



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**TÍTULO**

**JUEGOS COGNITIVOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN EN LOS  
NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II DE LA ESCUELA DE  
EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 –  
2020.**

Tesis previa a la obtención de  
Grado de Licenciada en Ciencias  
de la Educación Mención  
Psicología Infantil y Educación  
Parvularia.

**AUTORA:** Sthepany Liceth Piña Ramirez

**DIRECTOR:** Dra. Dora Jeanneth Córdova Cando, Mg. Sc.

**LOJA - ECUADOR**

**2021**

## CERTIFICACIÓN

Dra. Dora Jeanneth Córdova Cando, Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

### **CERTIFICO:**

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento del Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: JUEGOS COGNITIVOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020, de la autoría de la Srta. Sthepany Liceth Piña Ramirez. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 25 Mayo del 2020.



Firmado electrónicamente por:  
**DORA JEANNETH  
CORDOVA CANDO**

**DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, STHEPANY LICETH PIÑA RAMIREZ, declaro ser autora de la presente tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: STHEPANY LICETH PIÑA RAMIREZ

f:  Firmado electrónicamente por:  
STHEPANY  
LICETH PIÑA  
RAMIREZ

C.0705351682

Loja, 26 de Enero de 2021

## **CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO**

Yo, Sthepany Liceth Piña Ramirez, declaro ser autora de la tesis titulada: JUEGOS COGNITIVOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veintiséis días del mes de enero del dos mil veintiuno, firma la autora.

Firma:  Firmado electrónicamente por:  
**STHEPANY  
LICETH PINA  
RAMIREZ**

Autor: Sthepany Liceth Piña Ramírez

Cédula: 0705351682

Dirección: Loja

Correo Electrónico: pinasthepany@gmail.com

Teléfono/Celular: 0969048764

### **DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora de Tesis:** Dra. Dora Janneth Córdova Cando, Mg. Sc.

**Tribunal de Grado:** Mg. Sc. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, **Presidenta del Tribunal**

Mg. Sc. Cisna Piedad Ríos Robles. **Primer Vocal**

Mg. Sc. Alba Susana Valarezo Cueva. **Segunda Vocal**

## **AGRADECIMIENTO**

Mi gratitud a:

La Universidad Nacional de Loja por acogerme y permitirme alcanzar mi formación académica; específicamente, a la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia y su personal docente por su apoyo y aportes de conocimientos durante mi vida académica.

A mi Directora de Tesis, Dra. Dora Jeanneth Córdova Cando, Mg. Sc., por su apoyo y guía para la culminación de esta investigación, así como la bondad y predisposición que generó aportes significativos para el cumplimiento de mi meta.

A la Institución Educativa por la apertura donde realicé el trabajo de campo y, de manera especial, a los niños por haber sido participes en el desarrollo de la presente investigación.

*La autora*

## **DEDICATORIA**

Dedico esta investigación a mis padres por ser el pilar fundamental en mi vida, quienes con su ejemplo cimentaron valores que me guiaron por el camino del bien, sintiendo su presencia y acompañamiento en toda mi etapa de estudio.

A Dios por ser mi guía, darme la fortaleza de poder seguir adelante y cumplir todas mis metas propuestas.

A mi madre, de manera especial, que es el ser que más adoro en este mundo.

*Sthepany Liceth*

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Sthepany Liceth Piña Ramírez  JUEGOS COGNITIVOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019- 2020.	UNL	2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRARIO	JUAN DE SALINAS	CD	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

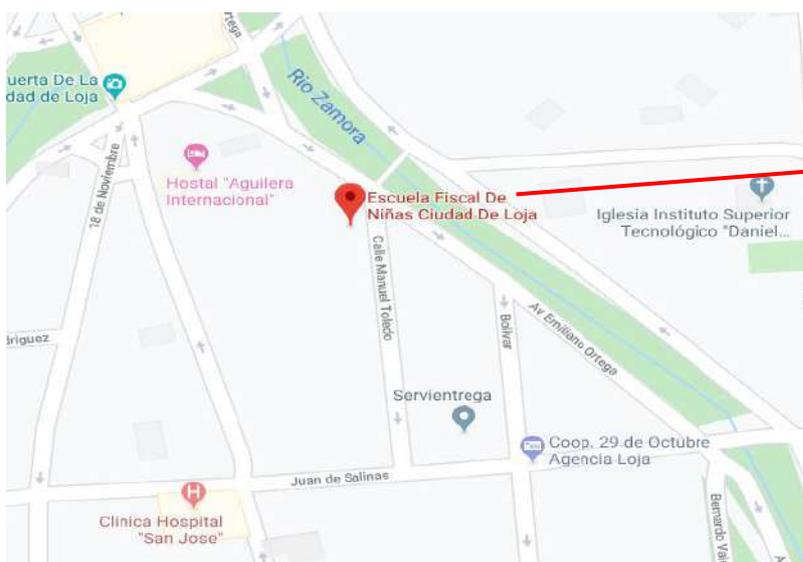
## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

### UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



### CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN

#### ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CIUDAD DE LOJA”



## ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS.
  - a. TÍTULO
  - b. RESUMEN  
ABSTRACT
  - c. INTRODUCCIÓN
  - d. REVISIÓN DE LITERATURA
  - e. MATERIALES Y MÉTODOS
  - f. RESULTADOS
  - g. DISCUSIÓN
  - h. CONCLUSIONES
  - i. RECOMENDACIONES
    - PROPUESTA ALTERNATIVA.
  - j. BIBLIOGRAFÍA
  - k. ANEXOS
    - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
    - OTROS ANEXOS

**a. TÍTULO**

JUEGOS COGNITIVOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DEL  
SUBNIVEL INICIAL II DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE  
LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020

## **b. RESUMEN**

La atención mediante juegos cognitivos constituye el conjunto de estrategias que tienen por objetivo dar respuesta a las necesidades evolutivas que presentan los niños en su desarrollo integral. En este trabajo, analizamos cómo los juegos cognitivos estimulan la atención en los niños. Para la elaboración de esta investigación, se decidió optar por una metodología que combine técnicas cuantitativas y cualitativas, es decir, un enfoque de investigación mixto, alcance descriptivo y correlacional; el diseño fue de tipo preexperimental, cuyo objetivo es determinar si los juegos cognitivos permiten estimular la atención en los niños del subnivel inicial II. También se utilizó los métodos: científico, analítico-sintético, inductivo-deductivo y estadístico descriptivo para ahondar en la problemática de estudio. Las unidades de análisis fueron las docentes (N:3) y niños (N:24) a quienes se aplicó un muestreo no probabilístico para posteriormente utilizar los instrumentos como la encuesta, en donde manifestaron un nivel de atención buena, resultados que contrastaron con el diagnóstico inicial; y, una Guía para la Evaluación de la Atención en niños de 4 a 5 años, orientada a visibilizar el nivel atencional. Los resultados permitieron determinar que más de la mitad (66.66%) de los niños presentaron dificultades en los diferentes aspectos que integran la atención. Es por esto que, se justifica el diseño y aplicación de la propuesta alternativa basada en un taller de juegos cognitivos, donde la evidencia señala que el uso de la misma estimula su proceso de atención en los aspectos de atención dividida, sostenida y selectiva que confluyen al aporte indispensable de atención en general. Finalmente podemos concluir que los juegos cognitivos aumentaron el enfoque en estímulos significativos permitiendo realizar las tareas con mayor efectividad, contribuyendo así en la estimulación del proceso atencional.

**PALABRAS CLAVE:** Atención, estímulos, juegos cognitivos, estimulación cognitiva.

## **ABSTRACT**

Attention through cognitive games is the set of strategies that aim to respond to the evolutionary needs that children present in their integral development. In this work, we look at how cognitive games stimulate attention in children. For the development of this research, it was decided to use a methodology that combines quantitative and qualitative techniques, ergo focus on mixed research, descriptive and correlational scope; the design type was pre-experimental, whose objective is to determine if cognitive games allow to stimulate attention in children of the initial sublevel II. The methods used were: scientific, analytical-synthetic, inductive-deductive and descriptive statistic to deepen into the study problem. The units of analysis were teachers (N:3) and children (N:24) to whom was applied a non-probabilistic sampling and subsequently used the instruments such as the survey, where they showed a good level of attention, results that contrasted with the initial diagnosis; and a guide to the evaluation of care in children from 4 to 5 years old, oriented to make visible the level of attention. The results found that more than half (66.66%) children had difficulties in the different aspects of care. That is why, the design and application of the alternative proposal based on a workshop of cognitive games is justified, where the evidence indicates that the use of it stimulates the process in the aspects of attention divided, sustained and selective attention that converge to the indispensable contribution of attention in general. Finally we can conclude that cognitive games increased the focus on significant stimulation allowing to perform the tasks more effectively, contributing to the stimulation of the attentional process.

**KEY WORDS:** Attention, stimulation, cognitive games, cognitive stimulation.

### **c. INTRODUCCIÓN**

Los conocimientos que se adquieren a lo largo de las etapas de la vida son fruto del desarrollo de las estructuras cognitivas en el ser humano, éstas le permiten conocer, experimentar, manipular y comprender el entorno en el que se desenvuelve, el niño desde que nace está expuesto a un sin número de estímulos mediante los cuales recepta la información, pero requiere de la maduración de sus estructuras para dar respuesta a la misma. Conforme a su evolución el proceso de atención se reafirma, relacionándose directamente con la percepción, motivación, inteligencia y lenguaje, éstos son imprescindibles en el desarrollo del pensamiento, habilidades para la toma de decisiones.

La estimulación de la atención, supone la motivación previa a la adquisición de aprendizajes. Sin embargo, en la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja en donde los niños presentan dificultades de atención no se ha implementado un proceso adecuado que ayude o fortalezca la atención desde sus aspectos más generales, esto a pesar de la preocupación de los docentes y de sus esfuerzos para mejorar este proceso cognitivo. Por otra parte, entre las estrategias que aplican los docentes se encuentran diversos tipos de juegos los mismos que hasta el momento no se han utilizado como una herramienta pedagógica, sino que tienen un empleo estrictamente lúdico.

Por lo expuesto se vio la necesidad de plantear la finalidad de los juegos llegando a convertirlos en una herramienta metodológica cuyo objetivo sea una mayor estimulación cognitiva la cual se reflejará en la mejoría del proceso atencional, es así que llegué a proponer el siguiente tema: **JUEGOS COGNITIVOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.**

En el presente estudio se formularon los siguientes objetivos específicos: diagnosticar el nivel de atención en los niños del subnivel inicial II; diseñar y ejecutar una propuesta alternativa con juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial II; y, valorar la eficacia de la propuesta alternativa con juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial II.

En la revisión de literatura se abordó las dos variables, la primera: atención, que abarca las siguientes temáticas como su concepto, modelos teóricos del proceso atencional, bases neurofisiológicas, proceso atencional, características, tipos, tiempo, atención y sus relaciones, estímulos y factores que influyen en la atención. La segunda: juegos cognitivos, concepto, clasificación, importancia, beneficios, características, desarrollo cognitivo, estilos cognitivos, estimulación cognitiva, juego y aprendizaje, y, por último, los juegos cognitivos para mejorar la atención.

En lo que refiere al enfoque de investigación es mixto, ya que responde a la recolección de datos estadísticos, así como al análisis e interpretación de los mismos. El alcance es de tipo descriptivo, el cual permitió detallar la información de ambas variables; además tiene un alcance correlacional por la relación que ejerce una variable sobre la otra, es decir la atención y juegos cognitivos. En cuanto al diseño de investigación que se empleó fue específicamente preexperimental, el cual se encuentra contenido en los diseños experimentales, pues este estudio se centra en un grupo único al cual se le administra una pre-prueba, seguido la aplicación de la propuesta alternativa, culminando con una post-prueba.

En el proceso investigativo se utilizó los métodos: el científico que sirvió para la recolección de información bibliográfica; el estadístico que se empleó para realizar el trabajo de campo; el deductivo que permitió conocer los casos particulares, el inductivo que ayudó

a la detección de conclusiones valederas, el descriptivo que permitió describir la incidencia del nivel atencional en el aprendizaje de los niños; razón por la cual estos se utilizaron para la recolección de los datos y comprobar el cumplimiento de los objetivos propuestos; se empleó además la técnica de la encuesta cuya aplicación se dirigió a las docentes del Subnivel inicial II, teniendo por objeto conocer su valoración de la atención en el proceso enseñanza-aprendizaje; y como instrumento se aplicó la Guía para la Evaluación de la Atención a los niños del subnivel inicial II, de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja. Es conveniente recalcar que, el tipo de muestra que se utilizó fue no probabilístico, puesto que se seleccionó aquellos casos que acepten ser incluidos, de allí la población comprendió a 3 docentes y 24 niños del subnivel inicial II.

Los resultados del proceso investigativo determinan que un alto porcentaje de los niños investigados demuestran que su proceso de atención interfiere en la realización de actividades de forma constante para desarrollarse con efectividad, por lo cual se hace necesaria una estrategia de intervención para estimular su proceso cognitivo básico, se diseñó y aplicó una propuesta alternativa denominada “Pequeños genios” basada en juegos cognitivos, siendo una guía de 40 actividades aplicadas en un lapso de aproximadamente dos meses, cuyo objetivo es estimular la atención dividida, sostenida y selectiva que son los diferentes aspectos que integra la atención en general para reforzar y potenciar la capacidad de enfoque en determinados estímulos.

Respecto a la discusión los niños del subnivel inicial en inicio presentaron deficiencias en los distintos aspectos que integra la atención, así como la atención sostenida, dividida y selectiva, los mismos que aplicada la guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años se evidenció cambios significativos que generan satisfacción por la efectividad de la propuesta.

En relación a las conclusiones y recomendaciones lo más significativo a lo que se llegó es a la conclusión que los niños aumentaron el enfoque en estímulos realizando las tareas con mayor eficiencia, favoreciendo así la estimulación del proceso atencional, en cuanto refiere a las recomendaciones, la aplicación de juegos cognitivos debe formar parte del plan de clase de forma periódica contribuyendo a mantener la atención dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Consciente de que un buen trabajo de investigación es aquel que se encuentra bien documentado; se accedió a fuentes bibliográficas actualizadas que nos permitió fundamentar teóricamente la incidencia de los juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

Finalmente, el presente informe contiene, título, resumen, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

#### **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

La educación infantil tiene un importante papel preventivo que desempeñar con relación a la atención en la etapa preescolar, ya que por medio de la observación o diagnósticos oportunos se pueden detectar o percibir en algunos niños signos de alarma sobre el desarrollo cognitivo que afectan su normal desenvolvimiento. Es por ello que, a continuación, se hace revisión a los conceptos centrales que permitirán analizar las características de la atención y, al mismo tiempo definiciones respecto a los juegos cognitivos.

#### **ATENCIÓN**

##### **Definición**

La atención es una capacidad esencial en el desarrollo de las actividades diarias del ser humano, pues en todo momento se ve expuesto a una cantidad de estímulos que requieren adquirir cierta relevancia para ser procesados y contar con una respuesta consciente, es decir, congruente al estímulo. Por ello, es necesario recalcar que, la atención es uno de los procesos cognitivos básicos el cual permite comprender la información que recibe según sus necesidades de resolución:

Torres, Elosúa , Gómez, y Tornay (2015) exponen que la atención es: “el organizador de la mente” (p.276). Se considera que es un proceso importante pues no solo atiende los estímulos, sino que los procesa, codifica y organiza para dar respuestas coherentes.

Así también, se hace necesario conocer su etimología, para ello Risueño (2006) refiere que el término atención proviene del latín “attendere” y significa “tender a algo”. Es decir, se enfoca en cierta situación por una razón específica.

La atención es un proceso cognitivo que controla y focaliza selectivamente de entre varios estímulos aquellos que nuestra conciencia considera los más relevantes para su procesamiento y codificación que permiten así generar en conjunto con los demás procesos, una información con sentido, siendo primordial su desarrollo en la adquisición de

aprendizajes en el proceso educativo, es decir, desde edades tempranas del individuo (Prats, *et al.*, 2012).

En resumen, la atención permite el funcionamiento efectivo de los demás procesos cognitivos que dan paso al desarrollo de actividades del ser humano, pues su importancia radica en la selección específica de entre múltiples estímulos pudiendo ser estos externos e internos, seguido los dota de sentido a los más relevantes generando respuestas.

### **Modelos teóricos del proceso atencional**

La atención y sus mecanismos neuronales están basados en dos modelos teóricos. El primero postulado por Broadbent en 1958 como teoría de la selección temprana y la teoría de la selección tardía por Deutsch y Deutsch en 1963 (González, 2006).

**Selección temprana:** Este modelo enfatiza la capacidad de limitación, es decir, el filtro permite procesar un estímulo a la vez, evitando así la sobrecarga de estos y dotándolos de relevancia.

Modelo conocido también como teoría de filtraje, propone que todo estímulo que alcanza el sistema nervioso se procesa hasta el punto en el que ciertos atributos físicos (p. ej., localización espacial, forma, color, etc.) son analizados y representados explícitamente. Broadbent sugirió que la “maquinaria” que identifica el estímulo sólo es capaz de sostener y procesar un “mecanismo” de filtraje responsable de determinar, sobre la base de un análisis preliminar de los atributos físicos del estímulo, si éste continúa su procesamiento; a este mecanismo lo denominó filtro selectivo (González, 2006, p.4).

Se debe agregar que en 1960 Anne Treisman a partir del modelo de Broadbent hizo modificaciones las cuales proponían un filtro más flexible, es decir, aquí se atenúan algunos estímulos aunque no se los dote de un significado completo, pero no necesariamente se eliminan, sino que su intensidad se reduce, al contrario de los estímulos que sí se procesan

significativamente, este modelo se denomina filtro atenuado (Lupón, Torrents, y Quevedo, 2012).

**Selección tardía:** Esta teoría propone que la identificación de objetos familiares se lleva a cabo de forma selectiva y sin limitación alguna a la capacidad de procesamiento.

Según este modelo, la cantidad de entradas sensoriales no modifica la extensión del procesamiento que recibirá el estímulo o el tiempo que toma éste para producirse. La limitante en la capacidad de procesamiento, de acuerdo a este modelo, se ubica después de completado el análisis (González, 2006, pp.4-5).

Este modelo recalca que toda la información puede ser percibida, sin embargo, esta misma obtendrá su importancia una vez que se haya procesado completamente y quedará solamente aquella que se considere relevante.

### **Bases neurofisiológicas de la atención**

Se hace imprescindible conocer las estructuras cerebrales que participan en el proceso de atender cierta información, pues intervienen varios mecanismos neurofisiológicos y neuroquímicos. Así mismo es necesario recalcar que a partir de estudios realizados se evidencia que el proceso de atención integra neurotransmisores como la dopamina, serotonina y noradrenalina (Zuluaga, 2007).

### **Modelos anatómicos de la atención**

Se revisan modelos neuroanatómicos de la atención de los siguientes autores Mesulam (1981), Mirsky (1987), Posner y Peterson (1990).

## Modelo Mesulam

En este modelo se establece la participación no solo de una, sino de varias regiones cerebrales. Mesulam (1981) “planteó la existencia de una red neuronal constituida por cuatro regiones cerebrales responsables de la atención visuoespacial” (p.10).

Estas estructuras que propone el autor antes mencionado son la formación reticular, la corteza parietal posterior, la circunvolución del cíngulo y la corteza frontal. Éste manifiesta que la formación reticular se encarga de incrementar y mantener un nivel de alertamiento adecuado para permitir el funcionamiento óptimo de los sistemas de procesamiento (González, 2006). Sin embargo, Siegel (como se citó en González, 2006) afirma que:

En estudios de actividad neuronal unitaria se ha encontrado que la mayoría de las neuronas de la formación reticular responde a una o más modalidades sensoriales. En lo posterior, estudios sobre este modelo han mostrado que al menos cuatro sistemas neuroquímicos están presentes en las regiones del tallo cerebral que constituyen el sistema reticular activador (SRA). Éstos son los sistemas noradrenérgico, dopaminérgico, serotoninérgico y colinérgico (p.14).

La segunda estructura es la corteza parietal posterior que se vincula a la percepción del mundo exterior que permite atender a los estímulos relevantes; la tercera estructura, circunvolución del cíngulo regularía la distribución espacial de la valencia motivacional, y por último la corteza frontal coordinaría los programas motores para la exploración, el escaneo, la localización y la fijación, y el componente reticular (incluyendo los sistemas ascendentes noradrenérgicos, dopaminérgicos y colinérgicos) proporcionaría el nivel de arousal. Estos componentes además de estar interconectados también mantienen conexiones con estructuras subcorticales y otras regiones corticales. Las estructuras subcorticales son el colículo superior, que está conectado con los campos oculares frontales y la corteza parietal, y los núcleos caudado y estriado, que están conectados con

las tres regiones corticales en la red. Con respecto a las estructuras corticales, se incluyen la corteza temporal inferior y la corteza orbito frontal (Pérez, 2008, pp.79-80).

Este modelo hace énfasis en una única red neuronal que abarca cuatro regiones cerebrales imprescindible en la atención visuoespacial, cada una de estas regiones a su vez mantienen vínculo con otras estructuras y, al mismo tiempo realizan acciones específicas las cuales permiten que el proceso atencional se active y procese la información.

#### Modelo de Mirsky

Este modelo refiere que la atención es un proceso complejo en el cual intervienen una serie de regiones del sistema nervioso central.

Tras haber realizado algunos experimentos y evaluaciones de los trastornos de atención en niños como adultos a través de baterías, Mirsky explica cuatro factores (González, 2006) y en estudios posteriores se encontró un quinto factor, estos son: Focalización/Ejecución, Atención Sostenida, Alternancia, Codificación y Estabilidad (Fernández, 2014).

El factor *Focalización/Ejecución* está relacionado con "la capacidad de concentrarse en una tarea en presencia de estímulos que distraen, y ejecutar rápidamente las respuestas manuales o verbales que requiere la tarea" (Mirsky & Duncan, 2001, p. 20). Este elemento de atención se ha asociado a varias regiones del cerebro, incluyendo el lóbulo parietal inferior, giro temporal superior y partes del cuerpo estriado. El factor *Atención Sostenida* es la capacidad de mantener un foco de atención durante un período considerable de tiempo. En este caso las áreas del cerebro implicadas son las regiones del tectum y la formación mesopontina de la formación reticular del tallo cerebral, así como el núcleo reticular del tálamo medio. El factor *Alternancia* ha sido definido como la capacidad de cambiar el foco de atención de alguna característica específica del estímulo a otra. El desempeño en el factor de alternancia

ha sido relacionado con la corteza prefrontal dorsolateral y la circunvolución cingulada anterior. La *Codificación* se define como la capacidad de mantener la información en la memoria durante breves períodos de tiempo con el fin de permitir la ejecución de operaciones mentales con esta información. Por último, el elemento *Estabilidad*, vagamente descrito, se ha definido como “la coherencia en la respuesta a los estímulos diana” (Fernández, 2014, p.3).

Este modelo centra a la atención como proceso complejo y explica cinco factores, los cuáles cumplen una función específica asociado a diferentes regiones cerebrales, así también describe las características que implica cada factor, es decir, cómo opera en la atención, teniendo como finalidad dar respuesta a los diferentes estímulos.

#### Modelo de Posner y Peterson

Este modelo propone tres redes neuronales específicas que participan del proceso de atención y las bases anatómicas que las harían posibles, considerando que estas son independientes, pero a pesar de ello se interrelacionan (Fernández, 2014).

*Red atencional posterior*, “está relacionada con procesos ligados a lo que hemos denominado reflejo de orientación” (De la Fuente & Pousada, 2014, p.11). A su vez es “responsable de orientar la atención hacia una localización en el espacio, de ahí que también se denomine como atención de desplazamiento. Las estructuras implicadas serían el córtex parietal, el núcleo pulvinar y el colículo superior” (Porcel, 2007, p.10).

*Red atencional de vigilancia o alerta*, se caracteriza por mantener una alerta ante estímulos que requieran ser procesados y dar respuesta (Romero y Callejas, 2016). “Estas funciones están asociadas a áreas frontales y parietales del hemisferio derecho que reciben proyecciones del locus coeruleus” (De la Fuente & Pousada, 2014, p.11).

La *red atencional anterior*, estaría relacionada con el concepto de atención dirigida a la acción. Este sistema está relacionado con el control de la conducta dirigida a objetivos, la detección de errores y eventos, la inhibición de respuestas automáticas y la resolución de situaciones conflictivas. Esta red de control ejecutivo se asienta sobre las áreas frontales mediales, incluyendo el giro cingulado anterior y parte de los ganglios basales (Porcel, 2007, p.12).

Para este modelo el autor indica tres redes neuronales independientes, sin embargo se debe tomar en cuenta que la atención no es un proceso unitario, razón por la cual se interrelacionan de cierta forma. Cada red desempeña un objetivo e integra áreas implicadas, como por ejemplo la orientación, el estado de alerta y por último la acción que se desarrolla.

### **Proceso de atención**

A partir de la presencia de estímulos se desencadenan en el organismo humano algunos procesos tales como:

Proceso inicial o de activación, este empieza cuando se enfoca en situaciones del ambiente que atraen la atención ya sea de forma voluntaria e involuntaria, pudiendo inhibir aquellos irrelevantes. Aquí intervienen las estructuras como la corteza temporal superior, el parietal inferior y el cuerpo estriado relacionado con la capacidad perceptivo-motriz.

Proceso de mantenimiento de la atención a través de la orientación de los sentidos hacia determinado estímulo para ejecutar una acción. Las estructuras relacionadas son la formación reticular y algunos núcleos talámicos.

Proceso de codificación de la información, es decir, almacenar el tiempo que sea necesario en la memoria de trabajo para que esta pueda ser manipulada al requerirla. La estructura implicada es el hipocampo.

