiembre de 2021). Obtenido de https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf
- MEDINA, G., & VARGAS, N. (2020). *Repositorio. UTA*. Obtenido de <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/0f334d6f-9eb0-423a-951a-dec3947331e3/content>
- Mentes Abiertas. (19 de Marzo de 2023). Obtenido de <https://www.mentesabiertaspsicologia.com/blog-psicologia/tipos-de-atencion>
- Muñoz, Y., Rodríguez, S., & Román, M. (06 de Abril de 2021). *Repository libertadores*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/1e43a4e8-272b-43cb-ab1f-84e67e391a54/content>
- Pozada, R. (2014). Obtenido de *La Lúdica como estrategia didáctica*: <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAll>
- Quiroz, R. (19 de Noviembre de 2012). Obtenido de <https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/clasificacion-de-los-juegos/>
- Quito, D. (2022). Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8944/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0010-2022.pdf>
- Rodriguez, K. (2020). Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7482/1/UNACH-EC-FCEHT-PI-E.PARV-2021-000001.pdf>

- Romero. (2009). Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Roso. (febrero de 2012). Obtenido de Fases y características de los juegos didácticos.
- Salguero, M. (2024). Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12885/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-039-2024.pdf>
- UNICEF. (Octubre de 2018). Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (05 de Agosto de 2021). Obtenido de <https://www.unicef.org/lac/acceso-la-educaci%C3%B3n-de-la-primera-infancia-preescolar>
- UNICEF. (9 de Febrero de 2021). *Los niños no pueden seguir sin ir a la escuela, afirma UNICEF*. Obtenido de <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/los-ni%C3%B1os-no-pueden-seguir-sin-ir-la-escuela-afirma-unicef>

7. ANEXOS

ANEXO 1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: Identificar el nivel de atención sostenida mediante una ficha de observación en los niños del subnivel 2.

ESCALA VALORATIVA: Iniciado (I), En Proceso (EP) Logrado (L) Y Destacado.

ASPECTOS PARA VALORAR					
		ESCALA VALORATIVA			
DIMENSIONES	INDICADORES	I	EP	L	D
1. Capacidad de escuchar	1.1. Se mantiene enfocado mientras escucha instrucciones.				
	1.2. Puede repetir o parafrasear la información que se le ha dado.				
2. Interacción dirigida	2.1. En las actividades realizadas respeta turnos y sigue reglas.				
	2.2. Mantiene la concentración en su rol dentro del grupo.				
3. Concentración prolongada	3.1. Trabaja sin responder a estímulos distractores.				
	3.2. Trabaja en una tarea específica sin cambiar de actividad.				
	3.3. Trabaja sin necesidad de reforzar la orden.				
4. Interés en los detalles	4.1. Presta atención a detalles importantes en las actividades.				
	4.2. Evita cometer errores en la realización de actividades.				

5. Capacidad de finalizar tareas	5.1. Termina la tarea de manera autónoma.				
	5.2. Cumple con los pasos requeridos para terminar la tarea.				
	5.3. No necesita instrucciones reiteradas.				
6. Persistencia	6.1. Persiste en su esfuerzo a pesar de enfrentar dificultades.				
	6.2. Puede retomar la actividad tras una breve interrupción.				
	6.3. Culmina la actividad así requiera un alto nivel de atención.				