Por último, el proceso de extinguir la atención en determinada actividad para dirigirse a una nueva, siendo así que se repite el proceso atencional. Está asociado a la flexibilidad e implica la corteza prefrontal como estructura cerebral (Fernández & Flórez, 2015).

Para que se lleve a cabo la atención es necesario indicar el proceso que se desencadena en el cerebro, pues esta inicia con atender estímulos provenientes del medio, los cuales en ese momento se discriminan por su relevancia, seguido se mantiene el enfoque para su ejecución, se codifica la información hasta que por último por diferentes factores como hostigamiento, tiempo u otros se extingue la atención en determinada actividad, repitiéndose el mismo proceso en una nueva situación.

### **Características de la atención**

Como características generales a continuación se enuncian algunas como:

El proceso cognitivo de la atención, con el hábito constante se vuelve mecánico y se producen dos cambios: primero, pasa de ser un proceso voluntario a un grado menos consciente y segundo, se da de manera breve y directa. También, se produce con procesos como la percepción y memoria, de los cuales no puede desvincularse. Por último, al momento de enfocar la atención, el individuo es capaz de determinar la información a procesar (Psicopedia, 2017).

Además, Fernández y Flórez (2015) recalcan las siguientes características:

**Intencionalidad:** determina la orientación y enfoque de la atención hacia estímulos relevantes que generen un aprendizaje.

**Expectativas de la persona** para motivar la acción de atender determinada situación, influyendo significativamente este incentivo anticipado.

**Activación o desarrollo y sostenimiento** de los demás procesos cognitivos que intervienen en la consolidación de información.

Orientación de los procesos cognitivos de forma voluntaria hacia hechos u objetos como el observar un caleidoscopio.

Focalización de forma segmentada en uno o varios estímulos en un mismo tiempo, siempre y cuando estos tengan un significado preciso, es decir, de relevancia.

Concentración es la capacidad atencional que se presta a una actividad específica hasta el final.

Flexibilidad hace referencia a la habilidad de respuestas que se generan hacia los distintitos pensamientos.

Ciclicidad esta atención que se mantiene durante los ciclos de tareas las cuales se realizan a diario, así como las que no.

Estabilidad capacidad para mantenerse en la actividad hasta cumplir con los objetivos que se proponen.

El proceso de atención se ve determinado por diversas características las cuales contribuyen en la obtención de respuestas coherentes y fundamentadas, esto quiere decir que antes de llegar a procesar la información con totalidad, diferentes factores intervienen como por ejemplo, el interés de la persona ante los estímulos, el tiempo de enfoque, cuán llamativos son o su persistencia.

### **Tipos de atención**

Se menciona a continuación la tipología de Sánchez-Carpintero y Carbona (2001) la cual tiene más relevancia en la actualidad.

- El primer tipo denominado sistema de alerta o estado de vigilia, el cual se considera un requisito para la activación de los procesos cognitivos.
- Como segundo, el sistema atencional posterior, que se diferencia del estado de vigilia por su ubicación,

- El tercer tipo es el sistema atencional anterior, cuyo desarrollo es orientado y reflexivo hacia un fin específico, por último, este se divide a su vez en varios tipos como: la atención sostenida, dividida y selectiva. La sostenida implica la capacidad de mantener una respuesta por un periodo de tiempo prolongado. La atención dividida refiere a la habilidad para atender varios estímulos a la vez pudiendo responder de forma simultánea, y la atención selectiva se entiende como la capacidad para centrarse en determinado estímulo, inhibiendo aquellos que no se consideran relevantes.

### **Tiempo de atención**

La atención en la edad preescolar (2 a 6 años) es un proceso cognitivo que va evolucionando de acuerdo a la edad cronológica, de allí que se deba respetar el ritmo de aprendizaje de los niños. Además, se debe tomar en cuenta que en esta etapa el tipo de atención que predomina es la involuntaria, ya que ante la presencia de las características llamativas de los estímulos de ciertas tareas o el juego captan instantáneamente su foco atencional; mientras que la atención voluntaria es gradual, por cuanto les resulta un reto mantener su atención en tareas o actividades con cierta complejidad o poco atractivas (Caraballo, 2018).

“Desde los 2 años hasta los 4 se observa un aumento en la capacidad para mantener la atención, pero no es hasta los 4 años y medio, coincidiendo con grandes cambios en la mielinización, cuando aparece un punto de inflexión, produciéndose una mejora significativa en la ejecución de tareas atencionales. A los 5 años, los niños son capaces de realizar una tarea atencional visual durante 14 minutos” (Pérez, 2008, pp.83-84).

## **Atención y sus relaciones**

El proceso cognitivo de atención requiere la conjugación de varios procesos, que se adapten al medio ambiente y que generen momentos de atención positivos, que aporten al aprendizaje significativo (Ruff y Rothbart , 2001).

### Atención y percepción

Se considera la atención como proceso indispensable que antecede a la percepción y determina qué estímulos percibir, organizándolos y dotándolos de relevancia a aquellos que proporcionen una información para el organismo (Psicólogos Infantiles Madrid, 2017).

### Atención, motivación y emoción

Roselló (como se citó en Psicopedia, 2017) señala que:

Atención, motivación y emoción se encuentran relacionadas desde el punto de vista neurobiológico. El Sistema Activador Reticular Ascendente (SARA) que activa el mecanismo atencional, establece estrechas relaciones neuroanatómicas con el Hipotálamo, que es el centro motivacional por excelencia, y forma parte del cerebro de las emociones al estar integrada en el sistema límbico.

Es decir, la motivación y emoción son las que determinan el interés, la predisposición y la buena voluntad que el individuo disponga a la hora de realizar una tarea en especial, ya que si ésta se encuentra dotada de estímulos llamativos en sus características lograrán en este caso captar la atención de los infantes, proceso que desencadenará en la selección, procesamiento, asimilación y acomodación de los nuevos esquemas de aprendizaje.

### Atención e inteligencia

Para James (1890) las personas con una alta capacidad intelectual eran aquellas que poseían una gran habilidad de prestar atención de forma eficaz, esta concepción se tenía con

anterioridad, pues actualmente, se considera a la atención como un mecanismo indispensable que facilita el funcionamiento de la inteligencia, determinando el proceso de información activo y el manejo exitoso de la cantidad de estímulos que se presentan.

## **Estímulos**

El término estímulo se entiende como el objeto o las diversas situaciones que apreciamos. Podemos encontrar un sinnúmero de estímulos en el ambiente, pero la capacidad para atenderlos es limitada, pues, aunque se atiendan varios de forma simultánea, estos se procesan de acuerdo a su importancia para resolver determinada situación. Además, podemos decir que cada estímulo puede ser más o menos intenso, significativo e incontrolable, a partir de estos factores se enfoca la capacidad de atención (Universitat de Barcelona , 2018).

Hilgard y Marquis (1940) definen a un estímulo “como a un instigador o como una ocasión para el responder” (p. 73).

Woodworth (1929) exhibió que “un estímulo es cualquier forma de energía que actúa sobre un órgano sensorial y despierta alguna actividad en el organismo” (p. 223).

Según Ramos (2016) menciona algunos estímulos que determinarían el proceso de atención tales como:

- Condicionados: que refieren un conocimiento previo frente al estímulo percibido.
- Incondicionados: este estímulo genera una respuesta sin necesariamente tener una información.
- Sensoriales: son aquellos estímulos externos o internos que el organismo recepta a través de los órganos de los sentidos.
- Químicos: estímulos que generan una respuesta química en el organismo.

Los estímulos son el motor de las actividades humanas, pues todo el tiempo están presentes y, dar respuesta a los mismos es la finalidad, podemos ejemplificar estos en el caso de los niños; al momento que la maestra canta canciones de finalización el niño de inmediato sabe su significado que es el de salir a casa, es decir, posee un conocimiento previo por la rutina de este estímulo condicionado; así también, el niño en peleas ocasionales su compañero al proporcionarle un peñisco su respuesta es el llanto como innata del estímulo incondicionado; de acuerdo a los estímulos sensoriales que abarca todos los sentidos por citar las salidas de campo en donde el niño se expone a ruidos, texturas, olores y demás; por último en cuanto a los químicos podemos visualizarlos cuando un niño posee alguna dolencia y se le proporciona medicamentos que calman dichos padecimientos.

### **Factores que influyen en la atención**

En el proceso de atención interfieren factores externos como las diferentes situaciones del medio que son observables, como las directrices de la tarea, la novedad, las características y tiempo que conlleva dicha actividad, y factores interpersonales, como las expectativas de los niños, su interés, estado de ánimo, a continuación, se detallan algunos factores:

#### Factores externos

El tipo de estímulo: hay estímulos más llamativos que otros, según los intereses del individuo.

- **Contraste:** centramos la atención en determinado estímulo que no presenta uniformidad en relación con el resto.
- **Movimiento y cambio:** la atención centrada en determinado estímulo cambia de un momento a otro hacia la presencia de uno nuevo.
- **Repetición:** la presentación reiterada de estímulos capta de manera instantánea la atención.

## Factores internos

- Estado orgánico: refiere a los procesos internos del individuo, a su estado físico y mental, pues si estos no se encuentran en correcto funcionamiento, focalizar la atención resultará difícil.
- Emoción: factor determinante para la realización de las tareas, pues es claro que las emociones positivas contribuirán a mantener nuestra atención a diferencia de las emociones negativas.
- Motivación: la propuesta de actividades interesantes, lúdicas y novedosas favorecen la atención para su ejecución exitosa (Rodríguez, 2017).

## **JUEGOS COGNITIVOS**

### **Definición**

Los juegos cognitivos ponen en funcionamiento la capacidad intelectual del niño al emplear la curiosidad sobre los mismos. Este proceso comienza cuando se entra en contacto con estímulos del medio desde que se es un bebé, al observar, explorar y manipular objetos que son de interés que en lo posterior conforme al desarrollo de las capacidades se convertirá en un reto el dar una respuesta o solución a un problema que se presente con estos, así se empleará su inteligencia (Chavez, 2016).

Así también, García y Llull (2009) mencionan que estos: “son los juegos que inducen el desarrollo de capacidades intelectuales, juegos que favorecen el pensamiento abstracto y las habilidades lingüísticas” (p.90).

Además, es importante mencionar que, Carvajal (2017) refiere que “normalmente, es necesario un tablero, o fichas o instrumentos para la escritura” (p.191).

Se concibe a los juegos cognitivos como aquellos que mediante la estimulación intelectual contribuyen al desarrollo de capacidades como la atención, memoria, lenguaje, inteligencia, resolución de problemas, lo cual favorece en el niño un desarrollo integral.

### **Clasificación de juegos cognitivos**

Juegos lingüísticos: son juegos que permiten la discriminación de palabras, favorecen el incremento y desarrollo del vocabulario de una forma lúdica. Este tipo de juegos les ayuda también a desarrollar una conciencia del lenguaje estimulando así su fluidez y creatividad a la hora de jugar, estos pueden ser: el teléfono dañado, adivinanzas, trabalenguas, retahílas.

Juegos imaginativos: implica otorgar un sentido a objetos inanimados, pues los niños a partir de estos recrean historias, imaginan aventuras y así un sinnúmero de situaciones que les

produce satisfacción e indirectamente contribuye en el desarrollo de sus capacidades cognitivas, refuerza su área emocional. Estos pueden ser: adivinar el tesoro, los piratas del caribe, entre otros.

Juegos manipulativos: estos brindan la oportunidad de palpar objetos a través de la habilidad motriz, es decir, la coordinación ojo-mano, viéndose estimulado su pensamiento abstracto por la concentración que estos juegos implican y atención a las diferentes propiedades que pueden experimentar como color, forma, tamaño, textura, etc. Algunos ejemplos son: juegos de construcción, legos, rompecabezas, dominó, etc.

Juegos de exploración o de descubrimiento: este tipo de juegos permite que el niño comprenda cómo funciona el mundo en el que se desenvuelve. Que pueda reconocer que efectos tienen sus acciones al explorar situaciones nuevas e intentar descifrar y dar sentido a su descubrimiento. Estos juegos pueden ser: explorar elementos del medio natural, experimentos a partir de materiales concretos, entre otros (Morelli, y otros, 2012).

Hay que mencionar, además que se abarcan los juegos de atención y de memoria que también favorecen el desarrollo de las estructuras cognitivas, pues requieren enfoque, cumplimiento de reglas y de concentración para llevar a cabo estos juegos que a continuación pueden mencionarse: mosaicos, juegos de memoria, discriminación auditiva, bingo, juegos de mesa, entre otros (Garrido, 2014).

Si bien es cierto el niño pone en funcionamiento sus estructuras cerebrales en todo tipo de juego, sin embargo, en la clasificación que abarcan los juegos cognitivos requieren de una mayor estimulación de estas capacidades para su maduración de acuerdo a su edad cronológica, pues es en donde el niño va desarrollando hitos importantes como lo es la construcción de esquemas, comprensión del medio, pensamiento abstracto, lenguaje,

memoria, atención a los detalles, planteamiento de estrategias para la resolución de conflictos de forma lúdica y significativa.

### **Importancia de los juegos cognitivos**

Este tipo de juegos contribuyen a mejorar los procesos cognitivos en el niño, pues son juegos que requieren atención y razonamiento. Entre ellos podemos mencionar juegos de construcción con bloques, juegos para la atención, memoria, juegos de experimentación, expresión lingüística, jeroglíficos, dominó, juegos de mesa, de preguntas, entre otros (Carvajal, 2017).

Fisher (s.f.) indica que, en la mayoría de los casos, se pone especial énfasis en la perfección de habilidades cognitivas en el salón, sin embargo el incorporar juegos de mesa sería esencial para el éxito posterior. Estos juegos pueden ser damas, ajedrez, cartas, convenientes para evidenciar cómo los niños se enfrentan a determinadas situaciones y las estrategias que aplican para resolverlas exitosamente.

Siendo así que, la importancia de estos juegos reposa en las habilidades que el niño ira desarrollando con el fin de consolidar sus procesos cognitivos los cuales se fortalecen seguidos de la atención a los estímulos, como, por ejemplo: atención a los por menores de una actividad, comprensión y respeto por las reglas de juego, asimilar e interiorizar la información de la vida diaria.

### **Beneficios de los juegos cognitivos**

Entre los beneficios de la aplicación de juegos cognitivos se encuentran el “fomento del proceso de aprender jugando, iniciación a la toma de decisiones, maduración y pensamiento lógico, potenciar la actividad mental”(Carvajal, 2017, p.191). Así como también estos presentan mejoras en la velocidad de procesamiento de la información, mejoras no solo en

una sino en varias áreas de la cognición como la atención, memoria, flexibilidad mental y habilidad para la resolución de problemas (Weir K. , 2014).

Se debe agregar que otro de los beneficios del juego es que no sólo ayuda en el desarrollo de muchas capacidades en el niño, sino también en aspectos del desarrollo evolutivo posee múltiples aportes. El niño a través del juego, además de la diversión, recreación, puede conseguir destrezas tanto mentales como físicas, sentir emociones, experimentar diversas situaciones sean positivas o negativas y socializar con otros. Estas vivencias del juego le irán proporcionando al niño la experiencia necesaria para enfrentrar su mundo, convivir y establecer relaciones con los demás y, así mismo, configurar su personalidad (Fundación querer , 2018).

La aplicación de juegos cognitivos da la posibilidad de inmiscuir al niño a un aprendizaje de forma placentera siendo el juego el que aviva el interés por hacerlo, pues estos generan un entrenamiento y estimulación de las capacidades cognitivas desde la infancia y de esto depende en gran parte la maduración cerebral con la cual se agiliza la actividad mental, es decir, el niño será capaz de responder con mayor efectividad a sus experiencias, esto combinado con su parte emocional, pues es un ser de naturaleza biopsicosocial.

### **Características de los juegos cognitivos**

Todo juego o actividad lúdica implica un establecimiento de normas o consensos que orienten al niño en su participación eficaz, la cual le permita experimentar gozo, alegría, placer a partir de su intervención. A continuación, Garcia & Llull (2009) refieren que estos juegos tienen las siguientes características:

- Deben guiarse por reglas complicadas o extensas
- Algunos usan tableros,
- Fichas o dados

- Aparatos de escritura
- Movimientos corporales (p.90).

Lo imprescindible en este tipo de juegos es la atención que se debe prestar a las reglas, seguir las paso a paso, y en el caso de juegos grupales se debe practicar el respeto hacia todos los integrantes para llevar a cabo un juego armónico que genere provecho.

### **Desarrollo cognitivo en la edad preescolar**

Piaget (como se citó en Albornoz y Guzmán, 2016) afirma que el desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño y la niña por comprender y actuar en su mundo. En cada etapa el niño desarrolla una nueva forma de operar, este desarrollo gradual sucede por medio de beneficios interrelacionados con la organización, la adaptación y el equilibrio.

Para Piaget el proceso cognitivo está integrado por diferentes factores: maduración, equilibrio, interacción social y experiencia (Albornoz y Guzmán, 2016). Así también, de manera global se puede diferenciar el desarrollo cognitivo en las siguientes áreas: social, afectivo, motor, lenguaje y pensamiento. Por ello la importancia del desarrollo cognitivo desde la primera infancia hacia los siguientes años, pues es en donde los niños logran adquirir habilidades de acuerdo con los hitos de desarrollo, y su desenvolvimiento determinará la capacidad para comprender, obtener información, resolver problemas y adaptarse a su entorno. Conforme a la maduración y equilibrio en estas áreas el infante contará con las pautas necesarias en su vida escolar para entender conceptos más complejos o abstractos (Instituto Europeo de Educación, 2019).

Hay que mencionar, además que el desarrollo cognitivo integra muchas habilidades que se requieren para un desempeño académico airoso, así como en otras circunstancias de la vida. Incluyen concentración, atención, pensamiento, memoria y más. La importancia de potenciar dichas habilidades radica no sólo hacerlo en edades tempranas sino a lo largo de

la vida adulta de la persona, puesto que le permitirán analizar y controlar situaciones cotidianas, con el fin de buscar soluciones y llegar a obtener resultados beneficiosos (Fisher, s.f.).

El niño conforme a su evolución, ambiente en el que se desenvuelve y experiencias que vive construye un bagaje de conocimientos los cuales le permiten asimilar y adaptarse a su realidad, pues en esta etapa preescolar el niño se encuentra expuesto a situaciones nuevas, es más curioso, explorador, se interesa por dar solución a problemas, momento en el cuál sus capacidades cognitivas se potencian, así como también las áreas: físico, social y emocional, pero en el resultado de este desarrollo se ven implicados factores como el acompañamiento de un adulto, estimulación oportuna, relaciones entre pares y demás, respeto por su ritmo de desarrollo, es decir, un equilibrio entre el medio que lo rodea.

### **Estilos cognitivos**

Según Hederich y Camargo (1999), refieren que:

El concepto de estilo cognitivo hace alusión a modalidades generales para la recepción, la organización y el procesamiento de la información, modalidades que se manifiestan en variaciones en las estrategias, planes, y caminos específicos seguidos por los sujetos en el momento en que llevan a cabo una tarea cognitiva.

Se distinguen los siguientes estilos cognitivos:

**Reflexividad-Impulsividad:** este primer estilo refiere a la persona que es cuidadosa y se fija en los detalles antes de tomar una decisión, en cambio la persona impulsiva no mide las consecuencias, simplemente actúa de forma precipitada.

**Dependencia-Independencia de campo:** los individuos de estilo dependencia de campo tienden a enfocarse en patrones establecidos y la información que buscan es externa o ajena

a estos. Por otro lado, los sujetos del estilo de independencia de campo tienen un criterio propio, son más analíticos y reflexivos en la investigación científica y técnica.

**Convergencia-Divergencia:** si el individuo expone un tema de forma clara, exploratoria y sin recelo o por el contrario si lo realiza estrictamente focalizada.

**Holismo-Serialismo:** el estilo holista hace énfasis en la ejecución integral de una tarea, o por medio del análisis focalizado de sus partes, es decir, teniendo un orden definido.

**Adaptación-Innovación:** si la persona frente a determinada situación responde con la misma acción que lo caracteriza, o si la solución que brinda la hace desde otra perspectiva.

**Visualización-Verbalización:** este estilo responde a la preferencia que tiene el individuo, si la representación de conceptos e ideas son mentales (visuales) o por el contrario son de forma verbal (diálogo).

**Centración-Barrido:** la persona se enfoca en cierta actividad y la lleva a cabo hasta el final sin dispersión alguna, o su enfoque puede ser simultáneo pudiendo responder de forma segmentada las diversas actividades.

**Concreción-Abstracción:** si para la comprensión de nueva información la persona requiere de ideas concretas o se le facilitan ideas solamente abstractas.

**Independiente-Sensible:** el manejo que la persona le atribuye a la información, de manera estructurada y analítica para llegar a la solución del problema sin esquematizarse en cómo fue presentada, a diferencia de aquellas personas que resuelven el problema manteniendo la información tal cual, sin desagregarla (Vélez, 2013).

Debemos entender que los diferentes estilos cognitivos poseen su modalidad de receptar los estímulos presentes en el ambiente. Estos estilos individuales favorecen al individuo asimilar, codificar e interiorizar con el fin de responder coherentemente a lo percibido, además el conocimiento de cada estilo permite la aceptación y condescendencia con el estilo que otra persona posea.

## **Estimulación cognitiva**

La estimulación cognitiva pretende estimular, promover y ejercitar determinadas estructuras cognitivas y con ello generar una práctica y habilidades constantes, permitiendo así crear y mejorar el funcionamiento del cerebro que es en donde se originan nuevas conexiones sinápticas que favorecen la plasticidad cerebral, esto se logra instaurando hábitos de estimulación cognitiva (Pozuelo de Alarcón, 2018).

Para la comprensión de cómo se activan y mantienen las estructuras cognitivas se hace necesario conocer el concepto de estimulación cognitiva que, según Muñoz (2009) refiere:

El término estimulación cognitiva hace referencia a todas aquellas actividades dirigidas a mejorar el rendimiento cognitivo general o alguno de sus procesos y componentes (atención, memoria, lenguaje, funciones ejecutivas, cálculo, etc.), ya sea ésta en sujetos sanos o en pacientes con algún tipo de lesión en el sistema nervioso central (p.13).

Dicho lo anterior, la estimulación se basa en actividades organizadas con la finalidad de potenciar en los individuos sus procesos cognitivos, esto, teniendo en cuenta que en los primeros años de vida es de vital importancia puesto que la plasticidad cerebral permite un sin fin de nuevas conexiones que darán paso a la recepción y respuesta de información del entorno.

Así mismo, cabe tomar en cuenta que la estimulación cognitiva eficaz es la cual abarca la práctica de distintas habilidades. Es decir, es relevante variar las formas de estimulación y mezclar ejercicios y juegos que impliquen la activación de habilidades mentales distintas. Sin embargo, la actividad que nos represente un reto para la mente, será beneficiosa para el nivel cognitivo, desde actividades como leer, aprender nuevos idiomas o destrezas y, en caso de resultar atractivos los juegos de mesa o pasatiempos se encuentran formas entretenidas de estimulación cognitiva, pues mantener en actividad la mente y estimularla contribuye a

umentar la reserva cognitiva la cual es imprescindible y ayuda a que el cerebro sea resistente a procesos de envejecimiento como a otro tipo de alteraciones (Fundación Pasqual Maragall, 2018).

### **Juego y aprendizaje**

El juego se considera como una orientación pedagógica importante en la adquisición de conocimientos de forma lúdica, novedosa, eficaz y sobre todo que ayuda a consolidar los aprendizajes de forma integral, es decir, en todas las áreas de desarrollo y aprendizaje.

El juego para que sea considerado como tal, no implica necesariamente aprender, aun así, sigue siendo imprescindible en la relación aprendizaje-juego. Se han realizado estudios en los cuales se mencionan beneficios de aprender jugando, estos se han enfocado exclusivamente en dos tipos de juego: el libre, en donde los niños son los protagonistas, y el guiado, está a cargo de la dirección del docente en cierta medida, su papel es únicamente el de orientar. Así también, otro punto importante de estos estudios en la educación temprana son dos perspectivas diferentes: la primera hace énfasis en el juego como beneficio para el aprendizaje en el desarrollo, este abarca áreas cognitivas, socio-afectivas y la capacidad autorreguladora; y la segunda se centra en beneficios del juego para el aprendizaje del proceso académico, aquí el juego libre cobra vital importancia, pues los niños deben ser quienes propongan y guíen los juegos, motivando así su participación (Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia, 2018). Mejias (2017) sostiene que: “El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación” (p.2).

Así mismo, estos juegos con los que se invite al niño a aprender no necesariamente son aquellos que juega en casa, sino que el adulto debe propiciarle nuevas alternativas de juegos que le permitan lograr objetivos precisos como conocimientos en múltiples áreas, estos serán

divertidos, dinámicos y de interés para el niño, que le permita el desarrollo de diferentes capacidades sociales y cognitivas, entre otras. Se hace necesario recalcar que el beneficio de los juegos muchas de las veces son subestimados por docentes, por cuanto, la variedad de juegos que ejercitan habilidades cognitivas en los niños son desconocidos y poco aplicados en salones de clase (Batllori Aguilá, 2010).

A lo largo del proceso educativo se ha cuestionado el juego como estrategia pedagógica, sin embargo, en la actualidad posee más valor y se tiene en cuenta que el juego se encuentra presente y es parte fundamental a lo largo de toda la vida, especialmente en la infancia pues es en donde aporta grandes beneficios no solo en la formación académica, como destrezas, contenidos, sino también en el desarrollo de todas las áreas que integran al ser humano. De allí radica la importancia de instaurar nuevas alternativas de juegos combinados entre libres, dirigidos y propuestos por iniciativa del niño, favoreciendo así espacios continuos en el salón de clases en donde exprese sus ideas, curiosidad, imaginación, y sobre todo disfrute aprendiendo.

### **Los juegos cognitivos para mejorar la atención**

El juego como se ha mencionado antes contribuye de forma significativa en el desarrollo de los procesos cognitivos básicos y superiores que le permite al niño asimilar conceptos o esquemas de manera rápida y efectiva, estos procesos son la base en la construcción del pensamiento lógico. Se ponen en funcionamiento varias habilidades entre ellas la atención, percepción, memoria y lenguaje a partir de las cuales el individuo adquiere autonomía para desenvolverse en su medio (Mejias, SlideShare , 2017).

La mejor forma para entender su nivel de desarrollo cognitivo y psicosocial es a través del juego ya que parte de su lenguaje es no verbal y se les facilita comunicarse con otros niños de esta forma, evidenciándose a través de estas actividades también su forma de

pensar (pensamiento mágico), y su desarrollo moral y espiritual. El preescolar tiene un pensamiento mágico, su imaginación es ilimitada para inventar e imitar están en su apogeo; a causa de su egocentrismo y de su forma de razonar creen que todos sus pensamientos son poderosos; la imaginación es un motor importante en su desarrollo y se manifiesta en casi todas sus actividades cotidianas, especialmente a través del juego (Hernández, 2009, p.3).

Seguido de la etapa del juego simbólico, se puede empezar con juegos que implican un nivel de complejidad entre los 4 a 6 años, estos requieren clasificar, trabajar secuencias, trabajar en equipo, seguir patrones, dominó, entre otros, siendo juegos cognitivos que demandan prestar la atención necesaria para su ejecución (Instituto Europeo de Educación , 2019).

Quiroz y Schragger (como se citó en Campo, 2009) el niño mantiene la atención durante más tiempo en aquellas actividades que le interesan. Ello le permite apreciar mejor los acontecimientos que se producen a su alrededor, interpretar adecuadamente las explicaciones recibidas o seguir un determinado plan de juegos; es decir, que el control de la atención le posibilita aprender y estimular en mayor grado su inteligencia.

Los juegos cognitivos al requerir el empleo de las capacidades cognitivas en general para su ejecución y siendo la atención una de ellas, se evidencia una estimulación significativa en los procesos atencionales al presentarle al niño juegos poco convencionales los cuales varían sus niveles de complejidad, implican reglas, se muestran atractivos, novedosos y requieren de su debida atención y empleo de otros procesos que potencian sus habilidades mentales.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

En el presente trabajo investigativo se utilizaron materiales tecnológicos, de oficina, bibliográficos y material didáctico.

El enfoque de la investigación es mixto, es decir, cuantitativo y cualitativo. Por un lado, el primero responde a la recolección de datos estadísticos y, por otro lado, el enfoque cualitativo profundizará el análisis e interpretación de estos para la comprensión de la problemática. Kathryan Pole (2008) señala que este tipo de combinación híbrida permite realizar una mejor inferencia de los resultados.

Adicional a lo anterior, la metodología mixta permitirá a la investigación beneficios como: comprobación de teorías propuestas, inferencias de la muestra representativa y seleccionada, la flexibilidad en la recolección de datos y una mayor aproximación de la problemática a explicar (Caro-González, García-Gordillo y Ofa-Bezúnareta, 2014).

El alcance es de tipo descriptivo, según refiere Hernández y Mendoza (2018) este estudio se enmarca en la caracterización de las variables a partir de la recolección de información para la posterior comprensión de las mismas. Adicionalmente, este estudio tiene un alcance correlacional debido a la relación o asociación existente entre los juegos cognitivos y la atención, destacando la influencia de la una sobre la otra.

El diseño de investigación que se llevó a cabo es experimental, el cual, es definido por Hernández y Mendoza (2018) como: “Los diseños experimentales manipulan y prueban tratamientos, estímulos, influencias o intervenciones para observar sus efectos sobre otras variables en una situación de control” (152). Así pues, en esta investigación se planteó una propuesta alternativa con el fin de estimular la atención en los niños del Subnivel inicial II, obteniendo resultados satisfactorios, viéndose elevado el nivel atencional para un mejor

desenvolviendo en el proceso de aprendizaje. Además, el diseño específico de esta investigación es preexperimental, el cual se encuentra contenido en los diseños experimentales, ya que se realiza el estudio con un grupo único en donde el grado de control es mínimo y se administra una prueba previa a la aplicación del taller de juegos cognitivos y finalmente se aplica nuevamente la prueba para verificar resultados y establecer conclusiones.

También se utilizaron los siguientes métodos como el científico con el cual se recopiló bases teóricas con el fin de sustentar ambas variables de la problemática, el método analítico-sintético para el estudio minucioso de los contenidos y consolidarlos para su comprensión, el método inductivo-deductivo con la finalidad de llegar a obtener conclusiones generales sobre la atención en los niños y por último el método estadístico descriptivo con el cual se organizó, tabuló e interpretó los datos estadísticos del trabajo de investigación.

La técnica empleada fue la encuesta dirigida a las docentes con la finalidad de obtener información puntual sobre la atención de los niños en sus aulas.

El instrumento que se aplicó fue la Guía para la Evaluación de la Atención en Niños de 4 a 5 años, la misma que se diseñó por un grupo de estudiantes de la Universidad Nacional de Loja, con fines únicamente investigativos, para su elaboración se tomó en cuenta el Instrumento para la detección y evaluación de las dificultades de aprendizaje de atención y memoria, realizada por el Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia, en Septiembre del 2012.

El muestreo según el investigador social Piergiorgio Corbetta (2010) constituye: "... el procedimiento por el cual, se elige un número reducido de unidades aplicando criterios que permitan generalizar resultados obtenidos de la muestra total de la población" (p. 272). No

obstante, un muestreo aleatorio autentico resulta muy complicado debido a limitaciones (temporales, económicas, mano de obra) y falta de información. Por esta razón, en esta investigación, se acudió a un muestreo no probabilístico, el cual permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. De manera que la población investigada comprendió 3 docentes y 24 niños.

## f. RESULTADOS

Resultados de la aplicación de la encuesta a las docentes.

Tabla 1

*¿Cómo considera usted la atención que prestan los niños en el aula?*

Indicadores	f	%
Buena	3	100
Muy deficiente	0	0
Regular	0	0
Deficiente	0	0
Muy buena	0	0
Total	3	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a las docentes de inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

**Elaboración:** Sthepany Liceth Piña Ramirez.

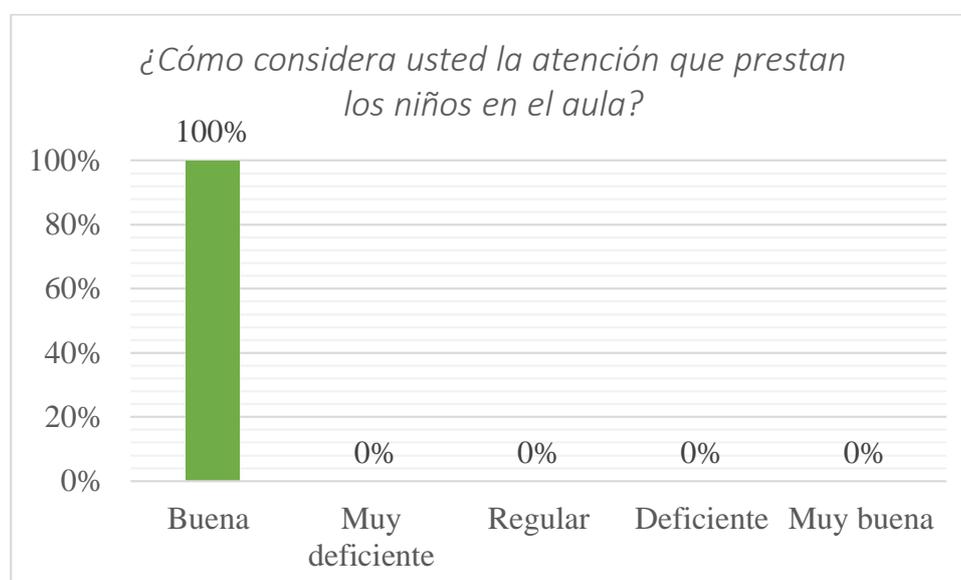


Figura 1

### Análisis e interpretación

Estudios de la Universidad Internacional de Valencia (2018) mencionan que es frecuente el descontento que manifiestan los docentes, pues les es más complicado lograr que los alumnos les presten atención y los escuchen con debidamente en el aula. Recalcan la importancia de este proceso en la adquisición de aprendizajes, así como las dificultades que acarrea el mismo, teniendo como consecuencia frustración ante el proceso educativo.

En los resultados se puede evidenciar que 3 docentes quienes representan un 100%, indican que en el salón de clases existe una buena atención por parte de los niños en general.

Los resultados antes mencionados se contraponen a las cifras obtenidas con los resultados de la aplicación de la guía, pues la mayoría de los niños si presentan dificultades en la atención dentro del aula.

Tabla 2

*¿Ha notado usted problemas relacionados con la atención en sus niños?*

Indicadores	f	%
Muchos casos	0	0
Algunos casos	3	100
Pocos casos	0	0
Ninguno	0	0
Total	3	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a las docentes de inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.  
**Elaboración:** Sthepany Liceth Piña Ramirez.

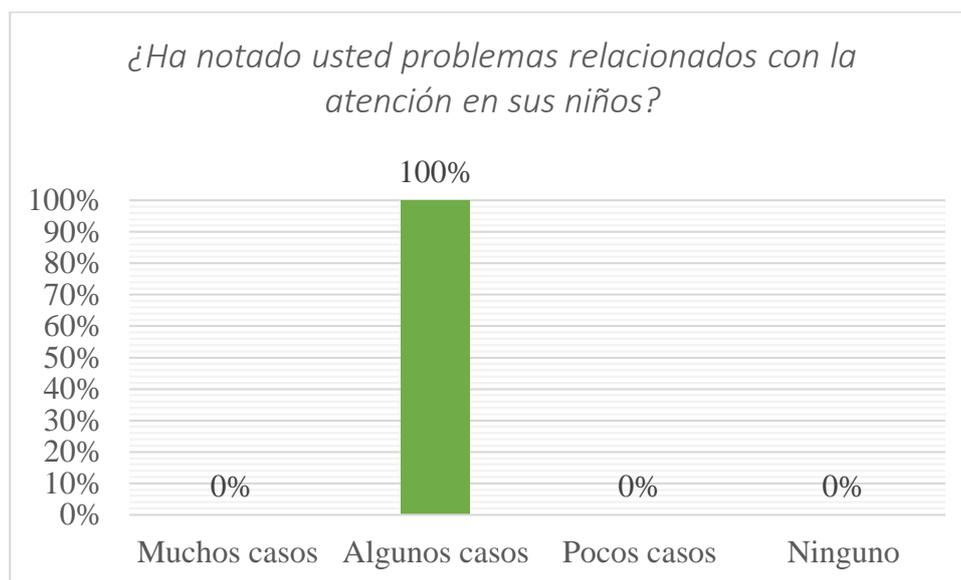


Figura 2

### **Análisis e interpretación**

Casquete (2017) afirma que, en la vida escolar del estudiante, la mayoría de los docentes se muestran preocupados por mejorar la atención en el aula, por cuanto mencionan que: los

alumnos se distraen con facilidad, no realizan las tareas con las directrices dadas, no prestan atención a los detalles y les cuesta mantenerse concentrados.

Los resultados obtenidos permiten apreciar que 3 docentes las cuales representan el 100% señalan que han notado algunos problemas relacionados con la atención en sus niños.

Las dificultades de atención que evidencian las docentes en el aula parten de aspectos en donde los alumnos presentan frustración al culminar tareas, no siguen las directrices correctas, ni prestan atención a los detalles y les cuesta mantenerse enfocados en la actividad indicada, estos son algunos indicadores que permiten identificar el número de niños con esta dificultad.

Tabla 3

*¿Qué acciones influyen negativamente en la atención de los niños?*

Indicadores	f	%
Video juegos	2	67
La televisión	2	67
El juego	1	33
El celular	3	100
Actividades repetitivas	2	67

**Fuente:** Encuesta aplicada a las docentes de inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

**Elaboración:** Sthepany Liceth Piña Ramirez.

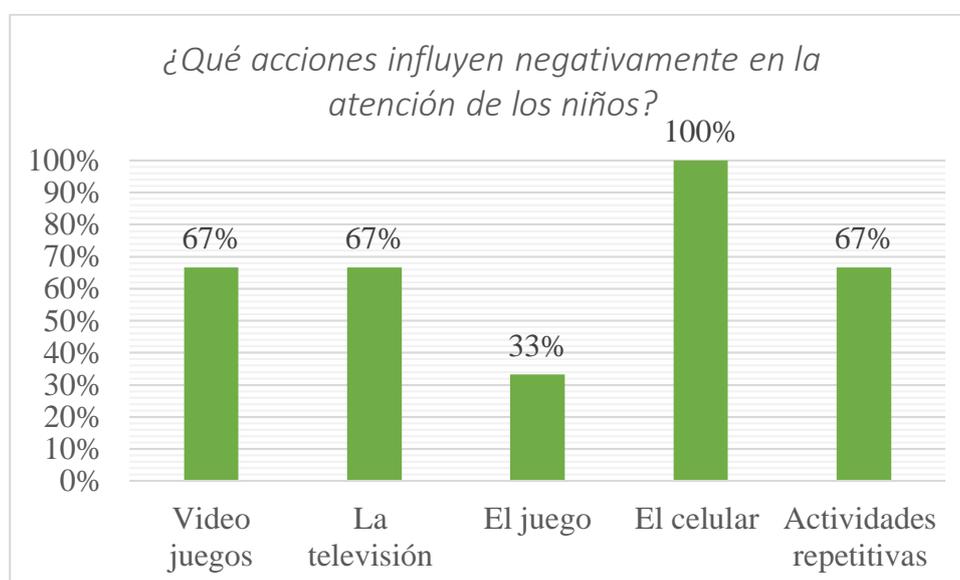


Figura 3

## **Análisis e interpretación**

Salazar (2007) indica que en la actualidad los docentes evidencian un aumento de alumnos con problemas atencionales, en donde el desinterés por las instrucciones de estos no se vincula exclusivamente a discapacidades o trastorno de hiperactividad sino más bien responden a modificaciones en sus hábitos. Y es que hoy en día, los niños en horas que deberían destinar a su descanso se encuentran jugando con el computador, la playstation, el celular, la televisión, estas nuevas acciones de niños y adolescentes condicionan la motivación por el aprendizaje.

Los resultados muestran que 1 docente que representa el 33% indica que el juego es una acción negativa que influye en la atención de los niños, mientras que 2 docentes que son el 67% aluden como acciones negativas a los videojuegos, la televisión y actividades repetitivas, en cambio, 3 docentes quienes corresponden al 100% coinciden en que el celular como dispositivo tecnológico es una de las acciones que más repercute en la atención de los niños.

Diferentes indicadores tecnológicos son considerados por las maestras perjudiciales en el desarrollo de su atención y visualizan al juego como un porcentaje minoritario, la tecnología en la actualidad debe considerarse como una herramienta que favorece el desarrollo del niño siempre y cuando se priorice juegos que ayuden al desarrollo integral del infante.

Resultados de la aplicación de la guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años.

Tabla 4

*Atención dividida*

Indicadores	f	%
Muy buena	5	21
Buena	5	21
Regular	11	46
Deficiente	3	13
Muy deficiente	0	0
Total	24	100

**Fuente:** Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años, aplicada a los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

**Elaboración:** Sthepany Liceth Piña Ramirez.

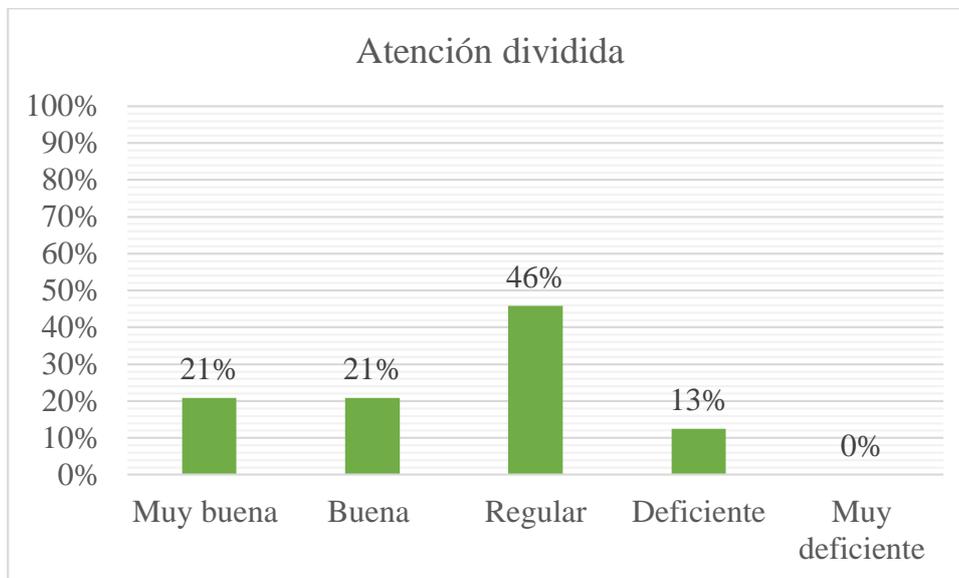


Figura 4

**Análisis e interpretación**

Este tipo de atención dividida se basa en la capacidad de la persona para atender a varios estímulos a la vez y, poder darles una respuesta de forma segmentada (Porcel, 2000).

Analizando los datos que anteceden se puede evidenciar que no se encuentran niños con un indicador muy deficiente en este tipo de atención dividida; en cambio 3 niños que representan el 13% poseen una atención dividida deficiente; mientras que 11 niños

correspondientes al 46% poseen una atención dividida regular; sin embargo, es necesario destacar que 5 niños que representan el 21% de la población investigada tienen una atención dividida buena y 5 niños equivalentes al 21% tienen una atención dividida muy buena.

Dichos resultados nos permiten evidenciar que un gran porcentaje de niños presentan deficiencias al trabajar con actividades las cuales incluyen varios estímulos y requieren de respuestas simultáneas, siendo indispensable mejorar este valor en favor de los educandos y así favorecer a un mejor aprendizaje.

Tabla 5

*Atención selectiva*

Indicadores	f	%
Muy buena	6	25
Buena	5	21
Regular	12	50
Deficiente	1	4
Muy deficiente	0	4
Total	24	100

**Fuente:** Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años, aplicada a los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

**Elaboración:** Sthepany Liceth Piña Ramirez.

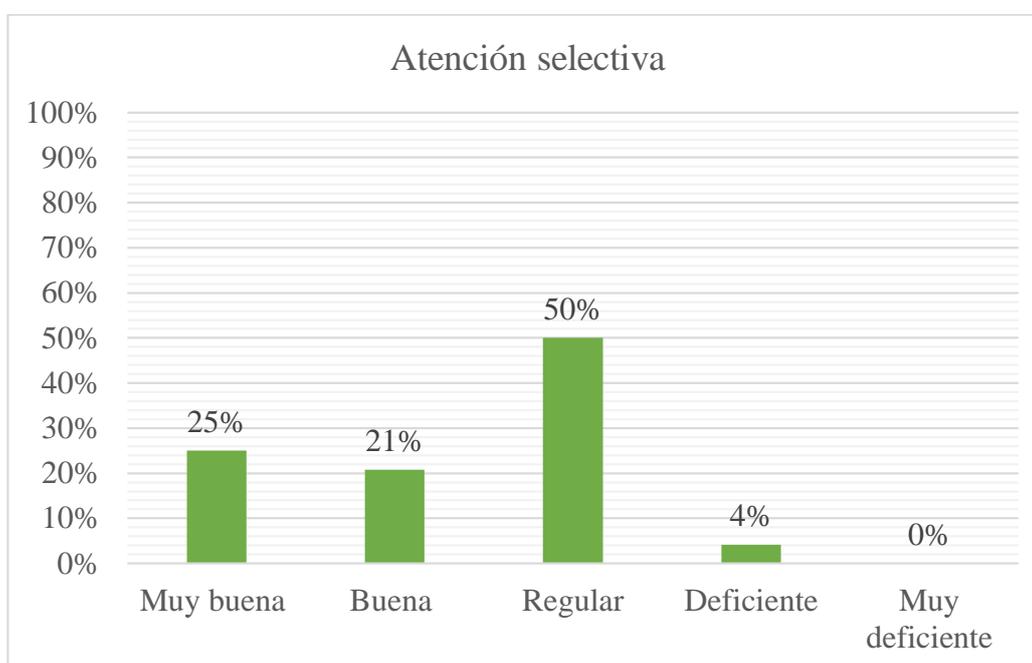


Figura 5

## Análisis e interpretación

El ser humano recepta estímulos de diferente naturaleza, pero mediante la atención selectiva puede elegir aquellos más relevantes o los cuales necesiten una respuesta inmediata para ser ejecutados (Porcel, 2000).

Los datos estadísticos demuestran que ningún niño posee un nivel muy deficiente en este tipo de atención; en cambio 1 niño que representa el 4% de la población investigada posee una atención selectiva deficiente; mientras que 12 niños correspondiente al 50% poseen una atención selectiva regular; pese a ello, es necesario destacar que 5 niños que representan el 21% de la población investigada tienen una atención selectiva buena y 6 niños equivalentes al 25% tienen una atención selectiva muy buena.

Esta habilidad atencional es muy importante porque permite a los niños inhibir estímulos irrelevantes y aprender a dar solución a situaciones trascendentales, por cuanto la necesidad de mejorar este tipo de atención es a través de actividades que involucren estímulos de diferente tipo, siendo el fin generar una estimulación significativa.

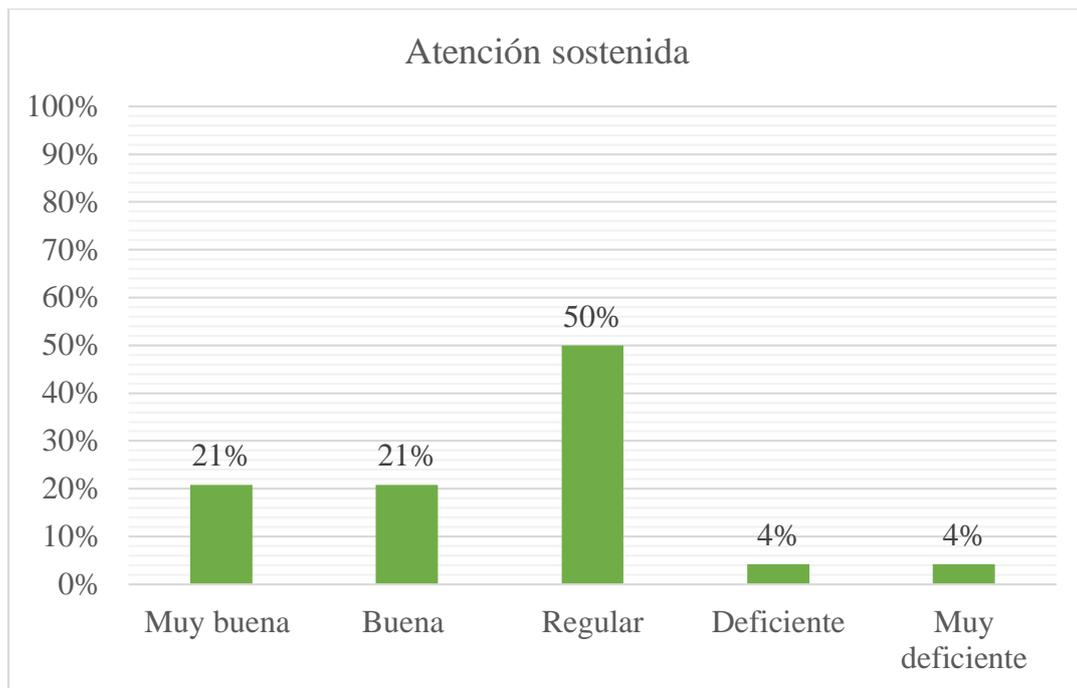
Tabla 6

### *Atención sostenida*

Indicadores	f	%
Muy buena	5	21
Buena	5	21
Regular	12	50
Deficiente	1	4
Muy deficiente	1	4
Total	24	100

**Fuente:** Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años, aplicada a los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

**Elaboración:** Sthepany Liceth Piña Ramirez.



*Figura 6*

### **Análisis e interpretación**

La capacidad para mantener la atención en una actividad por un período largo de tiempo se denomina sostenida, pues inhibe estímulos irrelevantes pudiendo llevar a cabo una tarea con efectividad hasta el final (Porcel, 2000).

Analizando los datos que anteceden se puede reafirmar que 1 niño que representa el 4% de la población investigada posee una atención sostenida muy deficiente; de igual manera 1 niño correspondiente al 4% posee una atención sostenida deficiente; en tanto 12 niños que representan el 50% poseen un nivel regular; sin embargo, es necesario destacar que 5 niños que representan el 21% de la población investigada tienen una atención sostenida buena y 5 niños equivalentes al 21% tienen una atención sostenida muy buena.

Según las estadísticas para la mayoría de los niños mantener la atención hasta culminar cierta actividad se les dificulta en cierta medida, ya que en esta atención tiene una gran implicación su madurez cognitiva la cual se irá reafirmando y lo datará con la capacidad

necesaria para mantener su foco atencional por un largo período de tiempo, siendo necesarias actividades con nuevos estímulos que lo inciten a obtener resultados.

Tabla 7

*Diagnóstico inicial por tipo de atención*

Indicadores	Muy buena		Buena		Regular		Deficiente		Muy Deficiente	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Dividida	5	20,83	5	20,83	11	45,83	3	12,50	0	0
Selectiva	6	25,00	5	20,83	12	50,00	1	4,17	0	0
Sostenida	5	20,83	5	20,83	12	50,00	1	4,17	1	4,17

**Fuente:** Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años, aplicada a los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

**Elaboración:** Sthepany Liceth Piña Ramirez.

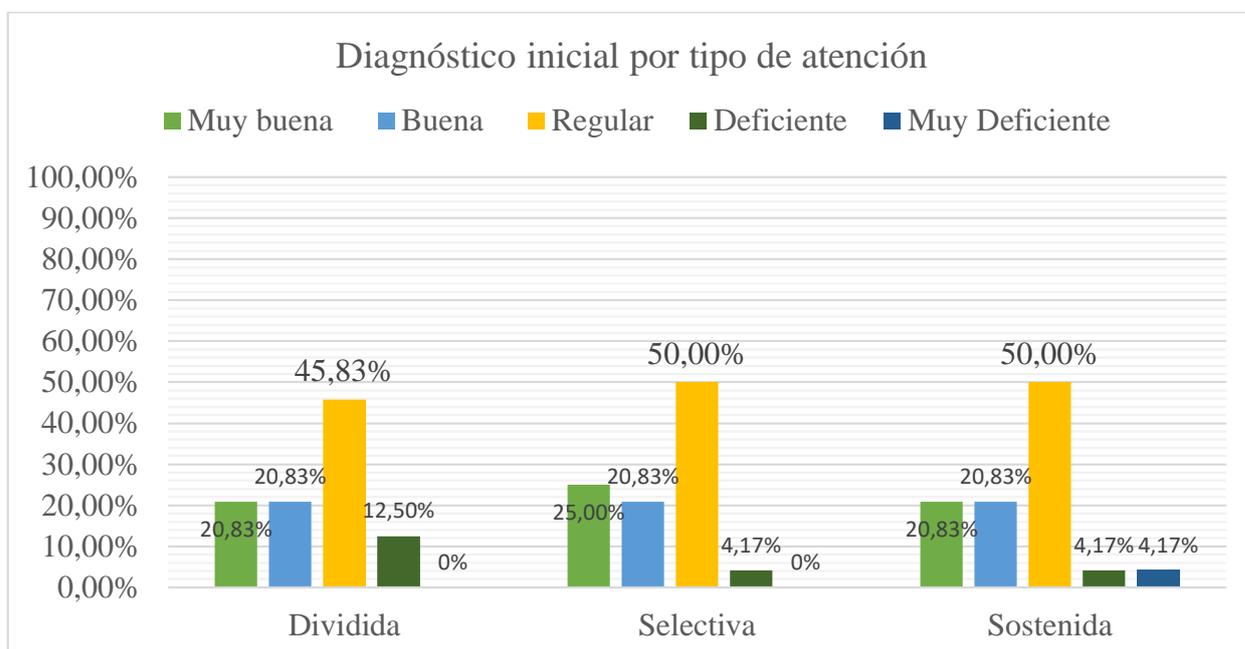


Figura 7

**Análisis e interpretación**

Ríos, Muñoz, y Paúl (2007) refiere que “La atención no es un proceso unitario, sino un conjunto de diferentes mecanismos que trabajan de forma coordinada” (p.291).

Los datos estadísticos permiten apreciar los valores iniciales por tipo de atención, los mismos que muestran dificultades en la atención selectiva y sostenida en los niños investigados, el 50% que corresponde a 12 niños se encuentran en un nivel regular y, el 4,17% que representa 1 niño posee un nivel de atención deficiente. Así también se puede notar gran desventaja en la atención dividida con un porcentaje del 45, 83% correspondiente a 3 niños en un nivel regular.

El diferenciar los tipos de atención que poseen mayores dificultades permitió enfocar las actividades basadas en juegos cognitivos que se plantea como propuesta de cambio con la finalidad de ejercitar y estimular el proceso atencional en general de los niños. La atención es indispensable para la activación y puesta en marcha de los demás a fin de lograr objetivos en la vida diaria.

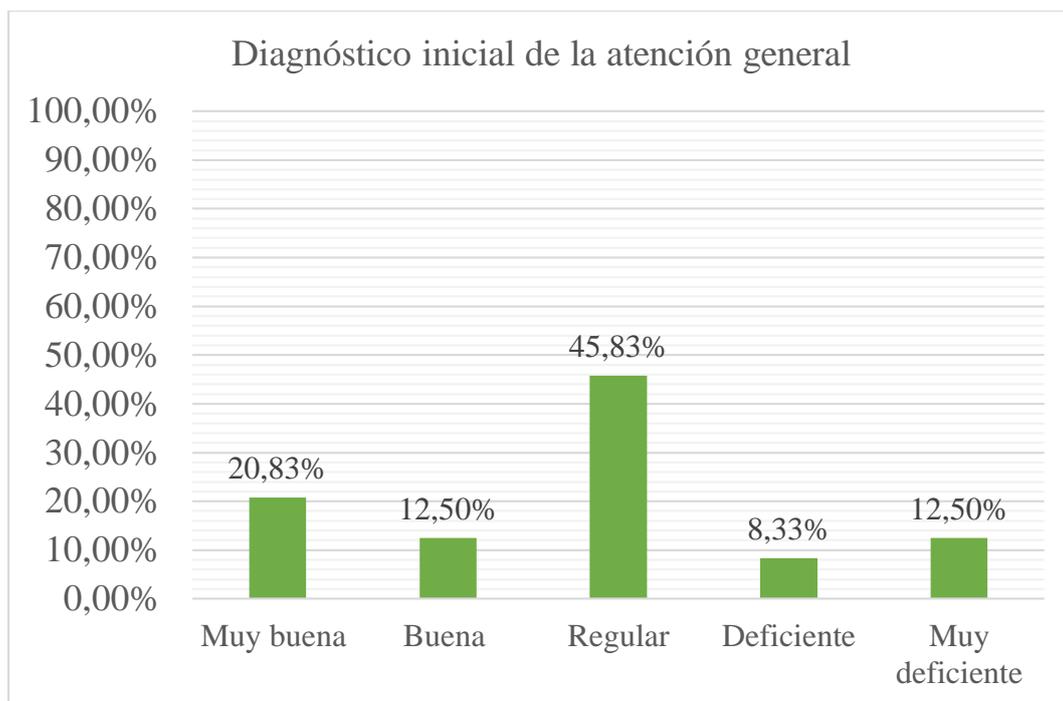
Tabla 8

*Diagnóstico inicial de la atención general*

Puntuación	Indicadores	f	%
36-30	Muy buena	5	20,83
29-24	Buena	3	12,50
23-18	Regular	11	45,83
17-12	Deficiente	2	8,33
-12	Muy deficiente	3	12,50
	Total	24	100

**Fuente:** Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años, aplicada a los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

**Elaboración:** Sthepany Liceth Piña Ramirez.



*Figura 8*

### **Análisis e interpretación**

La atención es un proceso imprescindible en la vida del ser humano, ya que a través de este proceso cognitivo básico puede apreciar, codificar e interiorizar la información del medio en el que se encuentra inmerso (Pérez, 2008).

Analizando los datos estadísticos se puede evidenciar que 11 niños que representan el 45,83% en cuanto al diagnóstico inicial en general de los niños investigados presentan dificultades atencionales regulares; mientras que, 2 niños que corresponden al 8,33% poseen una atención deficiente; y 3 niños que son el 12,50% tienen un nivel de atención muy deficiente.

De modo que este proceso cognitivo precisa ser estimulado con la intención de favorecer la ejecución consciente y efectiva de las destrezas propuestas en el currículo de educación inicial, posibilitando ampliar sus capacidades en el aprendizaje.

Tabla 9

*Validación de la propuesta alternativa*

Actividades	Indicadores					
	Adquirido		No Adquirido		En Proceso	
	f	%	f	%	f	%
Ula-ula preguntón	24	100	-	-	-	-
La caja con números	18	75	1	4	5	21
Palmadas	19	79	2	8	3	13
Clasificando colores	16	67	2	8	6	25
Mosaicos	13	54	5	21	6	25
Jenga	17	71	1	4	6	25
Laberinto	17	71	3	13	4	17
Buscando el intruso	15	63	3	13	6	25
Vistiendo mi cuerpito	15	63	3	13	6	25
Que empiece el partido!	16	67	-	-	8	33
Gusano de colores	18	75	-	-	6	25
Buscando la cola	15	63	-	-	9	38
Ruleta de emociones	20	83	-	-	4	17
Puzzles de sombra	18	75	-	-	6	25
Puzzle de animales y medios de transporte	21	88	-	-	3	13
Bingo de las partes del cuerpo	16	67	1	4	7	29
Cambiando el ritmo	20	83	-	-	4	17
Encuentra las diferencias	15	63	4	17	5	21
El juego del ratón Pérez	19	79	-	-	5	21
Puzzle de legos	21	88	-	-	3	13
Mosaic puzzle	21	88	-	-	3	13
Construcción de torres con legos	20	83	2	8	2	8
Ordenando ando	21	88	-	-	3	13
Dominó	15	63	-	-	9	38
Cubo mágico	19	79	-	-	5	21
Juego de memoria	17	71	1	4	6	25
Planeta tierra y el espacio	18	75	-	-	6	25
Ubicando los medios de transporte	21	88	-	-	3	13
Jugamos a adivinar	24	100	-	-	0	-
Busca la misma textura	19	79	-	-	5	21
Visitando la navidad	18	75	-	-	6	25
Qué escuchan?	24	100	-	-	0	-
Reconoce los tamaños	18	75	3	13	3	13
Creando con el geoplano	19	79	2	8	3	13
Tablitas mágicas	20	83	-	-	5	21
Seres con vida y sin vida	21	88	-	-	3	13
Escogiendo mi ropa de invierno	19	79	-	-	5	21
Creando un collar para mamá	21	88	-	-	3	13
Estatuas	24	100	-	-	-	-
Lunch integrativo	24	100	-	-	-	-
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>79%</b>	<b>1</b>	<b>4%</b>	<b>4</b>	<b>17%</b>

**Fuente:** Niños de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja

**Elaboración:** Sthepany Liceth Piña Ramirez.

## Análisis e interpretación

Al finalizar la aplicación de la propuesta alternativa el 79% que corresponde a 19 de los niños participantes adquirieron satisfactoriamente las habilidades, con base en el cumplimiento de las actividades y el rendimiento adecuado según los criterios de evaluación de este tipo de juegos; mientras que 1 de los niños que representa el 17% de está en proceso de adquisición, ya que el desarrollo de las actividades no fue el esperado por cuanto requieren de una mayor estimulación y acompañamiento, y solo el 4% correspondiente a 4 niños no han adquirido estas habilidades, principalmente por la inasistencia y la no realización de actividades.

Tabla 10

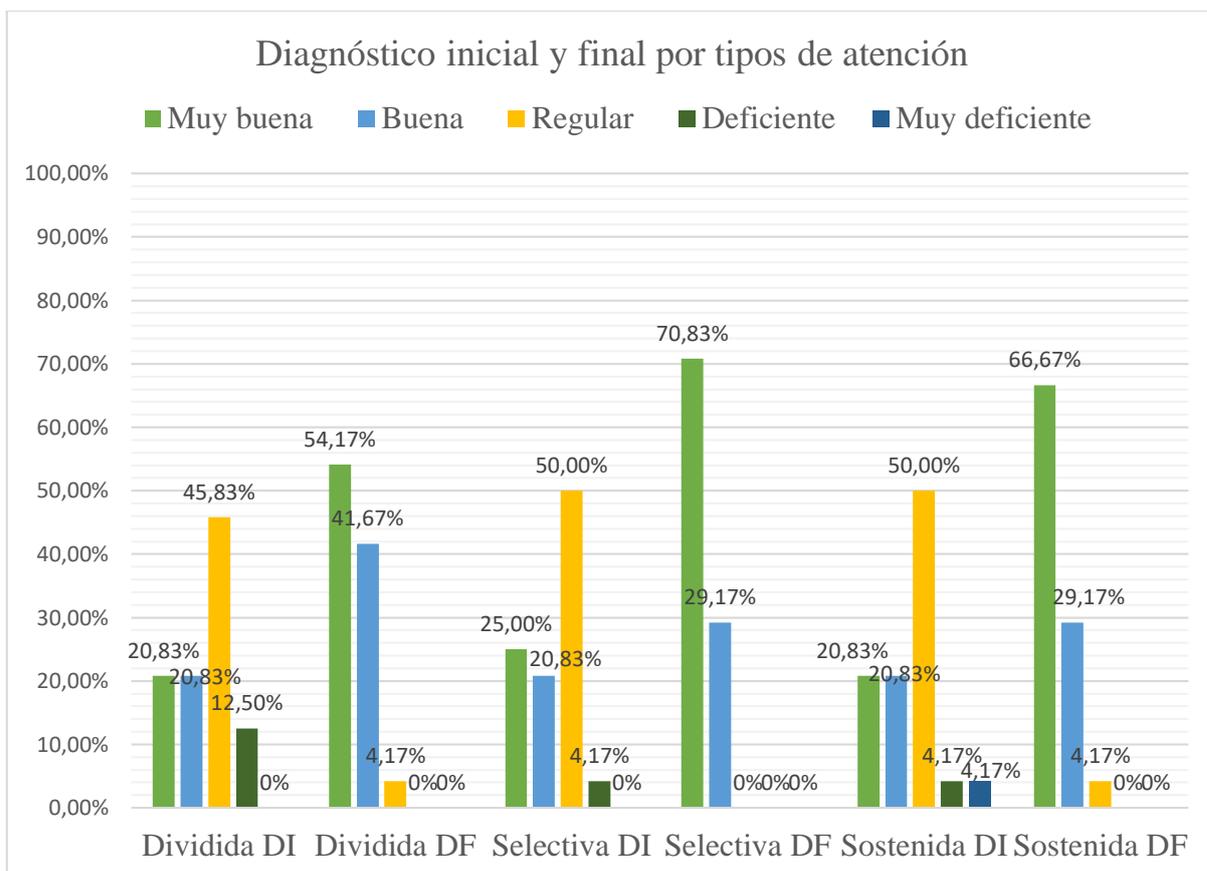
*Cuadro comparativo de resultados del diagnóstico por tipos de atención*

Indicadores	Diagnóstico Inicial										Diagnóstico Final									
	M.B.		B.		R.		D.		M.D.		M.B.		B.		R.		D.		M.D.	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Atención Dividida	5	20,83	5	20,83	11	45,83	3	12,50	--	--	13	54,17	10	41,67	1	4,17	--	--	--	--
Atención Selectiva	6	25,00	5	20,83	12	50,00	1	4,17	--	--	17	70,83	7	29,17	--	--	--	--	--	--
Atención Sostenida	5	20,83	5	20,83	12	50,00	1	4,17	1	4,17	16	66,67	7	29,17	1	4,17	--	--	--	--

**Fuente:** Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años, aplicada a los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

**Elaboración:** Sthepany Liceth Piña Ramirez.

**Nota de tabla:** M. B= Muy buena, B= Buena, R= Regular, D= Deficiente, M. D= Muy deficiente



*Figura 10*

### **Análisis e interpretación**

En la tabla 14 se aprecian según datos obtenidos inicialmente dificultades relevantes en los diferentes tipos de atención, pues en la dividida el 54,17% de los niños investigados poseían un nivel entre regular y deficiente; mientras que en el diagnóstico final se visualiza un aumento al 95,83% que corresponde al nivel de atención muy buena y buena, pese a ello el 4,17% que corresponde a 1 niño posee un nivel regular.

En cuanto a la atención selectiva el 54,17% representa niveles de atención entre regular y deficiente; en tanto, en el diagnóstico final se aprecia un incremento del 100,00% entre los niveles muy buena y buena, considerando la ausencia de porcentajes en los demás niveles.

Por último, pero no menos importante, en la atención sostenida en un inicio el 58,33% representa niveles de atención entre regular, deficiente y muy deficiente; mientras que al finalizar la propuesta se concibe un avance al 95,83% en los niveles buena, muy buena, y, en lo que respecta al 4,17% corresponde a 1 niño en nivel regular, tomando en cuenta la omisión de niveles deficiente y muy deficiente.

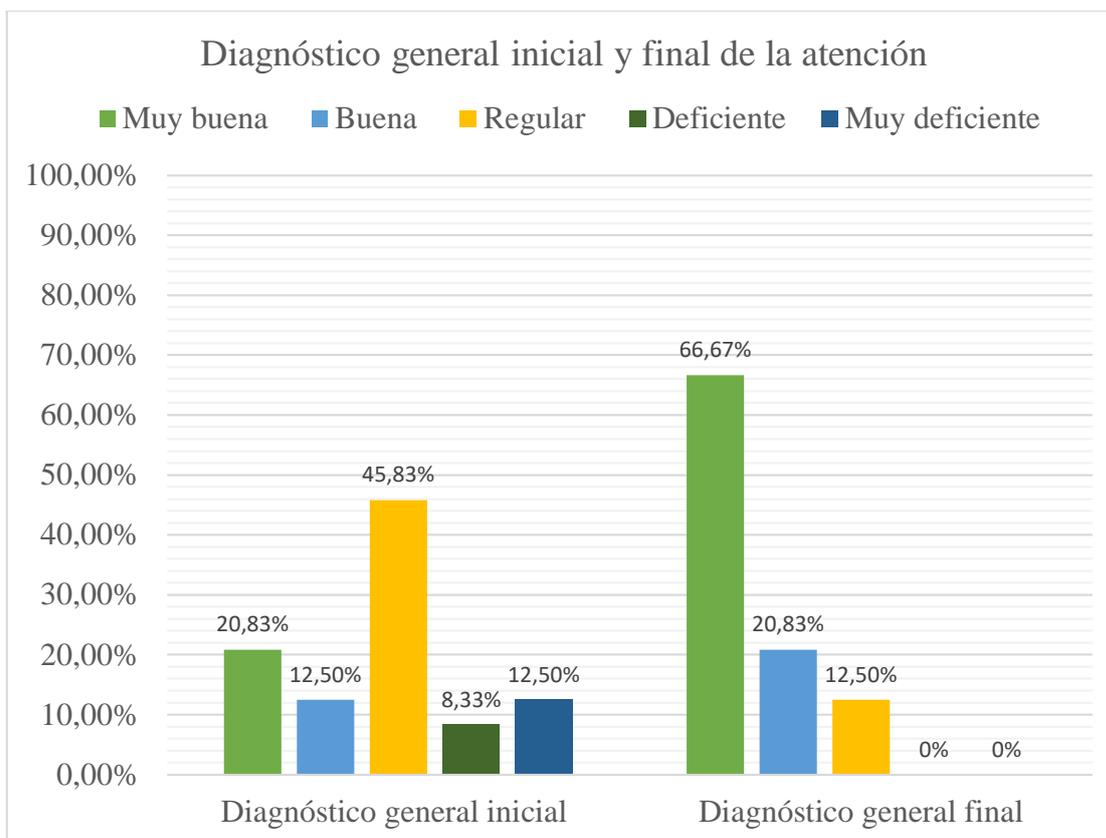
Tabla 11

*Cuadro comparativo del diagnóstico general de la atención*

<b>Puntuación</b>	<b>Indicadores</b>	<i>Diagnóstico general inicial</i>		<i>Diagnóstico general final</i>	
		<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
36-30	Muy buena	5	20,83	16	66,67
29-24	Buena	3	12,50	5	20,83
23-18	Regular	11	45,83	3	12,50
17-12	Deficiente	2	8,33	0	0
-12	Muy deficiente	3	12,50	0	0
<b>Total</b>		24	100	24	100

**Fuente:** Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años, aplicada a los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja.

**Elaboración:** Sthepany Liceth Piña Ramirez.



*Figura 11*

### **Análisis e interpretación**

Habib (1994) manifiesta que “se puede considerar la atención como una función cerebral cuya finalidad es de seleccionar, entre la multitud de estimulaciones sensoriales que llegan simultáneamente y de manera incesante al cerebro... La atención parece pues, una propiedad sensorial supramodal” (p.176).

Los resultados que muestra la tabla 15, en el diagnóstico general inicial se aprecia que 5 niños que corresponden al 20,83% poseen un nivel de atención en general muy buena; mientras que ejecutada la propuesta 16 niños que representan el 66,67% lograron un nivel de atención muy buena.

En cuanto al diagnóstico general inicial en el nivel de atención buena el 12,50% que corresponden a 3 niños se situaron en este. Seguido a la realización de la propuesta este porcentaje aumentó al 20,83% correspondiente a 5 niños.

Con respecto al nivel regular de atención en general inicialmente se evidenció el 45,83% que representa a 11 niños, posteriormente a la propuesta este porcentaje disminuyó al 12,50% correspondiente a 3 niños.

En relación al nivel deficiente, 2 niños que representan el 8,33% con dificultades atencionales en un inicio, terminada la aplicación de la propuesta no se registraron valores. De la misma manera para el caso de 3 niños correspondientes al 12,50% con un nivel de atención en general muy deficiente tampoco se apreciaron valores.

Para concluir, se recalca la importancia de estimular a través de juegos cognitivos los diferentes aspectos que integra la atención desde edades tempranas, puesto que la misma activa los demás procesos mentales que permiten al niño el procesamiento de información determinante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **g. DISCUSIÓN**

La presente investigación encaminada a verificar cómo los juegos cognitivos estimulan la atención de los niños del Subnivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, requirió de la aplicación de una encuesta enfocada a recabar información específica sobre la atención, a las docentes del subnivel inicial II, donde supieron manifestar que los niños poseen una buena atención en los salones de clase, información que se opone a la obtenida mediante la Guía para la Evaluación de la Atención en niños de 4 a 5 años que evidencia niveles bajos de atención. A partir de lo cual, se planteó una propuesta alternativa basada en juegos cognitivos para incidir sobre la atención y, finalmente verificar la eficiencia de la propuesta realizada; a continuación, se amplía el cumplimiento de los objetivos planteados para el trabajo investigativo:

El primer objetivo específico, diagnosticar el nivel de atención en los niños del subnivel inicial II, para su cumplimiento, se aplicó la Guía de Evaluación para la Atención en Niños de 4 a 5 años con la cual se comprobó que la gran parte de niños presentan dificultades en la atención. Específicamente se analizaron los tipos de atención, en el caso de la selectiva fueron pocos los niños que contaban con una muy buena atención de este tipo; en lo que respecta a la atención dividida la mayor parte de niños se encontraban en un nivel de atención carente, de la misma forma, en cuanto a la atención sostenida más de la mitad de los niños no mantenían su foco atencional en la culminación de actividades significativas. Para complementar el diagnóstico, como ya se expuso anteriormente, se aplicó a las docentes una encuesta a fin de conocer el nivel de atención que poseían los niños, en la cual manifestaron un nivel de atención buena, estos resultados se contraponen con el diagnóstico de la Guía, que muestra la existencia de una mayoría de niños con niveles entre regular, deficiente y muy deficiente. Cabe destacar que, en otra parte de la encuesta las docentes comentan que sí encuentran problemas relacionados con la atención; lo que coincide con la guía aplicada,

y me permite inferir la incidencia que estos tienen sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. Corroborando con lo planteado por Cuervo y Quijano (2008) la atención como proceso básico es fundamental puesto que influye en la activación de procesos superiores, permitiendo orientar, mantener y efectuar tareas o cualquier actividad de forma consciente y, posibilitando el procesamiento de la información necesaria y determinante en el aprendizaje.

Para el cumplimiento del segundo objetivo, diseñar y ejecutar una propuesta alternativa con juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial II, se elaboró un taller de 40 actividades planificadas para su ejecución en un lapso de dos meses aproximadamente, con el fin de ayudar a aquellos niños que en un principio del diagnóstico obtuvieron un porcentaje de atención en niveles bajos, para tal efecto se determinó los juegos cognitivos a ejecutarse, los materiales así como la metodología a utilizarse. Siendo importante mencionar la expectativa de los niños sobre estos juegos, su curiosidad, motivación e interés por los mismos. De ahí que los resultados de esta propuesta permiten evidenciar que en su mayoría los niños participantes lograron satisfactoriamente el desarrollo de estos juegos; una minoría de niños están en proceso de consolidar habilidad en este tipo de juegos y a unos pocos se les dificultan, sin embargo con una estimulación diaria y constante con la propuesta planteada se pueden lograr cambios graduales. Consideremos ahora a Ramos (2016) quién con su investigación afirma que el diseño de este tipo de juegos cognitivos influye en la atención ya que estos requieren ser razonados y prestar atención a los detalles, por cuanto ponen en funcionamiento no solo procesos cognitivos básicos sino también superiores los cuales mejoran los procesos de aprendizaje en los niños.

Así mismo el tercer objetivo dice, valorar la eficacia de la propuesta alternativa con juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial II, cuyo

cumplimiento se hizo por medio de la validación de la propuesta alternativa y los resultados finales de la aplicación de la guía. Al culminar la ejecución de esta propuesta basada en juegos cognitivos, los resultados del registro diario demostraron una mejora significativa, con porcentajes considerables, logrando el 79% de los niños adquirir las habilidades planteadas en esta propuesta para estimular la atención, por otra parte, el 17% de ellos están en proceso de adquisición, y solo el 4% no ha generado logro alguno. Asimismo, los resultados finales de la guía constatan la eficacia de la aplicación de la propuesta, de modo que se elevó el porcentaje de los niños en su mayoría hacia niveles de atención entre buena y muy buena; y disminuyó el porcentaje de aquellos que en un inicio se encontraban en niveles deficientes y muy deficientes, a pesar de ello aún persiste una minoría de niños que poseen un nivel de atención regular, sin embargo, tomando en consideración su edad y el nivel académico en el que se encuentran pueden progresar su nivel atencional con estímulo, constancia y motivación, pues el desarrollo del mismo se da de forma gradual juntamente con la maduración del niño. De tal modo, resulta fundamental atender posteriormente estas dificultades a través de actividades lúdicas, juegos, guías didácticas que mejoren el proceso de atención necesario para el desarrollo integral del niño. Así también, se corroboran los resultados con información que Santos (2017) en su investigación concluyó que, el juego es una estrategia didáctica que favorece y estimula el desarrollo cognitivo en los niños pues este abarca no solo la atención sino lo que es la memoria, el lenguaje, percepción; luego de la aplicación de juegos se observa cambios significativos a nivel cognitivo, así como también, la sensopercepción mejoró considerablemente.

## **h. CONCLUSIONES**

- En el diagnóstico inicial según la Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años, se pudo evidenciar que en su mayoría los niños presentaron niveles bajos de atención en los aspectos de: atención sostenida, selectiva y dividida, por cuanto se les dificultaba atender determinado estímulo y dar respuesta al mismo.
- Con el diseño y ejecución del taller de juegos cognitivos se estimuló en los niños el procesamiento de estímulos de diferente naturaleza, visualizando resultados inmediatos relevantes en la atención. En definitiva, estos juegos tuvieron un impacto positivo en los niños proporcionándoles motivación, aspecto que posee una relación importante para la activación de la atención y demás procesos cognitivos los cuales permiten el aprendizaje.
- Se valoró la eficacia de la aplicación de juegos cognitivos a través de los resultados obtenidos, los cuales aumentaron el enfoque en estímulos realizando las tareas con mayor efectividad, contribuyendo así en la estimulación del proceso atencional. Hay una mejoría significativa en la mayoría de los niños participantes de la propuesta. Sin embargo, se debe tomar en cuenta limitantes como: la predisposición de los participantes, el personal para la ejecución de la propuesta, la adecuación del ambiente en donde se desarrolla la misma. Y finalmente se espera en un futuro este tipo de juegos sean de uso cotidiano en estos niveles educativos, en pro de fortalecer los procesos cognitivos.

## **i. RECOMENDACIONES**

- Es necesario tener en cuenta la atención como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, en especial en este nivel, realizando evaluaciones iniciales, que direccionen el estado atencional que presenten los niños, de esta manera se pueden planificar estrategias metodológicas que ayuden a mejorar la atención y que generen aprendizajes significativos.
- Es conveniente incluir dentro de la planificación micro curricular, actividades de juegos cognitivos que fortalezcan el desarrollo de habilidades y destrezas, motivando a que el niño active el desarrollo cognitivo, afectivo y motor mediante actividades lúdicas y de recreación, pudiendo hacer uso de la guía “Pequeños Genios”.
- La educación inicial siendo un proceso de acompañamiento requiere de la atención de maestros, familia y comunidad, en tal razón son todos llamados a generar aprendizajes considerando la presente propuesta como base, pues contribuye a estimular procesos cognitivos como la atención y con ello su desarrollo integral. Teniendo en cuenta que el personal docente y de apoyo deben estar capacitados oportunamente en este tipo de juegos, así como también proporcionar un clima de aplicación conveniente.

PROPUESTA ALTERNATIVA



1859

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**JUEGOS COGNITIVOS COMO ESTRATEGIA PARA ESTIMULAR LA  
ATENCIÓN**

**"Pequeños Genios"**

**AUTORA: Sthepany Liceth Piña Ramírez**

**LOJA – ECUADOR**

**2019-2020**

## **1. Presentación**

En la vida escolar de Educación Inicial, los procesos cognitivos de los niños se encuentran en desarrollo y es cuando su plasticidad cerebral permite una mayor potencialización, por ello el presente taller tiene como finalidad aportar en la estimulación de la atención, un proceso cognitivo de relevancia, ya que este es el que antecede a la percepción permitiendo al individuo seleccionar, organizar y procesar aquella información a partir de la cuál empieza a construir sus esquemas mentales.

La atención en los niños como en toda persona contribuye a que se pueda enfocar en determinada actividad la cual requiere ser ejecutada, puesto que en la jornada escolar estos se ven expuestos a un sinnúmero de estímulos, pero lo que se requiere es la atención en las actividades curriculares encaminadas a la construcción de sus conocimientos. Por ende, se ha seleccionado los juegos ya que son una actividad necesaria en el hombre, y especialmente en los niños, éstos permiten desarrollar y potenciar las diferentes áreas que integran al ser humano como en lo cognitivo, psicomotor y afectivo, dotándolo de habilidades que permiten su protagonismo en el ámbito social. Además, el juego fomenta la construcción de los procesos cognitivos, siendo éstos los cimientos del aprendizaje que los niños requieren como beneficio para la comprensión y construcción de significados del mundo que les rodea.

## **2. Justificación**

A partir del taller de juegos cognitivos se pretende estimular la atención en los niños, pues esta actividad lúdica está presente y es de gran importancia en los primeros años de vida del niño, puesto que el juego le permite aprender de una forma más divertida, atractiva, libre y motivadora. Asimismo, se aspira estimular con el juego el proceso de atención y enfoque en las actividades de manera creativa, permitiendo al niño receptar con mayor

claridad la información, organizarla e interiorizarla para la ejecución exitosa de las tareas escolares, así como de la vida diaria.

En tal sentido la propuesta alternativa “pequeños genios” se orienta como una opción pedagógica que aplicada adecuadamente contribuirá a la estimulación de la atención. Siendo así, se la diseña encaminada para que las docentes de inicial encuentren en ella nuevas formas de estimular los procesos cognitivos razonamiento la misma ofrece actividades que requieren atención y razonamiento, pretendiendo reforzar de forma lúdica los aprendizajes en los niños. Utilizando juegos como: rompecabezas, dominó, puzzle de sombras, mosaicos, bingo, laberinto, cubo mágico, juego de memoria, construcción de torres con legos, juegos de mesa, entre otros juegos que contribuirán gradualmente en el desarrollo de la atención.

### **3. Objetivos**

#### **Objetivo general**

Estimular la atención en los niños a través de los juegos cognitivos del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Loja”.

#### **Objetivos específicos**

- Reforzar la capacidad de selección de estímulos relevantes.
- Mantener la atención en la ejecución de tareas.
- Potenciar el enfoque en determinados estímulos, inhibiendo los irrelevantes.

### **4. CONTENIDOS**

#### **Fundamentos teóricos**

El juego en la historia, su concepto y práctica ha ido evolucionando y cobrando mayor importancia, no sólo en el ámbito educativo, sino también en el desarrollo integral de la persona. Sin embargo, se hace necesario conocer sus orígenes:

Los investigadores refieren que el origen de la palabra juego procede de dos vocablos en latín: iocum y ludus-ludere. Ambos hacen referencia a chiste, broma, diversión, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica (Venegas, García, & Venegas, 2010, p.15).

Existen múltiples teorías sobre el juego con el fin de intentar responder a incógnitas sobre esta actividad. Por ello no se ha definido una sola a partir de la cual se deba regir estrictamente. Esto sucede ya que estas teorías se basan en las diferentes corrientes de estudio como la antropología, metafísica, filosofía, psicoanálisis, pedagogía, entre otros, su fundamento será en concordancia a la corriente de estudio.

Los orígenes del juego se evidencian en épocas representativas tales como en la época clásica, en donde en las ciudades de Grecia y Roma el juego en la infancia representaba una actividad cotidiana en los niños (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2011). Estas perduran por la referencia que han aportado a lo largo de los años. Platón uno de los pioneros en escribir sobre el juego en esta época, relaciona los conceptos de arte y juego. Además, considera el juego como fuente de placer. Por otra parte, Aristóteles hace énfasis en el juego como un medio que permita al niño adaptarse a las actividades cotidianas que deberá realizar en un futuro (Venegas, García, & Venegas, 2010).

El juego en la época medieval se enfocaba en la representación de figuras humanas o animales. Además, en esta época aquellas clases sociales acaudaladas fabricaban juguetes para sus infantes.

En la época moderna lo más relevante sobre el juego:

En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje. En el siglo XVIII el juego como instrumento pedagógico se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de

la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia. El juego a partir del siglo XIX: con la revolución industrial en marcha, los niños y niñas tienen poco tiempo para jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de juego (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2011, p.2).

En efecto, podemos evidenciar en la actualidad cómo el juego ha tomado vital importancia en el proceso evolutivo del infante, tomándolo como toda aquella actividad placentera imprescindible en la vida del mismo, ya que es un recurso que permite el desarrollo y fortalecimiento de las diferentes capacidades, siempre y cuando esta actividad se realice de forma voluntaria, así también, contribuye en la adquisición de aprendizajes significativos, a través de juegos de interés y que cautiven la atención del individuo.

Así mismo, cabe mencionar a Piaget (como se citó en García Fernández, 2005) en su teoría evolutiva del juego, teniendo presente que el juego se caracteriza por evolucionar conforme el desarrollo del pensamiento en el niño, clasifica a este en tres categorías, estos son: el juego sensoriomotor, el juego simbólico y el juego reglado, cabe señalar que este proyecto se enfocará específicamente en esta última clasificación, ya que engloba los juegos cognitivos en donde el niño pone en práctica sus procesos cognitivos con más agudeza que en años anteriores, pues ya es capaz de seguir simples órdenes o normas que guían al mismo a disfrutar de un juego ameno y a socializar con su entorno de forma organizada, dichos juegos tienen como fin el desarrollo de los procesos cognitivos como son la percepción, atención, memoria y lenguaje para generar soluciones a las diversas situaciones en las que el individuo se encuentre. Estos generalmente se presentan en fichas, tableros e instrumentos concretos.

Por último, es necesario recalcar que el juego es considerado como una orientación metodológica que posibilita una educación integral en los niños, pues es parte fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual los docentes deben fomentar y guiar el

juego brindando un espacio y tiempo en donde se atiendan los intereses y necesidades de los educandos, a la vez que se fortalecen mediante el mismo los conocimientos de las destrezas planteadas como base en el Currículo de Educación Inicial.

**Atención dividida:** este tipo de atención se enfoca en todos aquellos estímulos que se presentan, y a la capacidad del individuo para poder responder en el mismo momento de forma simultánea.

**Atención sostenida:** es la capacidad del individuo para mantener su foco atencional en determinada tarea dando una respuesta consiente hasta culminarla.

**Atención selectiva:** se centra en determina actividad la cual se considere más relevante atender dadas las circunstancias del contexto.

**Juegos cognitivos:** son juegos que estimulan el desarrollo de capacidades cognitivas, del pensamiento, razonamiento abstracto, a través de los juegos que abraza este tipo como son los lingüísticos, imaginativos, manipulativos y de exploración o de descubrimiento.

Estos juegos por su novedad e innovación permitirán captar o canalizar la atención de los niños en las actividades que se deseen ejecutar, teniendo como finalidad generar un mayor interés en el aprendizaje.

## 5. METODOLOGÍA

Las actividades planteadas en el taller se prevén ejecutar en varias sesiones mediante la utilización de métodos, técnicas, procedimientos y estrategias didácticas. La ejecución de juegos planteados en la Guía Didáctica consta de 8 sesiones con 40 actividades en donde se desarrollarán juegos cognitivos con una duración de aproximadamente dos meses, estos se trabajarán ya sea de forma grupal e individual, así también, están compuestos por objetivos, procedimientos y al final de la sesión una evaluación a través de una lista de cotejo con el fin de comprobar logros o avances en las actividades.

## 6. MATRIZ OPERATIVA

PEQUEÑOS GENIOS				
FECHA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	LOGROS A ALCANZARSE
<b>SEMANA 1</b>				
Lunes 21 de octubre del 2019 08:00 - 9:30 am	<b>Sesión 1</b> Atención Sostenida	Pasar la ula- ula y nombrar su animal favorito.	Ula- ula.	Pasa la ula, ula y nombra su animal favorito
Martes 22 de octubre del 2019 8:00 - 9:30 am		Ejecutar la conducta que indique el dado.	Caja de cartón	Ejecuta la conducta que indique al jugar con el dado
Miércoles 23 de octubre del 2019 08:00 - 09:30 am		Aplaudir, escuchando con mucha atención, con palmadas del uno a cinco	Palmas	Aplauda correctamente según el numero dado
Viernes 25 de octubre del 2019 08:00 - 09:30 am		Colorear el mayor número de pelotas en los cartones de acuerdo con el color que tomen.	Pelotas de colores Cartones de colores	Colorea el mayor número de pelotas en los cartones de acuerdo al color indicado
Lunes 28 de octubre del 2019 08:00 - 09:30 am		Encontrar en el mosaico los objetos que mencione la moderadora.	Hojas preelaboradas Pegatinas	Encuentra los objetos que se le mencionan.
<b>SEMANA 2</b>				
Martes 29 de octubre del 2019 11:00-12:00 am	<b>Sesión 2</b> Atención Selectiva	Comprender las reglas del juego y respetar su turno.	Jenga Dado	Comprende las reglas del juego y respeta su turno.
Miércoles 30 de octubre del 2019 11:00-12:00 am		Marcar el camino correcto resolviendo el laberinto.	Laberinto preelaborado Marcador	Marca el camino correcto resolviendo el laberinto.
Jueves 31 de octubre del 2019 11:00-12:00 am		Identificar la imagen que no pertenece al grupo.	Tarjetas con imágenes preelaboradas Marcadores	Identifica la imagen que no corresponde al grupo.

Lunes 04 de noviembre del 2019 11:00-12:00 am		Asociar las prendas de invierno con las partes del cuerpo.	Lámina preelaborada Prendas de invierno Marcadores	Asocia las prendas de invierno con las partes del cuerpo.
Martes 05 de noviembre del 2019 11:00-12:00 am		Identificar la diferencia entre las canchas de básquet y fútbol con su respectivo balón.	Láminas A3 con el dibujo de canchas de fútbol y básquet Fichas de futbol y básquet	Identifica la diferencia entre las canchas de básquet y fútbol con su respectivo implemento.
<b>SEMANA 3</b>				
Miércoles 06 de noviembre del 2019 11:00-12:00 am	<b>Sesión 3</b> Atención Dividida	Observar con atención el patrón de colores y reproducirlo como se le presenta.	Patrones de gusanos con colores Ficha con el dibujo de dos gusanos. Pompones de felpa	Observa con atención el patrón de colores reproducirlo como se le presenta.
Jueves 07 de noviembre del 2019 11:00-12:00 am		Unir los animales con su respectiva cola.	Imágenes de diferentes animales. Pinzas con colas de animales.	Une los animales con su respectiva cola.
Viernes 08 de noviembre del 2019 11:00-12:00 am		Identificar e interpretar las emociones según la ruleta.	Ruleta de emociones.	Identifica e interpreta las emociones de la ruleta.
Lunes 11 de noviembre del 2019 11:00-12:00 am		Reconocer frutas y animales con su silueta y armar el puzzle.	Puzzles de sombras Fichas de animales y frutas	Reconoce las siluetas de animales, frutas y arma el puzzle.
Martes 12 de noviembre del 2019 11:00-12:00 am		Relacionar los animales y medios de transporte con su silueta y completar el puzzle.	Puzzle de animales y medios de transporte	Relaciona los animales y medios de transporte con su silueta y completa el puzzle.
<b>SEMANA 4</b>				
Miércoles 13 de noviembre del 2019 08:00-12:00 am	<b>Sesión 4</b> Atención Sostenida	Relacionar la parte del cuerpo que menciona la moderadora e identificar la misma en la tabla de bingo.	Tablas de bingo sobre las partes del cuerpo Fichas con imágenes de las partes del cuerpo Maíz	Relaciona la parte del cuerpo que menciona la moderadora e identifica la misma en la tabla de bingo.

Jueves 14 de noviembre del 2019 08:00-12:00 am		Reaccionar con la acción de palmadas según la intensidad del sonido del instrumento musical.	Pandereta	Reacciona con la acción de palmadas según la intensidad del sonido del instrumento musical.
Viernes 15 de noviembre del 2019 08:00-12:00 am		Identificar tres diferencias en objetos mediante imágenes.	Fichas con imágenes Marcadores	Identifica tres diferencias en objetos mediante imágenes.
Martes 19 de noviembre del 2019 08:00-12:00 am		Comprender las reglas del juego de mesa y respetar su turno.	Juego de mesa - Juego del ratón Pérez Dado	Comprende las reglas y respeta su turno de juego
Miércoles 20 de noviembre del 2019 08:00-12:00 am		Armar siguiendo un patrón de figura con legos.	Legos Cartulinas con patrones de figuras	Arma correctamente siguiendo el patrón establecido.
<b>SEMANA 5</b>				
Jueves 21 de noviembre del 2019 08:00-12:00 am	<b>Sesión 5</b> Atención Selectiva	Construir patrones establecidos en el tablero de mosaic puzzle.	Tablero de Mosaic puzzle Patrones de figuras	Construye adecuadamente el patrón elegido.
Viernes 22 de noviembre del 2019 08:00-12:00 am		Replicar patrones de torres con legos.	Legos Patrones de figuras en cartulina	Replica correctamente el patrón de torre establecido
Lunes 25 de noviembre del 2019 08:00-12:00 am		Ordenar los diversos eventos conforme a su secuencia.	Imágenes de secuencias Tablero de cartón	Ordena los diversos eventos conforme a su secuencia.

Martes 26 de noviembre del 2019 08:00-12:00 am		Comprender las reglas de juego y esperar su turno.	Fichas de Dominó	Comprende las reglas de juego y espera su turno.
Miércoles 27 de noviembre del 2019 08:00-12:00 am		Armar el cubo mágico a partir del patrón establecido de colores.	Tablas (Cubo mágico) Cuadrados de fomix (varios colores)	Arma el cubo mágico siguiendo el patrón de colores.
<b>SEMANA 6</b>				
Jueves 28 de noviembre del 2019 08:00-12:00 am	<b>Sesión 6</b> Atención Dividida	Memorizar las imágenes que se le presentan	Juego de memoria Imágenes	Memoriza las imágenes que se le presentan.
Viernes 29 de diciembre del 2019 08:00-12:00 am		Comprender las reglas del juego de mesa	Juego de mesa planeta tierra y el espacio Dado Fichas	Comprende y sigue las reglas del juego.
Lunes 02 de diciembre del 2019 08:00-12:00 am		Elegir fichas de medios de transporte e identificar en qué ambiente se desplazan.	Fichas de medios de transporte Espuma Flex con los lugares donde se desplazan los diferentes medios.	Elige fichas de medios de transporte e identificar en qué ambiente se desplazan.
Martes 03 de diciembre del 2019 08:00-12:00 am		Discriminar diferentes sonidos y manifestar de quién se trata.	Grabadora USB Sonidos	Discrimina diferentes sonidos y manifiesta de quién se trata.
Miércoles 04 de diciembre del 2019 08:00-12:00 am		Agrupar las partes de los animales en función de sus texturas.	Tarjetas con imágenes de diferentes animales. Tarjetas de texturas.	Agrupar las partes de los animales en función de sus texturas.

**SEMANA 7**

Miércoles 04 de diciembre del 2019 08:00-12:00 am	<b>Sesión 7</b> Atención Selectiva	Reconocer las directrices del juego y seguir las reglas	Juego de mesa. Fichas Dado.	Reconoce las directrices del juego y sigue las reglas.
Jueves 05 de diciembre del 2019 08:00-12:00 am		Reconocer los sonidos de instrumentos musicales y mencionar el nombre de este.	Flauta Pandereta Tambor Maracas Cubre ojos	Reconoce los sonidos de instrumentos musicales y menciona el nombre de este.
Viernes 06 de diciembre del 2019 08:00-12:00 am		Identificar las fichas y agruparlas según sus tamaños.	Lámina preelaborada Fichas de tamaños	Identifica las fichas y las agrupa según sus tamaños.
Lunes 16 de diciembre del 2019 08:00-12:00 am		Replicar patrones establecidos de diferentes figuras en el geoplano.	Ligas de colores Geoplano	Replica patrones establecidos de diferentes figuras en el geoplano.
Martes 17 de diciembre del 2019 08:00-12:00 am		Reproducir patrones simples con las tablitas mágicas.	Tablitas mágicas Cartulinas con patrones de figuras	Reproduce patrones simples con las tablitas mágicas.
<b>SEMANA 8</b>				
Miércoles 18 de diciembre del 2019 08:00-12:00 am	<b>Sesión 8</b> Atención Sostenida	Diferenciar los seres que tienen vida y aquellos que no.	Cartulina Imágenes de seres con vida y sin vida	Diferenciar los seres que tienen vida y aquellos que no.
Jueves 19 de diciembre del 2019 08:00-12:00 am		Identificar con atención la ropa para invierno.	Lámina preelaborada Marcadores	Identifica con atención la ropa para invierno.

Lunes 06 de enero del 2020 08:00-12:00 am	Realizar un collar con cuentas de colores según la secuencia establecida.	Cuentas de colores Lana	Copia el patrón establecido de colores.
	Imitar las posturas que la moderadora realiza.	Estatuas	Comprende las reglas del juego
Martes 07 de enero del 2020 08:00-12:00 am	Agradecimiento a la maestra y niños por la colaboración brindada. Aplicación del instrumento	Lunch integrativo Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años	Socialización
Miércoles 08 de enero del 2020 08:00-12:00 am	Aplicación del instrumento	Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años	

## **7. EVALUACIÓN**

La evaluación se realizará mediante la observación y seguimiento de las actividades propuestas para los niños, siendo evaluadas a través de indicadores planteados en la guía didáctica.

En lo posterior a la ejecución de la propuesta alternativa se aplicará nuevamente el instrumento con el objetivo de verificar el progreso y mejoras de los niños en las actividades propuestas y evidenciar si los juegos cognitivos contribuyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Aspectos a evaluar**

- ⚙ Enfoca su atención en el estímulo más relevante, el cuál necesita una respuesta inmediata.
- ⚙ Desarrolla la actividad centrandó su foco atencional hasta culminar exitosamente la misma, por un largo período.
- ⚙ Atiende a múltiples estímulos de la actividad y da una respuesta simultánea a los mismos.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2011). El juego en la etapa infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 2. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>
- García Fernández, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Fundamentos\\_te%C3%B3ricos\\_del\\_juego.html?id=UGFrCgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books/about/Fundamentos_te%C3%B3ricos_del_juego.html?id=UGFrCgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Venegas, F., García, M., & Venegas, A. (2010). *El juego infantil y su metodología (MF1030\_3)*. Andalucía: IC Editorial. Obtenido de <https://bibliotecas.ups.edu.ec:2708/lib/bibliotecaupssp/detail.action?docID=3211477>

## 9. GUÍA DIDÁCTICA



1859

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**GUÍA DE ACTIVIDADES DE JUEGOS COGNITIVOS PARA  
ESTIMULAR LA ATENCIÓN**

**"Pequeños Genios"**

**AUTORA: STHEPANY LICETH PIÑA RAMÍREZ**

**LOJA – ECUADOR**

**2019-2020**

## Sesión 1

### Actividad 1

#### Integración/ ula-ula preguntón



Ilustración 1. Niños investigados en el momento de la integración.  
Fuente: propia.

**Objetivo:** Establecer un clima de convivencia y empatizar con los niños.

#### **Materiales:**

✿ ula-ula, música

**Procedimiento:** iniciamos la actividad dando las directrices, los niños deben hacer un círculo tomados de las manos para ir pasando la ula-ula mientras mencionan su nombre y su animal favorito. Se realizará el mismo procedimiento hasta llegar al punto inicial de donde partió la ula-ula, los demás compañeros deben escuchar con atención para conocerse un poco más y memorizar los nombres, lo que permitirá una mayor convivencia. Finalmente se socializa la actividad y aplaudimos alegremente la intervención de todos.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Realiza la actividad compartiendo y expresando las consignas antes mencionadas			
Menciona solamente su nombre, no su animal favorito			
Se une al grupo pero no participa expresándose			

## Actividad 2

### La caja con números



Ilustración 2. Observación y ejecución de la caja con números dentro del aula de los niños.  
Fuente propia

**Objetivo:** Estimular la atención sostenida en tareas que requieren un tiempo considerable para su ejecución.

**Materiales:**

✿ Dado de cartón con números del 1 al 3

**Procedimiento:** Se pide a los niños ponerse de pie formando un círculo. La moderadora indicará las reglas del juego, manifestando que el dado tiene números del 1 al 3 y que cada uno equivale a una conducta: 1: reír, 2: llorar 3: gritar. Los niños deberán realizar estas conductas una vez lanzado el dado.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Participa y realiza las órdenes del juego			
Participa pero no cumple las órdenes			
No participa de la actividad			

### Actividad 3

#### Palmas



Ilustración 3. Actividad de palmadas con los niños en el salón.

Fuente: propia

**Objetivo:** Desarrollar la atención (dividida, sostenida, selectiva, auditiva y visual)

**Materiales:**

⚙ Ninguno

**Procedimiento:** Se pedirá a los niños sentarse, formando un círculo. La moderadora indicará que va a contar del uno al cinco y cuando pronuncie este último número todos deben aplaudir. Aclarando que cuando mencione los demás números no deberán aplaudir. Se repite este juego unas 3 veces, luego la moderadora comienza a equivocarse y cuando llega al cinco dirá otro número. Los niños que se equivocan van formando un círculo en el centro de sus compañeros hasta que retomen el ritmo del juego y se integran nuevamente al círculo de origen.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Presta atención y realiza la actividad			
No realiza la actividad con las directrices			
No realiza la actividad			

## Actividad 4

### Clasificando colores



Ilustración 4. En el salón de clases los niños realizando la actividad de clasificando colores.  
Fuente: propia.

**Objetivo:** Estimular la atención (sostenida, selectiva, dividida, auditiva y visual).

#### **Materiales:**

- ✿ Pelotas pequeñas de colores
- ✿ Cestas.

**Procedimiento:** Se pedirá a los niños ubicarse en el patio, en donde se ubiquen todas las pelotas. La moderadora indicará que el juego consiste en prestar atención a la orden que se dé por ejemplo “todos toman una pelota de color rojo” luego tendrán que correr hasta llegar a la cesta y colocarla, así sucesivamente se irá jugando con distintas órdenes.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Escucha atentamente y realiza correctamente la actividad			
No ejecuta la actividad correctamente			

## Actividad 5

### Mosaicos

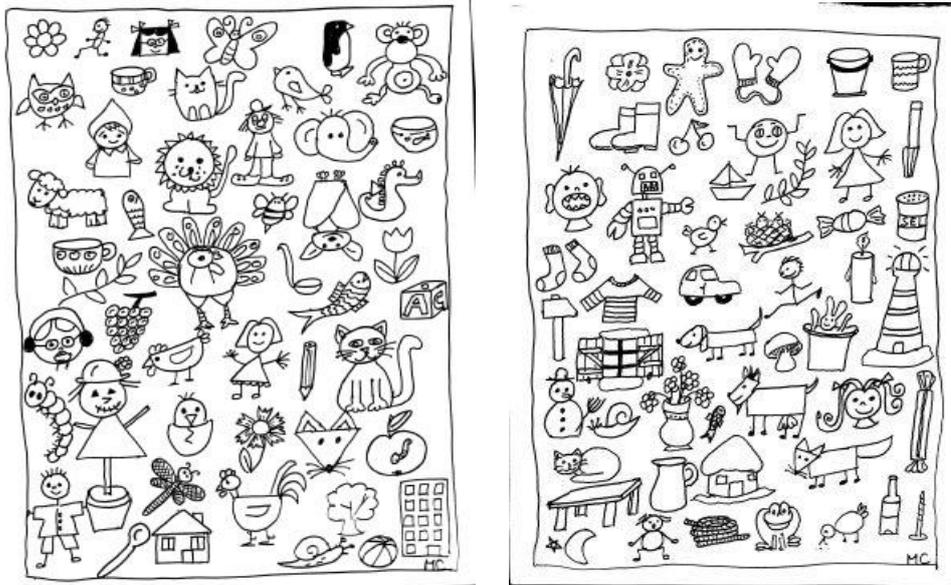


Ilustración 5. Mosaicos para la selección de objetos. Acrbio (2015). Obtenido de: <https://www.imageneseducativas.com/fichas-para-la-mejora-de-la-atencion-mosaicos-para-discriminacion-visual/mosaicos-para-discriminacion-visual-7/>

**Objetivo:** Estimular la atención selectiva, centrándose en determinado estímulo e inhibiendo aquellos irrelevantes.

#### Materiales:

- ✿ Hojas impresas con el mosaico,
- ✿ Marcadores.

**Procedimiento:** Se entrega a cada niño la hoja con el mosaico. La moderadora explicará al niño que debe escuchar con atención el objeto que nombre y luego encontrarlo en el mosaico y tacharlo con un marcador. Los niños tacharán tantos objetos como la moderadora nombre.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Escucha con atención y ejecuta la actividad			
Escucha pero no tacha el objeto nombrado			
No sigue las instrucciones			

## Sesión 2

### Actividad 6

#### Jenga



Ilustración 6. Niños en el salón dispuestos en media luna con el juego de mesa (jenga).  
Fuente: propia.

**Objetivo:** Desarrollar la atención (sostenida, visual, auditiva, dividida)

**Tipo de Atención:** Sostenida, visual, dividida, selectiva y auditiva.

**Materiales:**

✧ Juego de mesa jenga.

**Procedimiento:** La moderadora socializará el juego de mesa y las reglas. Se indicará a los niños que deben lanzar el dado por turnos y observar el color que indica. Seguidamente el niño deberá sacar la ficha del color indicado por el dado para construir una torre sobre la misma. Deben tener mucho cuidado, hacerlo despacio para evitar que la torre se derrumbe y mantenerla.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Sigue las instrucciones y espera su turno			
Sigue las instrucciones pero requiere mucha ayuda			
No participa de la actividad			

## Actividad 7

### Laberinto



Ilustración 7. Desarrollo de la actividad de laberinto

Fuente: propia

**Objetivo:** Lograr que los niños enfoquen su atención en el camino correcto para resolver el laberinto.

#### **Materiales:**

- ✿ Hoja preelaborada con laberinto
- ✿ Marcadores.

**Procedimiento:** Se entrega a cada niño las hojas preelaboradas con el laberinto que deben resolver. La moderadora indicará a los niños que deben seleccionar el camino que ayude a Pedro a llegar con su amigo el payaso. Una vez que los niños encuentren el camino correcto deben repasarlo con marcador.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Reconoce el camino correcto del laberinto			
Encuentra el camino luego de dos intentos			
No encuentra la solución al laberinto			

## Actividad 8

### Buscando el intruso



Ilustración 8. Niños trabajando en el salón en la actividad de buscar al intruso  
Fuente: propia

**Objetivo:**

Estimular la atención selectiva buscando la imagen intrusa.

#### **Materiales:**

- ✿ Cartulinas A4
- ✿ Marcadores.

**Procedimiento:** Se entrega a cada niño 3 láminas de cartulinas y un marcador. La moderadora indicará al niño que debe observar con mucha atención los dibujos que se presentan en la lámina. La moderadora irá mencionando los dibujos de cada fila y luego el niño realizará la actividad de tachar el intruso.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Observa y tacha los dibujos que son correctos			
Observa, pero no identifica el dibujo que no corresponde			
No realiza la actividad			

## Actividad 9

### Vistiendo mi cuerpito



Ilustración 9. Explicación y ejecución de actividad vistiendo mi cuerpito  
Fuente: propia

**Objetivo:** Desarrollar la atención observando las prendas de vestir y relacionando con las partes del cuerpo (sostenida, visual, selectiva y dividida)

**Materiales:**

✿ Lámina de cartulina, Velcro, Fichas impresas.

**Procedimiento:** La moderadora mostrará la lámina en donde estarán las partes del cuerpo como son: el tronco, los pies, la cabeza, etc. Y las fichas que deberán asociar con estas partes. Por ejemplo, el gorro va en la cabeza y así sucesivamente. Se entregará a cada niño la lámina y fichas, y la moderadora irá pronunciando cada parte del cuerpo y las fichas para que los niños vayan asociando y pegando sobre estas.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Escucha con atención y realiza correctamente la actividad			
Realiza la actividad, pero no de forma correcta			
Realiza la actividad sin instrucciones			

## Actividad 10

### ¡Que empiece el partido!



Ilustración 10. Reconocimiento del tipo de cancha y selección de su respectivo balón  
Fuente: propia

**Objetivo:** Desarrollar la atención (dividida, sostenida, selectiva, auditiva y visual)

#### **Materiales:**

✧ Láminas A3, fichas de pelotas de fútbol y básquet.

**Procedimiento:** Se entregará al niño una cancha de fútbol y básquet en la misma lámina con sus respectivas fichas. La moderadora indicará que la actividad consiste en colocar las fichas en la cancha que corresponde. La actividad culmina cuando se hayan colocado todas las fichas en su respectivo lugar.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coloca las fichas correctamente			
Coloca las fichas, pero no correctamente			
No realiza la actividad			

### Sesión 3

#### Actividad 11

##### Gusano de colores



Ilustración 11. Niños trabajando en la actividad replicando patrones de colores  
Fuente: propia

**Objetivo:** Desarrollar la atención selectiva a través de patrones establecidos.

Desarrollar una mejor atención auditiva.

#### **Materiales:**

✿ Hojas con el patrón de dos gusanos, el primero con sus círculos de colores y uno sin colores, pompones de colores, pinzas, goma.

**Procedimiento:** Se entrega a cada niño las hojas con dos gusanos, el primero es el patrón que el niño deberá seguir y en el segundo gusano los círculos están en blanco en donde deberá pegar con los pompones. La moderadora proporciona pompones de colores, goma y una pinza a cada niño. Los niños tendrán que poner goma en cada círculo del gusano. Luego con la pinza deberán coger los pompones de colores de acuerdo con el modelo dado y llenar todos los círculos.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Sigue las directrices y completa la actividad			
Realiza la actividad, pero no con las directrices correctas			
No comprende las directrices, no realiza la actividad			



## Actividad 13

### Ruleta de emociones



Ilustración 13. Niños dispuestos en ruedo con la ruleta de emociones para imitar la designada  
Fuente: propia

**Objetivo:** Estimular la atención (selectiva, visual, auditiva, dividida y sostenida).

#### **Materiales:**

- ✿ Papel de colores
- ✿ Cartón.

**Procedimiento:** Se pide a los niños sentarse en sus asientos formando un ruedo. La moderadora ubicará la ruleta de las emociones junto a los niños, indicará que cada color está representado por el monstruo de color y expresa una emoción como: el color rojo es ira; el color azul es paz; el color rosado es amor; el color negro es miedo; el color amarillo es felicidad-alegría y, el color verde es relajación. Cada niño irá pasando a girar la flecha de la ruleta y ver en qué color para y representar la emoción.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Comprende las instrucciones y realiza la actividad correctamente			
Comprende las instrucciones, pero no realiza las expresiones			

## Actividad 14

### Puzzles de sombras

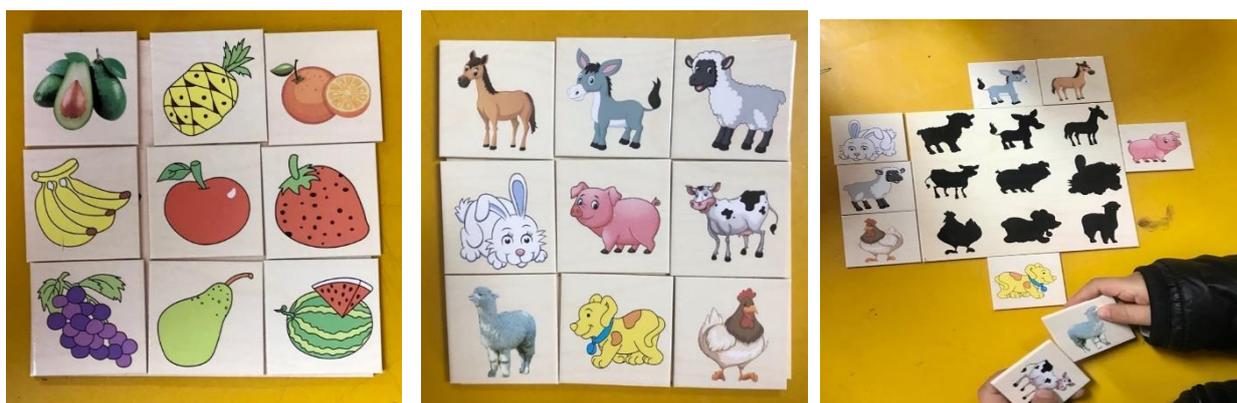


Ilustración 14. Puzzle grupal reconociendo el animal y su silueta  
Fuente: propia

**Objetivo:** Estimular la atención focalizada en determinado elemento y dar solución a la actividad.

#### **Materiales:**

Puzzle de sombras

**Procedimiento:** Se entrega a cada niño 4 puzzles de animales con sombras de varios animales aparte de los correctos. La moderadora explicará al niño que debe seleccionar el puzzle con la sombra que se parezca al original. El niño debe realizar el mismo procedimiento hasta culminar los puzzles proporcionados.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Comprende las directrices y realiza la actividad correctamente			
Comprende la actividad, pero no realiza todos los puzzles			
No ejecuta la actividad			

## Actividad 15

### Puzzle de animales y medios de transporte



Ilustración 15. Puzzle grupal con diferentes temáticas  
Fuente: propia

**Objetivo:** Estimular la atención (Sostenida, selectiva y visual)

**Tipo de Atención:** Sostenida, focalizada, visual y selectiva.

#### Materiales:

- ✿ Cuadros
- ✿ Fichas de espuma flex,

**Procedimiento:** Se entrega a cada niño un puzzle con sus respectivas fichas. La moderadora indicará inicialmente al niño el patrón del puzzle y luego tendrá que armarlo con dos colores las tres figuras geométricas. Al armar todas las figuras del puzzle culmina la actividad.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Arma sin dificultad el puzzle con los dos colores de la directriz			
Arma el puzzle pero no sigue las instrucciones con un			

## Sesión 4

### Actividad 16

#### Bingo de las partes del cuerpo



Ilustración 16. Juego de bingo sobre las partes del cuerpo  
Fuente: propia

**Objetivo:** Ejercitar el foco atencional por un largo período de tiempo.

**Materiales:** tablas de bingo, tarjetas de las partes del cuerpo y maíz.

**Procedimiento:** Se inicia la actividad entregando a cada niño las cartillas de bingo sobre las partes del cuerpo, así como también las fichas para seleccionar las casillas. La moderadora del juego irá sacando las imágenes de las partes del cuerpo, describiéndolas y mostrándolas a los niños. Los niños deberán colocar en su cartilla con los círculos de cartón, en la imagen presentada por la moderadora. Se jugarán los premios en bingo de líneas completando ya sea una línea horizontal o vertical.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Señala las partes del cuerpo mencionadas por la moderadora en su cartilla de bingo.			
Señala solamente algunas partes no todas las mencionadas.			
Escucha las partes del cuerpo, pero no las señala en su cartilla de bingo.			

## Actividad 17

### Cambiando el ritmo



Ilustración 17. Niños aplaudiendo al seguir el ritmo de la pandereta  
Fuente: propia

**Objetivo:** Desarrollar la atención dividida.

**Materiales:**

✿ Pandereta.

**Procedimiento:** La moderadora explicará al grupo que tocará un instrumento musical, primeramente, lo hará suave, luego más fuerte e irá aumentando la intensidad del sonido. Los niños deben realizar los movimientos al ritmo de la música, cuando el sonido es suave los niños deben aplaudir del mismo modo, a medida que aumente la intensidad del sonido los niños van aumentando la velocidad.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Comprende las órdenes y realiza la actividad			
Se integra a la actividad pero no la realiza correctamente			
No realiza la actividad con las instrucciones			

## Actividad 18

### Encuentra las diferencias



Ilustración 18. Actividad en donde los niños deben señalar tres diferencias  
Fuente: propia

**Objetivo:** Desarrollar la atención (sostenida, selectiva y visual)

#### **Materiales:**

- ✿ Cartulinas con imágenes impresas
- ✿ Marcadores.

**Procedimiento:** Se entregará a los niños cuatro imágenes y marcadores. La moderadora indicará a los niños que deben observar con mucha atención todos los detalles del personaje encerrado en el círculo y luego señalar en el otro personaje los detalles que le faltan. Deberán realizar el mismo ejercicio en todas las imágenes.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Observa e indica todos los detalles que faltan			
Observa, pero no señala todos los detalles que faltan			
No realiza la actividad			
No culmina la actividad			

## Actividad 19

### El juego del ratón Pérez



Ilustración 19. Juego de mesa del ratón Pérez de forma grupal.  
Fuente: propia.

**Objetivo:** Desarrollar la atención (sostenida, visual, auditiva y dividida)

**Materiales:**

✿ Juego de mesa (cartón prensado), Fichas y dado.

**Procedimiento:** La moderadora socializará el juego de mesa y se formarán dos grupos. Se indicarán las reglas del juego, los niños deben ubicarse en la casilla de inicio y colocar sus fichas, lanzar el dado y avanzar tantas casillas como lo indique, el ratón Pérez debe pasar por el queso y los dientes para construir su castillo. Cada niño debe esperar su turno y continuar hasta llegar a la meta.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Sigue las reglas del juego y juega su ficha			
No respeta las reglas del juego, pero juega su ficha			

## Actividad 20

### Puzzle de legos

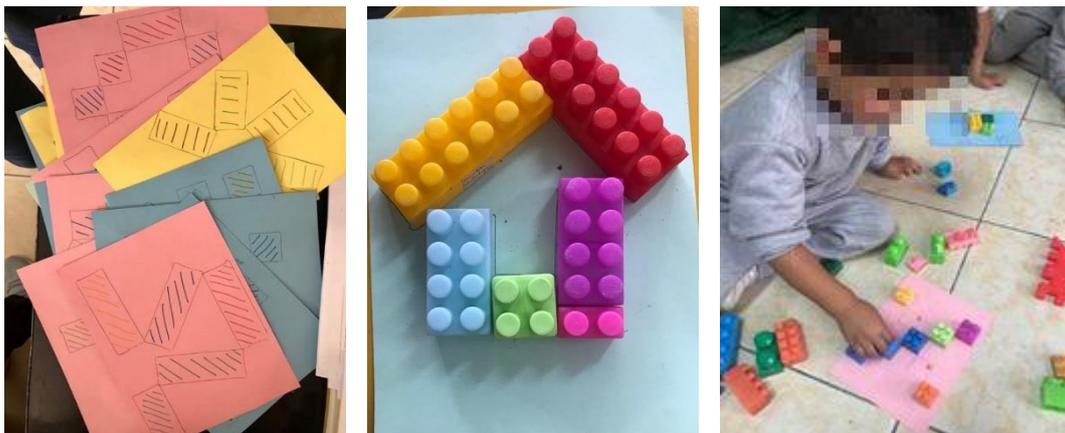


Ilustración 20. Puzzle de legos siguiendo el patrón establecido  
Fuente: propia

**Objetivo:** Desarrollar la atención sostenida al armar patrones establecidos con legos.

#### **Materiales:**

✿ Legos, cartulinas con patrones de figuras.

**Procedimiento:** Se entrega en su respectivo puesto a cada niño las cartulinas con el patrón de una figura. La moderadora indicará que sobre la figura marcada deben armar con los legos. Los niños deberán armar las cartulinas que le sean proporcionadas.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Arma correctamente la figura con los legos			
Arama la figura, pero no sigue el patrón establecido			
No arma ninguna figura			

## Sesión 5

### Actividad 21

#### Mosaic Puzzle



Ilustración 21. Puzzle en donde los niños debían replicar la figura proporcionada.  
Fuente: propia

**Objetivo:** Replicar en el Mosaic puzzle los patrones que se proporcionen.

#### **Materiales:**

⚙ Puzzles de dos fichas.

**Procedimiento:** Se entrega a cada niño un patrón que deberán replicar en el tablero del mosaic puzzle, empezando desde patrones simples a complejos. Cada niño utilizará su espacio de creación. Podrán trabajar de forma grupal e individual.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Arma todos los puzzles correctamente			
Arma los puzzles con algunas partes incorrectas, pero lo intenta			
No arma ningún puzzle			

## Actividad 22

### Construcción de torres con Legos



Ilustración 22. En el salón de clase los niños construyendo a partir de patrones torres con legos.  
Fuente: propia

**Objetivo:** Lograr la atención sostenida en la actividad de construcción.

**Tipo de Atención:** Sostenida y visual.

#### **Materiales:**

✿ Legos y plantillas con el patrón de torres de legos.

**Procedimiento:** Se entrega a cada niño patrones de torres. La moderadora explicará al niño que a partir del modelo dado debe replicar la torre con legos. Los niños construirán tantas como deseen.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
El niño pone atención y replica el modelo de las torres			
Realiza torres, pero no replica ningún modelo			

## Actividad 23

### ¡Ordenando ando!



Ilustración 23. En el salón cada niño pasando al frente a colocar la secuencia de imágenes según los eventos.

Fuente: propia

**Objetivo:** Desarrollar la atención (sostenida, visual, auditiva y selectiva)

#### **Materiales:**

- ✿ Impresión de tarjetas con dibujos de situaciones cotidianas,
- ✿ Fichas de números.

**Procedimiento:** La moderadora socializará la actividad a realizar. Presentará a los niños en la pizarra, cuatro tarjetas en desorden pertenecientes a una sola situación como por ejemplo la construcción de una jaula para pájaros, la moderadora irá haciendo preguntas a todos los niños sobre cuál es el primero, segundo, tercero y cuarto evento y, conforme respondan pasan a colocar la ficha del número que corresponde.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Identifica el orden de los eventos correctamente			
Identifica de qué tratan los eventos, pero no los ordena			
No identifica los eventos			

## Actividad 24

### Dominó



Ilustración 24. En el patio, los niños jugando de forma grupal el dominó.  
Fuente: propia

**Objetivos:** Ejercitar la atención sostenida.

**Materiales:**

✿ Fichas de dominó sobre frutas.

**Procedimiento:** Sentados en dos grupos, se explica a los niños en qué consiste el juego y las reglas del dominó. La moderadora del juego entrega el juego de dominó y reparte las fichas a cada jugador. En el juego se deben respetar los turnos, el primer jugador coloca una ficha en el centro de la mesa, el siguiente debe colocar una ficha con la misma fruta en uno de los extremos. En caso de no tener una ficha con el animal que está sobre la mesa, deberá coger una ficha del montón. El juego culmina cuando los jugadores no tengan ninguna ficha en sus manos.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Comprende el juego y cumple las reglas			
Comprende el juego, pero no espera su turno			
No comprende las reglas del juego			

## Actividad 25

### Cubo mágico



Ilustración 25. En el salón una vez colocado el cubo mágico en la pizarra los niños lo replicaron individualmente.  
Fuente: propia

**Objetivo:** Lograr el mantenimiento de la atención para replicar los patrones establecidos.

#### **Materiales:**

- ✿ Lámina con el esquema de cuadros,
- ✿ Fichas de cuadrados en cartulina de varios colores.

**Procedimiento:** Se entrega a cada niño la lámina del cubo mágico y las fichas de cuadrados de colores. La moderadora pondrá un modelo de cubo mágico y el niño deberá repetirlo en el esquema con las fichas. Luego de que el niño haya terminado, la moderadora pondrá un último modelo.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Comprende las directrices del juego y lo realiza			
Realiza el juego, pero no con las directrices correctas			
No realiza la actividad siguiendo el modelo			

## Sesión 6

### Actividad 26

#### Juego de memoria



Ilustración 26. Actividad realizada fuera del aula identificando las parejas idénticas.

Fuente: propia

**Objetivo:** Ejercitar la agilidad de los procesos cognitivos, atención y memoria.

#### **Materiales:**

✿ Imágenes de frutas.

**Procedimiento:** Se pide a los niños se dispongan en círculo en sus asientos, alrededor de una mesa. La moderadora explicará el juego de memoria, en donde cada niño deberá voltear un par de cartas con el fin de encontrar su pareja, de no lograrlo es el turno del siguiente niño y así sucesivamente tendrán toda la oportunidad.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Espera su turno y voltea el par de cartas			
No espera su turno y voltea las cartas			
No sigue las instrucciones, no se involucra en el grupo			

## Actividad 27

### Planeta tierra y el espacio



Ilustración 27. Juego de mesa realizado por grupos fuera del salón de clase.  
Fuente: propia

**Objetivo:** Estimular la atención (Sostenida, dividida, visual y auditiva)

**Materiales:**

✿ Juego de mesa, dado, fichas.

**Procedimiento:** Se pide a los niños sentarse formando un ruedo. Seguidamente la moderadora explicará a los niños el juego de mesa sobre escaleras y culebras. El niño deberá respetar su turno y avanzar tantas casillas como indique el dado, la moderadora indicará al niño que si cae en una escalera podrá avanzar o retroceder casillas según sea el caso.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Respetar las reglas del juego y participa correctamente			
Espera su turno, pero no realiza la actividad correctamente			
No sigue las reglas del juego			

## Actividad 28

### Ubicando los medios de transporte



Ilustración 28. Identificando el lugar correspondiente de los medios de transporte.  
Fuente: propia

**Objetivo:** Lograr la atención selectiva en la ejecución de la actividad.

**Materiales:** Cartulinas A4 (con velcro), recortes de medios de transporte.

**Procedimiento:** Se entrega a cada niño las cartulinas A4 con los recortes de los medios de transporte y los ambientes terrestre, acuático y aéreo. La moderadora explicará a los niños que deben seleccionar un medio de transporte y pegarlo en donde pertenece. El niño debe realizar la actividad hasta que ya no queden medios de transporte en el lado izquierdo de la cartulina.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza la actividad correctamente			
Realiza la actividad, pero no con las directrices correctas			
No sigue ninguna instrucción			

## Actividad 29

### Jugamos a adivinar



Ilustración 29. Actividad de discriminación auditiva sobre diferentes sonidos.

Fuente: propia

**Objetivo:** Desarrollar la atención (auditiva, selectiva, dividida)

**Materiales:** Parlante y audio sobre diferentes sonidos.

**Procedimiento:** Se pide a los niños sentarse en sus respectivos asientos formando un ruedo. La moderadora indicará a los niños que reproducirá algunos sonidos como de animales, de algunos medios de transporte, instrumentos u objetos, luego de que el sonido pare deberán mencionar de qué se trata.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Observa y tacha los dibujos que son correctos			
Observa, pero no identifica el dibujo que no corresponde			
No realiza la actividad			

## Actividad 30

### Busca la misma textura



Ilustración 30. Niños observando los distintos animales y distinguiendo su textura.  
Fuente: propia

**Objetivo:** Estimular la atención (selectiva, sostenida, visual).

**Materiales:** Tarjetas con imágenes y texturas (diferentes materiales).

**Procedimiento:** Se dispondrá a los niños sentados formando un círculo. La moderadora dispondrá en medio del círculo las texturas dispersas en el suelo y repartirá a cada niño una tarjeta de un animal. Luego indicará que a partir de las tarjetas deben buscar la textura correspondiente al animal de su tarjeta. Finalmente, ya que la encuentre debe pegarla junto al animal.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Observa con atención y encuentra la textura correcta			
Observa, pero no identifica la textura correcta			
Observa, pero no busca la textura			

## Sesión 7

### Actividad 31

#### Visitando la navidad



Ilustración 31. Juego grupal de mesa denominado visitando la navidad. Super coloring (2020). Obtenido de: <http://www.supercoloring.com/it/creare-con-la-carta/gioco-da-tavolo-con-babbo-natale-e-albero-di-natale>

**Objetivo:** Desarrollar la atención (sostenida, visual, auditiva, dividida)

**Materiales:** Juego de mesa, fichas y dado.

**Procedimiento:** La moderadora socializará el juego de mesa. Se indicará que cada niño escogerá una ficha y deben situarse en la casilla de inicio (el papanoel) y respetando el turno de cada uno lanzarán el dado e irán avanzando en las casillas. Si caen en una casilla con flechas deberán ver su dirección y avanzar o retroceder según lo indique. La moderadora irá ayudando en el conteo de las casillas hasta que lleguen al final (árbol de navidad).

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Sigue las instrucciones y espera su turno			
Sigue las instrucciones, pero requiere mucha ayuda			
No participa de la actividad			
No participa de la actividad			

## Actividad 32

### ¿Qué escuchan?



Ilustración 32. Los niños colocados un cubre ojos escuchan atentos los instrumentos musicales para mencionar su nombre.

Fuente: propia

**Objetivo:** Desarrollar la atención (auditiva, sostenida y selectiva).

**Materiales:** Instrumentos musicales guitarra, maracas, pandereta, tambor, flauta y cubre ojos.

**Procedimiento:** Los niños se sentarán en el suelo en filas y la moderadora frente a ellos. La moderadora indicará el sonido de cada instrumento musical para que los niños diferencien cada uno de estos. Luego de socializar los sonidos que emiten, se pedirá a los niños ponerse los cubre ojos y prestar atención al sonido para descubrir de qué instrumento se trata. Así se jugará a descubrir todos los sonidos.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Presta atención y menciona el instrumento correcto			
Presta atención, pero no menciona el instrumento			
No reconoce de qué instrumento se trata			

### Actividad 33

#### Reconoce los tamaños

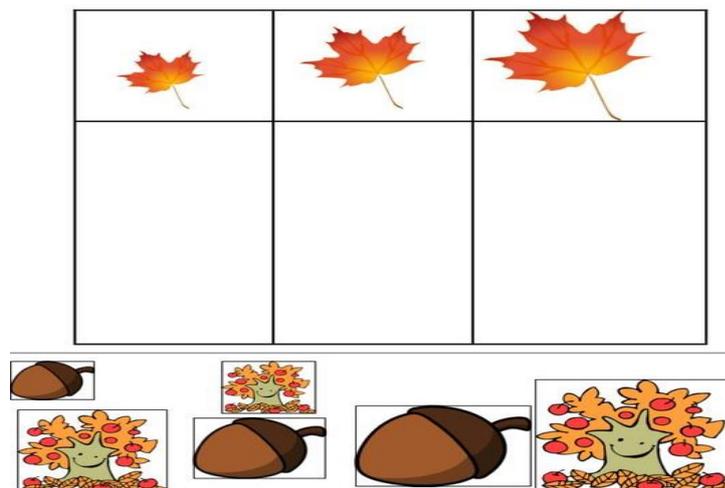


Ilustración 33. Selección de tamaños y colocar en su respectivo lugar.  
Christophe (2014). Obtenido de:  
<http://ekladata.com/RXZwoYnSUG55w6nTdfLkj8VSDrM/fiche-sur-l-automne-et-les-grandeurs-petit-moyen-grand.pdf>

**Objetivo:** Desarrollar la atención (sostenida, visual, selectiva)

**Materiales:** Cartulina A4, fichas de objetos y velcro.

**Procedimiento:** Los niños se sentarán en sus pupitres correspondientes. La moderadora entregará a cada niño una lámina con las fichas correspondientes. La moderadora entregará a cada niño una lámina con las fichas correspondientes. Se indicará que deben ordenar las fichas desde el más pequeño hasta el más grande. Deben completar todos los recuadros en blanco.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza la actividad correctamente			
Realiza la actividad, pero no con las directrices correctas			
No realiza la actividad			

## Actividad 34

### Creando con el geoplano

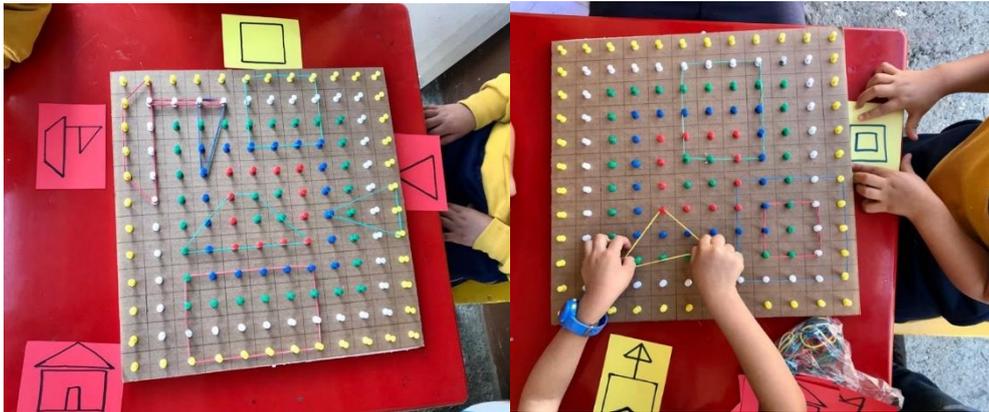


Ilustración 34. Imitar en el geoplano las figuras establecidas.  
Fuente: propia.

**Objetivo:** Desarrollar la atención (sostenida y visual)

**Materiales:** Geoplano plástico y ligas de colores.

**Procedimiento:** La moderadora entregará a cada un geoplano con ligas de colores. La moderadora indicará en su geoplano cómo pueden crear distintas figuras u objetos con las ligas de colores. Luego del ejemplo se dará la oportunidad de que los niños creen a su gusto lo que prefieran.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Construye formas u objetos en el geoplano			
Observa, pero no construye ninguna forma			
No realiza ninguna actividad			

## Actividad 35

### Tablitas mágicas



Ilustración 35. Observación del patrón y replicarlo con la tablita mágica.  
Fuente: propia.

**Objetivo:** Desarrollar la atención (sostenida, selectiva y visual)

**Tipo de Atención:** Sostenida, selectiva y visual

**Materiales:**

Tablitas mágicas y láminas impresas A5.

**Procedimiento:** La moderadora socializará el uso de las tablitas mágicas. Se indicará a los que deben construir con las tablitas mágicas algunas formas que se les proporcionará en una lámina. Se brinda a cada niño dos o tres láminas las cuales deberán replicar con las tablitas.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Replica las formas proporcionadas por la maestra			
Replica las formas, pero no correctamente			
No replica ninguna forma			

**Sesión 8**

**Actividad 36**

**Seres con vida y sin vida**



Ilustración 36. Identificar y colocar en el tablero según sean seres con o sin vida. Valeria (2020).  
 Obtenido de: <https://mirameyaprenderas.wordpress.com/juegos-de-logica/seres-animados-o-inanimados/>

**Objetivo:** Desarrollar la atención (sostenida, visual, auditiva)

**Materiales:** Fichas de seres con vida y seres inanimados, velcro, cartulinas A3.

**Procedimiento:** La moderadora indicará que en la pizarra hay fichas con dibujos, los cuales tienen vida y otros no. Cada niño deberá ir pasando a clasificar en la lámina verde aquellos seres con vida. En el recuadro rojo se pegarán aquellos dibujos que no tiene vida. Así sucesivamente, esperando el turno y aprendiendo todos.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Clasifica correctamente las fichas			
Clasifica, pero no con las instrucciones dadas			
No realiza la actividad			

## Actividad 37

### Escogiendo mi ropa de invierno

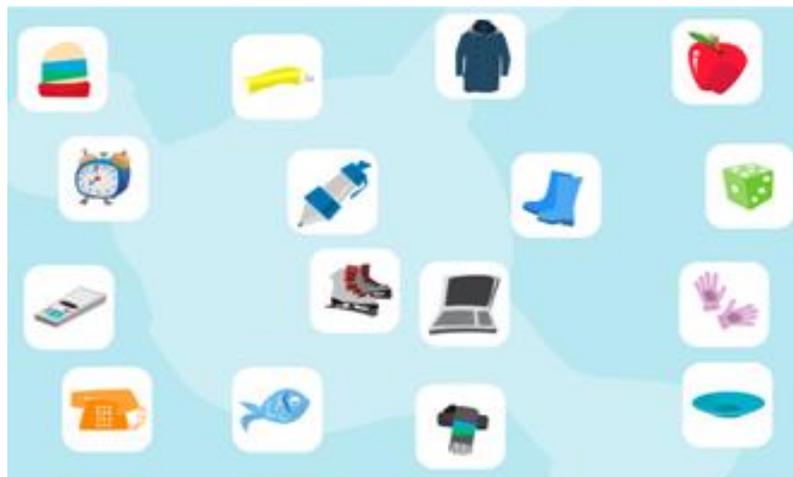


Ilustración 37. Observar con atención y escoger las prendas de invierno. (Pinillos, 2017). Obtenido de: <https://blog.neuronup.com/5-actividades-de-estimulacion-cognitiva-para-ninos-que-debes-conocer/>

**Objetivo:** Desarrollar la atención (sostenida, visual, auditiva y selectiva)

#### **Materiales:**

Lámina impresa y marcadores.

**Procedimiento:** Se indicará al niño que debe encerrar en un círculo las prendas de vestir cuando llueve y hace mucho frío. Si entregará a cada niño una lámina en donde ejecute la actividad.

<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Selecciona correctamente los elementos			
Selecciona elementos incorrectos			
No sigue las instrucciones			

## Actividad 38

### Creando un collar para mamá



Ilustración 38. Construcción de forma individual de un collar para mamá con la secuencia de colores propuesta. Elisabeth (2016).  
Obtenido de: <https://mamapuedohacerlo.com/pulseras-limpiapipas-cuentas/>

**Objetivo:** Desarrollar la atención (sostenida, visual y selectiva)

**Materiales:** Cuentas de colores, alambre moldeable.

**Procedimiento:** La moderadora indicará la creación de un collar siguiendo una serie con cuentas de colores. Se entrega a cada niño cuentas de colores y alambre moldeable con dos cuentas de distinto color ya enlazadas para que a partir de ellas el niño siga el patrón de las cuentas. La actividad culmina cuando hayan completado todo el collar.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza la actividad correctamente			
Realiza la actividad, pero no sigue las instrucciones			
No realiza la actividad mencionada			

## Actividad 39

### Estatuas



Ilustración 39. Actividad realizada dentro del aula, escuchando atentamente las directrices. Hijosa (2018). Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=uU5IKvDIQn4>

**Objetivo:** Desarrollar la atención (sostenida, auditiva, dividida)

**Materiales:** Ninguno

**Procedimiento:** La moderadora socializará el juego. Se indicará al niño que en su mano se le dibujará una figura geométrica. Luego mientras la música suena pueden moverse de forma libre y danzar todos. Cuando la música pare todos deben quedarse como estatuas. Cuando se reinicie la música la maestra dirá “ahora bailan los cuadrados”, ahora bailan todos los círculos, ... Así se irá alternando la participación de todos.

Indicadores de Evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Pone atención a las instrucciones y las realiza exitosamente			
Realiza el juego pero no sigue las instrucciones			
Solo se integra al grupo sin realizar la actividad			

## Actividad 40

### Lunch integrativo



Ilustración 40. Momento de agradecimiento y lunch integrativo con los niños y maestra. Kate (2014). Obtenido de: <https://www.understood.org/en/school-learning/tutors/afterschool-programs/benefits-afterschool-programs-kids-with-learning->

**Objetivo:** Agradecer a los niños y maestra por la colaboración brindada.

## EVALUACIÓN

Registro diario de actividades

Día #.....

Fecha: .....

Hora de inicio y de culminación: .....

<b>Actividad:</b>				
	<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Adquirido</b>	<b>No adquirido</b>	<b>En proceso</b>
<b>1</b>				
<b>2</b>				
<b>3</b>				
<b>4</b>				
<b>5</b>				
<b>6</b>				
<b>7</b>				
<b>8</b>				
<b>9</b>				
<b>10</b>				
<b>11</b>				
<b>12</b>				
<b>13</b>				
<b>14</b>				
<b>15</b>				
<b>16</b>				
<b>17</b>				
<b>18</b>				
<b>19</b>				
<b>20</b>				
<b>21</b>				
<b>22</b>				
<b>23</b>				
<b>24</b>				

## j. BIBLIOGRAFÍA

- Acrbio. (9 de Noviembre de 2015). *Imágenes educativas.com*. Obtenido de [Imagen]: <https://www.imageneseducativas.com/fichas-para-la-mejora-de-la-atencion-mosaicos-para-discriminacion-visual/mosaicos-para-discriminacion-visual-7/>
- Albornoz, E., & Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. *Universidad y Sociedad*, VIII(4), 186-192. Obtenido de <http://rus.ucf.edu.cu/>
- Anónimo. (2001). *Aspectos Evolutivos Diagnósticos y Tratamiento de Dificultades*. España: Grupo Editorial Ceac.
- Banich, M., & Compton, R. (2011). *Cognitive Neuroscience*. Belmont: Wadsworth.
- Batllo Aguilá, J. (2010). *Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades cognitivas y sociales*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Berger, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. Madrid: Editorial Médica Panamericana S.A. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=sGB87-HX-HQC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- C8itadmn. (30 de Junio de 2014). *Juegos cognitivos de entrenamiento cerebral y cómo están cambiando la faz de la educación*. Obtenido de <https://www.c8sciences.com/cognitive-brain-training-games-theyre-changing-face-education/>
- Calero, M. (2003). *Educación Jugando*. Ciudad de México: Alfaomega Grupo Editor.
- Campo, L. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, XII(22). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552354007.pdf>
- Caraballo, A. (17 de Octubre de 2018). *El tiempo de concentración de los niños según su edad*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/aprendizaje/el-tiempo-de-concentracion-de-los-ninos-segun-su-edad/>
- Caro-González, F., García-Gordillo, M., & Ofa-Bezúnareta, V. (2014). La metodología mixta de investigación aplicada a la perspectiva de género en la prensa escrita. *Palabra Clave*, 828-853.
- Carvajal, M. (2017). *Programas de actividad lúdica en el recreo*. IC Editorial. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=tYY9DwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Casquete, J. (Noviembre de 2017). *Análisis de la atención dispersa en el aprendizaje de los niños y niñas del 2do Año de Educación General Básica del Centro Educativo "Daniel Comboni" del Cantón Esmeraldas*. Tesis de pregrado, Esmeraldas. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1433/1/CASQUETE%20TAMAYO%20JEXENIA.pdf>
- Chavez, D. K. (20 de Septiembre de 2016). *SlideShare*. Obtenido de Tipos de juego opcional: <https://es.slideshare.net/debohra/tipos-de-juego-opcional>
- Christophe. (23 de Septiembre de 2014). Obtenido de <http://ekladata.com/RXZwoYnSUG55w6nTdfLkj8VSDrM/fiche-sur-l-automne-et-les-grandeurs-petit-moyen-grand.pdf>
- Chuquimarca, M. N. (2013). *La Atención Dispersa y su incidencia en los aprendizajes de los niños de la Escuela Unidad Cristiana Educativa Antisana de la Parroquia de Píntag*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5791/1/TESIS%20PDF.pdf>

- Cobertta, P. (2010). *"El muestreo". Metodología y técnica de investigación social*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Cruz , E. (2019). *Programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la i. E.p crecer, Porvenir 2018*. Trujillo: Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Obtenido de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/10933/PROGRAMA\\_JUEGOS\\_CRUZ\\_PEREZ\\_EDITH\\_CELIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/10933/PROGRAMA_JUEGOS_CRUZ_PEREZ_EDITH_CELIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cuervo, M., & Quijano , M. (2008). Las alteraciones de la atención y su rehabilitación en trauma craneoencefálico. *Pensamiento Psicológico*, IV(11), 167-182. Obtenido de <https://search.proquest.com/docview/750061286?accountid=36760>
- Cumbal, W. (2015). *INCIDENCIA DEL DÉFICIT DE ATENCIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD*. Tesis de pregrado, Instituto Tecnológico Cordillera, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/408/1/15-EDU-14-15-1724403074.pdf>
- De la fuente , J., & Pousada , M. (2014). *La atención*. Barcelona: Editorial UOC.
- de la Fuente, J., & Pousada, M. (2014). *La atención*. Barcelona: Editorial UOC. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/La\\_atenci%C3%B3n.html?id=8kcfCgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books/about/La_atenci%C3%B3n.html?id=8kcfCgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Delgado Linares, I. (2011). *El Juego Inantil y su Metodologia*. Madrid: Ediciones Paraninfo.
- Elisabeth. (24 de Junio de 2016). *mamapuedohacerlo.com*. Obtenido de [Imagen]: <https://mamapuedohacerlo.com/pulseras-limpiapiipas-cuentas/>
- Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia. (2018). Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego. *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia*. Obtenido de <http://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/desarrollo-cognitivo-por-el-aprendizaje-basado-en>
- Esteban, E. (26 de mayo de 2017). *GuiaInfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/blog/ocio/juegos/lo-que-ocurre-en-el-cerebro-de-los-ninos-cuando-juegan/>
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2011). El juego en la etapa infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 2. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>
- Fernández Pacheco , B. L. (2012). *El juego infantil y su metodología: técnico superior en educación infantil*. Madrid: Editorial CEP, S.L.
- Fernández, A. (2014). Neuropsicología de la atención. Conceptos, alteraciones y evaluación. *Revista Argentina de Neuropsicología*, 3.
- Fernández, R., & Flórez, J. (26 de Diciembre de 2015). *La atención: bases fundamentadas-Downciclopedia*. Obtenido de <https://www.downciclopedia.org/neurobiologia/la-atencion-bases-fundamentales.html>
- Ferreres, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: INDE Publicaciones. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/La\\_animaci%C3%B3n\\_deportiva\\_el\\_juego\\_y\\_los\\_d](https://books.google.com.ec/books/about/La_animaci%C3%B3n_deportiva_el_juego_y_los_d)

.html?id=MDvwNPWLaO8C&printsec=frontcover&source=kp\_read\_button&redir\_esc=y#v=onepage&q&f=false

Ferri Murillo, E. (2016). *Un proyecto educativo para desarrollar la atención plena en alumnos de 4 años*. Valencia.

Fisher, E. (s.f.). *The genius of play*. Obtenido de <https://www.thegeniusofplay.org/espanol/consejos/articulos/potenciar-el-poder-del-cerebro.aspx>

Fundación Pasqual Maragall. (28 de Marzo de 2018). *Juegos para ejercitar la mente: juegos de mesa y pasatiempos*. Obtenido de <https://blog.fpmaragall.org/juegos-para-ejercitar-la-mente-juegos-de-mesa-y-pasatiempos>

Fundación querer . (5 de Agosto de 2018). *Fundación querer* . Obtenido de Beneficios del juego en el desarrollo cognitivo: <https://www.fundacionquerer.org/2018/08/05/beneficios-del-juego-desarrollo-cognitivo/>

García Fernández, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Fundamentos\\_te%C3%B3ricos\\_del\\_juego.html?id=UGFrCgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books/about/Fundamentos_te%C3%B3ricos_del_juego.html?id=UGFrCgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

García Ramos , J. (1989). *Los estilos cognitivos y su medida: estudios sobre la dimensión dependencia-independencia de campo*. Madrid: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. Obtenido de <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/los-estilos-cognitivos-y-su-medida-estudios-sobre-la-dimension-dependencia-independencia-de-campo/investigacion-educativa/1362>

García Sevilla, J. (1997). *Psicología de la atención*. Madrid : Síntesis, S.A.

García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editorial Editex. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodolog%C3%ADa.html?id=-4rSxAEACAAJ&source=kp\\_cover&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/El_juego_infantil_y_su_metodolog%C3%ADa.html?id=-4rSxAEACAAJ&source=kp_cover&redir_esc=y)

García, R. (2006). *Valoración del control atencional como marcador cognitivo del inicio de la enfermedad de Alzheimer*. Universidad de Jaén, Jaén, Jaén. Obtenido de <http://ruja.ujaen.es/bitstream/10953/338/1/9788484395430.pdf>

Garrido, S. (25 de Julio de 2014). *SlideShare*. Obtenido de El juego: <https://es.slideshare.net/sandragarrido71/el-juego-37374731>

Gaumer, A., & Noonan, P. (2016). Obtenido de <http://www.researchcollaboration.org/uploads/TeacherGuide-SustainedAttention.pdf>

Gibson, J. (1960). The concept of stimulus in psychology. *American Psychologist*, 694-703. Obtenido de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.294.9672&rep=rep1&type=pdf>

Giraldo, A. (11 de Julio de 2017). Maestros sin miedo a jugar. *El tiempo*. Obtenido de <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/la-importancia-del-juego-en-los-procesos-de-aprendizaje-108020>

González , A. (2006). *La atención y sus alteraciones: del cerebro a la conducta*. Ciudad de México : UNAM.

- González, A. (2015). *Evaluación de la atención dividida y estudio de la relación con el funcionamiento ejecutivo en pacientes con esquizofrenia*. Tesis doctoral, Universidad de Jaén , Andalucía.
- González, A., García, C., & Junqué, C. (1997). La atención: una compleja función cerebral. *REVISTA DE NEUROLOGÍA*, 1889. Obtenido de <http://www.kimerius.es/app/download/5798896823/La+atenci%C3%B3n,+una+compleja+funci%C3%B3n+cerebral.pdf>
- Guillén, J. (4 de Agosto de 2014). *La atención en el aula: de la curiosidad al conocimiento*. Obtenido de <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2014/08/04/la-atencion-en-el-aula-de-la-curiosidad-al-conocimiento/>
- Habib, M. (1994). *Bases neurológicas de la conducta* . Barcelona: Masson S.A.
- Hederich , C., & Camargo , A. (1999). *Estilos cognitivos en Colombia. Resultados en cinco regiones culturales colombianas*. Universidad Pedagógica Nacional-Centro de Investigaciones CIUP-Colciencias, Santafé de Bogotá.
- Hernández, Á. (2009). El subsistema cognitivo en la etapa preescolar. *Aquichan*, VI(1).
- Hernandez, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las Rutas Culitativa, Cuantitativa y Mixta*. México: Editorial McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES.
- Hijosa, A. (2018 de Diciembre de 2018). *Manolo va por el desierto (juego de estatuas)*. Obtenido de [Archivo de video]: <https://www.youtube.com/watch?v=uU5IKvDIQn4>
- Hilgard , E., & Marquis , D. (1940). *Conditioning and learning*. New York: Appleton-Century-Crofts. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Hilgard\\_and\\_Marquis.html?id=JxYNAAAAIAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Hilgard_and_Marquis.html?id=JxYNAAAAIAAJ&redir_esc=y)
- Hull, C. (1945). *Principles of behavior*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Instituto Europeo de Educación . (Mayo de 2019). *Claves para favorecer el desarrollo cognitivo en niños*. Obtenido de <https://ieeducacion.com/desarrollo-cognitivo-ninos/>
- James, W. (1890). *The Principles of Psychology: In Two Volumes. / Vol. I, Volumen I*. Independently Published, 2019. doi:1701095602, 9781701095601
- K. K. (2014). *Understood.org*. Obtenido de [Imagen]: <https://www.understood.org/en/school-learning/tutors/afterschool-programs/benefits-afterschool-programs-kids-with-learning-thinking-differences>
- Kagan, J., Moss, H., & Sigel, I. (1963). Psychological Significance of Styles of Conceptualization. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 73-112. Obtenido de [https://www.jstor.org/stable/pdf/1165673.pdf?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/pdf/1165673.pdf?seq=1#page_scan_tab_contents)
- León Sáenz, A. (s/f). *Desarrollo y Atención al niño de 0 a 6 años*. Editorial UNED.
- Lupón, M., Torrents, A., y Quevedo, L. (2012). *Procesos cognitivos básicos*. Obtenido de [https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/189580/tema\\_4.\\_\\_procesos\\_cognitivos\\_basicos-5313.pdf?sequence=5&isAllowed=y&fbclid=IwAR3GTVBf8am8mWgt4y3Sa8ou7PhwmqvmWBj-CRmZTb3wiidMGP696oh8yAw](https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/189580/tema_4.__procesos_cognitivos_basicos-5313.pdf?sequence=5&isAllowed=y&fbclid=IwAR3GTVBf8am8mWgt4y3Sa8ou7PhwmqvmWBj-CRmZTb3wiidMGP696oh8yAw)
- Luria, A. (1979). *Atencion y memoria* (Primera ed.). Barcelona: Fontanella Editorial.

- Martín , E. (2003). *Aportaciones de Piaget a la teoría y práctica educativas*. Madrid: Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2826446>
- Matute, E., Sanz , A., Gumá, E., Rosselli, M., & Ardila, A. (2009). *Redalyc.org*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80511496006.pdf>
- Mejias, A. (12 de Marzo de 2017). *SlideShare*. Obtenido de La importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños: <https://es.slideshare.net/alessjocar/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-cognitivo-de-los-nios>
- Meneses , M., & Monge , M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 113. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mesulam, M. (1981). *A cortical network for directed attention and unilateral neglect*. *Annals of Neurology*. Obtenido de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/ana.410100402>
- Ministerio de Educación . (2012). *Guía del instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria*. La Paz.
- Ministerio de Educación. (2014). *Curriculo de Educación Inicial 2014*. Quito: ISBN: 978-9942-07-625-0.
- Ministerio de Educación de Chile. (2008). *Guía de apoyo técnico-pedagógico: necesidades educativas especiales en el nivel de educación parvularia*. Santiago de Chile: Editorial Atenas Ltda.
- Mirsky , A., & Duncan , C. (2001). *A nosology of disorders of attention*. *Annals of the New York Academy of Sciences*. Obtenido de [https://www.academia.edu/20018653/A\\_Nosology\\_of\\_Disorders\\_of\\_Attention](https://www.academia.edu/20018653/A_Nosology_of_Disorders_of_Attention)
- Mirsky, A. (1987). Behavioral and psychophysiological markers of disordered attention. *Environmental Health Perspectives*, 191-199. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1474494/pdf/envhper00433-0183.pdf>
- Morales, G. (2012). *LA DANZA Y LOS PROCESOS COGNITIVOS DEL NIÑO DE 4 AÑOS. PROGRAMA DE TALLERES SOBRE EL ARTE DE LA DANZA PARA PADRES Y MADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "TÍA SUSI"*. Tesis de pregrado, INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.cordillera.edu.ec:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2835/61-EDU-12-12-1721406690.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morelli, S., Badia, J., Ferrandis , V., Navas, T., Rivera, J., Sanz , P., . . . Tormo , C. (18 de Octubre de 2012). *SlideShare*. Obtenido de Clasificación del Juego : <https://es.slideshare.net/tamaranavas/clasificacin-del-juego-14788799>
- Muchiut, Á. (Diciembre de 2013). *El perfil atencional en niños*. Obtenido de <http://institutoneuropsicologia.com/wp-content/uploads/2013/12/investigaci%C3%B3n-2012-2013.pdf>
- Muñoz , E. (2009). *Estimulación cognitiva y rehabilitación neuropsicológica*. Barcelona: Editorial UOC. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Estimulaci%C3%B3n\\_cognitiva\\_y\\_rehabilitaci%C3%B3n.html?id=6QOamavNnc8C&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books/about/Estimulaci%C3%B3n_cognitiva_y_rehabilitaci%C3%B3n.html?id=6QOamavNnc8C&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Nogreira Dobarro, Á. (2000). Atención y memproia implícita. *Anthropos*, 151.

- Ortega , R. (1990). *Jugar y aprender*. Sevilla: Díada. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Jugar\\_y\\_aprender.html?id=8nVwOwAACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Jugar_y_aprender.html?id=8nVwOwAACAAJ&redir_esc=y)
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen Editorial. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Juego\\_luego\\_soy.html?id=2oYxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books/about/Juego_luego_soy.html?id=2oYxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Parioña , E. (2018). *Juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la i.e.p. magister – distrito san juan de lurigancho 2018*. Huacho.
- Paro Quecho, T., & Samanez Castro, M. N. (2018). *Programa de Psicomotricidad Ludica en la Atención Voluntaria en niños de 5 años en la etapa preescolar de la Institución Educativa Inicial N° 90 Santiago Cusco*. Arequipa.
- Pavlov, I. (1927). *Conditioned reflexes*. Oxford: England: Oxford Univ. Press. Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/e9bd/55f2e857318b1453cf3a9e619b8d7954c775.pdf>
- Perales, J. (1992). Desarrollo cognitivo y modelo constructivista en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 173-174. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/618847.pdf>
- Pérez Hernández, E. (2008). *Desarrollo de los procesos atencionales*. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/8447/1/T30734.pdf>
- Pinillos, L. (24 de Enero de 2017). *Blog.neuronup.com*. Obtenido de [Imagen]: <https://blog.neuronup.com/5-actividades-de-estimulacion-cognitiva-para-ninos-que-debes-conocer/>
- Pole, K. (2008). Diseño de metodologías mixtas: Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas. *Revista Renglones*, 37-42.
- Porcel, J. (2000). *Revisión general del concepto de atención*. Madrid: Editorial IAEU. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Revisi%C3%B3n\\_general\\_del\\_concepto\\_de\\_atenci.html?id=nUmjnQAACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Revisi%C3%B3n_general_del_concepto_de_atenci.html?id=nUmjnQAACAAJ&redir_esc=y)
- Porcel, J. (2007). *Revisión general del concepto de atención*. Madrid : Editorial IAEU.
- Posner, M. (1978). *Chronometric explorations of mind*. Oxford: Erlbaum. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Chronometric\\_explorations\\_of\\_mind.html?id=Hct9AAAAMAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Chronometric_explorations_of_mind.html?id=Hct9AAAAMAAJ&redir_esc=y)
- Pozuelo de Alarcón. (29 de Abril de 2018). Obtenido de <https://www.pozuelodealarcon.org/familia-y-servicios-sociales/mayores/estimulacion-cognitiva>
- Prats , L., Fracchia , C., Segretin , S., Hermida , M., Colombo, J., & Lipina, S. (2012). Predictores Socioambientales e Individuales del Desempeño en una Tarea Atencional con Demandas de Alerta, Orientación y Control en Niños de Edad Preescolar. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, IV, 19.
- Psicologos Infantiles Madrid. (20 de Marzo de 2017). *Psisemadrid.org*. Obtenido de Atención : <https://psisemadrid.org/atencion/>
- Psicopedia. (14 de Mayo de 2017). *Psicopedia.org*. Obtenido de La atención como proceso activo del aprendizaje: <https://psicopedia.org/7179/atencion-proceso-activo-del-aprendizaje/>

- Ramallo Santamaría, V. (2010). *El Tratorno por Deficít de Atención*. Lulu Press Inc.
- Ramos , L. (2016). *Juegos cognitivos en el Desarrollo de la Atención de niños y niñas de 4-5 años del Centro de Educación Inicial “Chikitines” del D.M. Quito, periodo 2016*. Tesis de pregrado, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12359/1/T-UCE-0010-1479.pdf>
- Ribes, M. D. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Bogotá: Ediciones de la U. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodolog%C3%ADa.html?id=vL3BMwEACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/El_juego_infantil_y_su_metodolog%C3%ADa.html?id=vL3BMwEACAAJ&redir_esc=y)
- Ríos, M., Muñoz, J., & Paúl, N. (2007). Alteraciones de la atención tras daño cerebral traumático: evaluación y rehabilitación. *Revista de neurología*, 291-297.
- Risueño, A. E. (2006). *Mitos y realidades del Síndrome Atencional con Hiperactividad*. Buenos Aires: Bonum.
- Rodríguez, C. (2017). Cómo mejorar la falta de atención en los niños. *Revista de salud y bienestar*.
- Romero , A., & Callejas , N. (2016). *Programa “Atento aprendo” como estrategia para mejorar la atención selectiva*. programa de licenciatura en educación especial, Bogotá. Obtenido de <http://ibero-repositorio.metabiblioteca.org/bitstream/001/359/1/Programa%20E2%80%9Catento%20aprendo%20E2%80%9D%20como%20estrategia%20para%20mejorar%20la%20atenci%C3%B3n%20selectiva.pdf>
- Romero, D., & Polonio, B. (2010). *Terapia Ocupacional Aplicada al Daño Cerebral Adquirido*. Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Rosas , R. (2005). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Madrid: Miño y Dávila.
- Roselló, J. (1997). *Psicología de la atención*. Madrid: Pirámide. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=144432>
- Ruff, H. A., & Rothbart , M. K. (2001). *Attention in Early Development: Themes and Variations* . Oxford: Oxford University Press.
- Ruff, H., Capozooli, M., & Weissberg, R. (1998). Age, individuality, and context as factors in sustained visual attention during the preschool years. *New York: Developmental Psychology*. Obtenido de <https://psycnet.apa.org/record/1998-01885-007>
- Salazar, A. (18 de Noviembre de 2007). La falta de atención se convierte en la principal causa de fracaso escolar en las aulas. *Diario Sur* . Obtenido de <https://www.diariosur.es/20071118/malaga/falta-atencion-convierte-principal-20071118.html>
- Sánchez-Carpintero, R., y Carbona, J. (2001). Revisión conceptual del sistema ejecutivo y su estudio en el niño con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Revista de Neurología*, 47-53.
- Santos Quiroz, M. F. (2017). *Juego y desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la unidad educativa “hualcopo duchicela” columbe-chimborazo.2016-2017*. Chimborazo.
- Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de Juego*. Buenos Aires : Ediciones Novedades Educativas .
- Sarmiento, A. (2003). *El explorador del conocimiento: territorios para el despeje de la inteligencia y la afectividad en los procesos de aprendizaje* . Bucaramanga: Editorial UNAB.
- Servera , M., & Llabrés, J. (2004). *Tarea de Atención Sostenida en la Infancia*. TEA Ediciones , S.A.

- Skinner , B. (1938). *The behavior of organisms*. New York: Appleton-Century-Crofts. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=S9WNCwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Spence, K. (1956). *Behavior theory and conditioning*. New Haven: Yale University Press. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?id=UXd9AAAAMAAJ&source=gbs\\_book\\_other\\_versions](https://books.google.com.ec/books?id=UXd9AAAAMAAJ&source=gbs_book_other_versions)
- Spreeuwenberg, R. (08 de Enero de 2019). *Himama*. Obtenido de Actividades para promover el desarrollo cognitivo preescolar: <https://blog.himama.com/preschool-activities-for-cognitive-development/?fbclid=IwAR0WiHJh0Co6-Z9H3pjBO3KhWia5bZzX3d-2aVrQJjclf6Gy6fnHsgjvLLc>
- Super coloring. (2020). *SuperColoring.com*. Obtenido de [Imagen]: <http://www.supercoloring.com/it/creare-con-la-carta/gioco-da-tavolo-con-babbo-natale-e-albero-di-natale>
- Tarrés, S. (18 de febrero de 2016). *GuiaInfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/beneficios-de-los-juegos-de-construccion-para-los-ninos/>
- Torres , J. S., Elosúa, M. R., Gómez, E., & Tornay , F. (2015). *Procesos psicológicos básicos* (Segunda ed.). McGraw-Hill. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Procesos\\_Psicol%C3%B3gicos\\_B%C3%A1sicos.html?id=V5PGPQAACAAJ&source=kp\\_cover&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Procesos_Psicol%C3%B3gicos_B%C3%A1sicos.html?id=V5PGPQAACAAJ&source=kp_cover&redir_esc=y)
- Tortosa, A., & Lozano, L. (2019). *El Juego Infantil y su Metodología*. Editorial Editex.
- Trápaga Ortega, C. M., Pelayo González, H. J., Sánchez Ortiz, I., Bello Dávila, Z., & Bautista Baños, A. (2018). *De la Psicología Cognitiva a la Neuropsicología*. Mexico: Editorial El Manual Moderno.
- Universidad Internacional de Valencia. (21 de Marzo de 2018). *Causas de la falta de atención en clase*. Obtenido de <https://www.universidadviu.com/causas-de-la-falta-de-atencion-en-clase/>
- Universitat de Barcelona . (02 de Enero de 2018). *ELEMENTOS BÁSICOS de PSICOLOGÍA AMBIENTAL*. Obtenido de [http://www.ub.edu/psicologia\\_ambiental/unidad-4-tema-8-3-1](http://www.ub.edu/psicologia_ambiental/unidad-4-tema-8-3-1)
- Valeria. (2020). *Mírame y aprenderás* . Obtenido de [Imagen]: <https://mirameyaprenderas.wordpress.com/juegos-de-logica/seres-animados-o-inanimados/>
- Vélez, A. (2013). *Estilos cognitivos y estilos de aprendizaje. una aproximación a su Comprensión*. Obtenido de <http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/281/Ana%20Maria%20Velez%20Garcia%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Venegas , A., Venegas, F., & García, M. (2018). *El Juego Infantil y su Metodología*. Málaga: Editorial IC.
- Venegas, F., García, M., & Venegas, A. (2010). *El juego infantil y su metodología (MF1030\_3)*. Andalucía: IC Editorial. Obtenido de <https://bibliotecas.ups.edu.ec:2708/lib/bibliotecaupssp/detail.action?docID=3211477>
- Victoria. (04 de Enero de 2017). *TeachStarter*. Obtenido de 10 beneficios para jugar en el aula: <https://www.teachstarter.com/au/blog/10-benefits-playing-games-classroom/>

- Weir, K. (Octubre de 2014). *American Psychological Association*. Obtenido de <https://www.apa.org/monitor/2014/10/mind-games?fbclid=IwAR3LYmWAtDfOzZhMwXa9EcskTIVRHWOMrtlL37-C9yEUEyaB5rzPuTvsJcE>
- Witkin, H., Moore, C., Goodenough, D., & Cox, P. (1977). Field-Dependent and Field Independent Cognitive Styles and Their Educational Implications. *Review of Educational Research*, 1-64. Obtenido de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/j.2333-8504.1975.tb01065.x>
- Woodworth, R. (1929). *Psychology*. New York: H. Holt and Co. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Psychology.html?id=he4ZAAAAMAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Psychology.html?id=he4ZAAAAMAAJ&redir_esc=y)
- Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. Ciudad de México: Editorial Pax México. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=AHZbxQSOUvMC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Zuluaga, J. (2007). *Evolución en la atención, los estilos cognitivos y el control de la hiperactividad en niños y niñas con diagnóstico de trastorno deficitario de atención con hiperactividad (tdah), a través de una intervención sobre la atención*. Tesis doctoral, Manizales. Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/e295/0132293fa92c4c2bbc5ec6390257736b6beb.pdf>

**k. ANEXOS**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**TEMA**

**JUEGOS COGNITIVOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN EN LOS  
NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II DE LA ESCUELA DE  
EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 –  
2020.**

Proyecto de Tesis previa a la obtención de Grado  
de Licenciada en Ciencias de la Educación;  
Mención Psicología Infantil y Educación  
Parvularia.

**AUTORA: STHEPANY LICETH PIÑA RAMIREZ**

**LOJA - ECUADOR**

**2019**

**a. TEMA**

JUEGOS COGNITIVOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DEL  
SUBNIVEL INICIAL II DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA,  
EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

## **b. PROBLEMÁTICA**

En los primeros años de vida del niño es de vital importancia estimular y potenciar el desarrollo de las capacidades cognitivas puesto que serán el cimiento para la asimilación y asociación de los nuevos aprendizajes, siendo la atención un factor indispensable y a la vez mediador de los demás procesos para un correcto funcionamiento que permite la adquisición continua de aprendizajes. A causa de ello surge el interés de conocer el nivel de carencia atencional y comprender como éste influye en su desenvolvimiento escolar.

Sabemos que la educación es un aspecto de relevancia a nivel mundial, por ello el fenómeno de la falta de atención en la sociedad actual es de crucial importancia ya que las exigencias en el proceso educativo son cada vez mayores, debido a que se renueva y actualiza el énfasis ineludible se hace en el logro de la autonomía del alumno en su proceso de aprendizaje, dado que centrarse en determinado estímulo es el problema común que se evidencia en las aulas en casi todos los establecimientos educativos, siendo importante recalcar que hoy en día el alumno debe ser capaz de manejar la cantidad de información que empieza a experimentar desde edades tempranas.

A causa de ello se hace necesario el interés docente frente a esta problemática escolar, evitando así que se vea afectado el rendimiento académico del alumno o frustración de este. En lo referente a Ecuador sabemos que existen en las instituciones educativas muchos niños con dificultades de atención, pero aún no se ha logrado cuantificar estos casos y obtener datos estadísticos exactos (Cumbal, 2015).

En cuanto a la Provincia de Loja se puede mencionar que niños y niñas en el contexto educativo manifiestan dificultades de atención, pero no han sido cuantificadas y detalladas sus causas, ya que no existen estudios a fondo sobre la problemática que se respalden con estadísticas.

En efecto, la atención es un tipo de proceso cognitivo de control de dominio general que contribuye de forma significativa con el desarrollo de diferentes procesos cognitivos y emocionales desde las etapas tempranas del desarrollo humano, y es particularmente crítico durante la adquisición de los primeros aprendizajes escolares (Prats et al., 2012, p.19).

Por ello, en el proceso educativo las dificultades a considerar sobre la atención en los niños son: se distrae con facilidad ante la presencia de estímulos no relevantes, poca capacidad para mantener una respuesta conductual durante cierta actividad en un periodo de tiempo determinado, la complejidad de la tarea y la motivación de la actividad.

Siendo lo anterior una problemática que está afectando el desarrollo de los niños, surge la necesidad de implementar una estrategia educativa basada en juegos cognitivos, que estimulen la atención en los niños. Dicha estrategia abracará diferentes juegos importantes orientados a desarrollar en ellos capacidades y habilidades que les permitan centrarse en determinado estímulo para el cumplimiento de actividades y favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta investigación se pretende ejecutar en la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja en el subnivel inicial II, ubicada en la parroquia el Sagrario, en las calles Manuel Ignacio Toledo y Emiliano Ortega del cantón Loja. Esta escuela es fiscal, ofrece una educación regular, cuenta con todos los niveles educativos.

### **Problema general**

**¿Cómo los juegos cognitivos estimulan la atención en los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación se realiza con el fin de conocer más a fondo la problemática e identificar aquellos factores que inciden en el desarrollo eficaz del proceso de atención en el ámbito educativo, en donde la dificultad más relevante al momento de desarrollar los docentes las actividades propuestas es la falta de atención que presentan ciertos niños, por consiguiente, incurren en errores y no se asimilan los aprendizajes.

Además, se justifica la investigación a partir de la necesidad de contribuir en la estimulación de la atención, siendo este, considerado como proceso básico en el ser humano, el cual le permite apreciar y comprender su entorno. Por ello, su estimulación se considera relevante desde los primeros años de vida, en donde el niño va construyendo así su bagaje de conocimientos a partir de las experiencias de aprendizajes.

Este proyecto irá en beneficio de los niños del subnivel inicial II empleando juegos cognitivos, siendo primordial la capacidad atencional, permitiendo al niño centrar su atención en determinado estímulo para la realización exitosa de las diferentes actividades académicas, más aún, estimulando éstas a través del juego.

La realización de esta investigación es factible ya que se sustenta con información recopilada a partir de fuentes como revistas, libros, artículos, tesis, entre otras, las cuales contribuirán en conocer si la propuesta alternativa de juegos cognitivos permite estimular la atención en los niños. También cabe señalar que se contará con los recursos necesarios para llevar a cabo de forma satisfactoria la investigación.

A través de esta investigación con la apertura y predisposición de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja se pretende contribuir con información sustentada sobre juegos específicos permitiendo que los docentes puedan emplear en sus aulas y generar aprendizajes significativos.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo general**

Determinar si los juegos cognitivos permiten estimular la atención en los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020.

##### **Objetivos específicos**

- Diagnosticar el nivel de atención en los niños del subnivel inicial II.
- Diseñar y ejecutar una propuesta alternativa con juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial II.
- Valorar la eficacia de la propuesta alternativa con juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial II.

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **ATENCIÓN**

La atención es la capacidad que todo ser humano tiene para enfrentarse al mundo que lo rodea y poder percibir los estímulos tanto internos como externos, que son parte esencial del proceso de vida, siendo claves para el desarrollo de todas las tareas en los diferentes ámbitos en que el individuo se desenvuelve. Además, la atención es uno de los procesos cognitivos básicos el cual se detallará como enfoque principal del presente proyecto, siendo necesario conocer su conceptualización:

Roselló (1997) refiere que Wilhelm Wundt padre de la psicología experimental habla de la atención como una actividad interna que establece la relevancia de las ideas en la conciencia, es decir, diferencia en qué estímulos se centra el foco atencional para procesar la información y dar respuesta al estímulo seleccionado.

Torres, Elosúa , Gómez, & Tornay (2015) afirman que la atención es: “el organizador de la mente” (p.276). Puesto que es el primer proceso, seguido de la percepción y demás, que permiten la selección de información del exterior para entenderla y generar una respuesta.

La atención es un proceso cognitivo que controla y focaliza selectivamente de entre varios estímulos aquellos que nuestra conciencia considera los más relevantes para su procesamiento y codificación que permiten así generar en conjunto con los demás procesos, una información con sentido, siendo primordial su desarrollo en la adquisición de aprendizajes en el proceso educativo, es decir, desde edades tempranas del individuo (Prats et al., 2012).

En conclusión, la atención es un proceso cognitivo por el cual podemos focalizar, filtrar y seleccionar aquellos estímulos ya sean estos internos o externos que nuestra conciencia considere relevantes atender, esto se hace posible con la interacción conjunta de procesos básicos y superiores para un control y mantenimiento de la atención en las diferentes tareas,

proporcionando así una respuesta. Además, este proceso permite el desarrollo integral del individuo.

### **Modelos teóricos del proceso atencional**

La atención y sus mecanismos neuronales están basados en dos modelos teóricos. El primero postulado por Broadbent en 1958 como teoría de la selección temprana y la teoría de la selección tardía por Deutsch y Deutsch en 1963 (González, 2006).

**Selección temprana:** Este modelo enfatiza la capacidad de limitación, es decir, el filtro permite procesar un estímulo a la vez, evitando así la sobrecarga de estos y dotándolos de relevancia.

Modelo conocido también como teoría de filtraje, propone que todo estímulo que alcanza el sistema nervioso se procesa hasta el punto en el que ciertos atributos físicos (p. ej., localización espacial, forma, color, etc.) son analizados y representados explícitamente.

Broadbent sugirió que la “maquinaria” que identifica el estímulo sólo es capaz de sostener y procesar un “mecanismo” de filtraje responsable de determinar, sobre la base de un análisis preliminar de los atributos físicos del estímulo, si éste continúa su procesamiento; a este mecanismo lo denominó filtro selectivo (González, 2006, p.4).

**Selección tardía:** Esta teoría propone que la identificación de objetos familiares se lleva a cabo de forma selectiva y sin limitación alguna a la capacidad de procesamiento.

Según este modelo, la cantidad de entradas sensoriales no modifica la extensión del procesamiento que recibirá el estímulo o el tiempo que toma éste para producirse. La limitante en la capacidad de procesamiento, de acuerdo a este modelo, se ubica después de completado el análisis (González, 2006, pp.4-5).

### **Bases neurofisiológicas de la atención**

Para conocer los mecanismos cerebrales relacionados con los procesos cognitivos, es necesario establecer las regiones que participan en este proceso y analizar las estructuras implicadas. Además, en el proceso de atención, son de relevancia los grupos neuronales

distribuidos en las diferentes regiones del sistema nervioso central (Mirsky A. , 1987). Para profundizar González (2006) refiere que “la atención no es un proceso unitario, sino que está constituida por distintos subprocesos como el nivel de alertamiento, la atención voluntaria, la atención automática y la atención visuoespacial” (p.13).

### **Modelos anatómicos de la atención**

Se revisan modelos neuroanatómicos de la atención de los siguientes autores Mesulam (1981), Mirsky (1987), Posner y Peterson (1990).

#### **Modelo Mesulam**

En este modelo se establece la participación no solo de una, sino de varias regiones cerebrales. Mesulam (1981) “planteó la existencia de una red neuronal constituida por cuatro regiones cerebrales responsables de la atención visuoespacial” (p.10).

Estas estructuras que propone el autor antes mencionado son la formación reticular, la corteza parietal posterior, la circunvolución del cíngulo y la corteza frontal. Éste manifiesta que la formación reticular se encarga de incrementar y mantener un nivel de alertamiento adecuado para permitir el funcionamiento óptimo de los sistemas de procesamiento (González, 2006). Sin embargo, Siegel (como se citó en González, 2006) afirma que:

En estudios de actividad neuronal unitaria se ha encontrado que la mayoría de las neuronas de la formación reticular responde a una o más modalidades sensoriales. En lo posterior, estudios sobre este modelo han mostrado que al menos cuatro sistemas neuroquímicos están presentes en las regiones del tallo cerebral que constituyen el sistema reticular activador (SRA). Éstos son los sistemas noradrenérgico, dopaminérgico, serotoninérgico y colinérgico (p.14).

La segunda estructura es la corteza parietal posterior que se vincula a la percepción del mundo exterior que permite atender a los estímulos relevantes; la tercera estructura, circunvolución del cíngulo regularía la distribución espacial de la valencia motivacional, y

por último la corteza frontal coordinaría los programas motores para la exploración, el escaneo, la localización y la fijación, y el componente reticular (incluyendo los sistemas ascendentes noradrenérgicos, dopaminérgicos y colinérgicos) proporcionaría el nivel de arousal. Estos componentes además de estar interconectados también mantienen conexiones con estructuras subcorticales y otras regiones corticales. Las estructuras subcorticales son el colículo superior, que está conectado con los campos oculares frontales y la corteza parietal, y los núcleos caudado y estriado, que están conectados con las tres regiones corticales en la red. Con respecto a las estructuras corticales, se incluyen la corteza temporal inferior y la corteza orbito frontal (Pérez, 2008, pp.79-80).

#### Modelo de Mirsky

Este modelo refiere que la atención es un proceso complejo en el cual intervienen una serie de regiones del sistema nervioso central.

Tras haber realizado algunos experimentos y evaluaciones de los trastornos de atención en niños como adultos a través de baterías, Mirsky explica cuatro factores (González, 2006) y en estudios posteriores se encontró un quinto factor, estos son: Focalización/Ejecución, Atención Sostenida, Alternancia, Codificación y Estabilidad (Fernández, 2014).

El factor *Focalización/Ejecución* está relacionado con "la capacidad de concentrarse en una tarea en presencia de estímulos que distraen, y ejecutar rápidamente las respuestas manuales o verbales que requiere la tarea" (Mirsky & Duncan, 2001, p. 20). Este elemento de atención se ha asociado a varias regiones del cerebro, incluyendo el lóbulo parietal inferior, giro temporal superior y partes del cuerpo estriado.

El factor *Atención Sostenida* es la capacidad de mantener un foco de atención durante un período considerable de tiempo. En este caso las áreas del cerebro implicadas son las regiones del tectum y la formación mesopontina de la formación reticular del tallo cerebral, así como el núcleo reticular del tálamo medio.

El factor *Alternancia* ha sido definido como la capacidad de cambiar el foco de atención de alguna característica específica del estímulo a otra. El desempeño en el factor de alternancia ha sido relacionado con la corteza prefrontal dorsolateral y la circunvolución cingulada anterior.

La *Codificación* se define como la capacidad de mantener la información en la memoria durante breves períodos de tiempo con el fin de permitir la ejecución de operaciones mentales con esta información.

Por último, el elemento *Estabilidad*, vagamente descrito, se ha definido como “la coherencia en la respuesta a los estímulos diana” (Fernández, 2014, p.3).

#### Modelo de Posner y Peterson

Este modelo propone tres redes neuronales específicas que participan del proceso de atención y las bases anatómicas que las harían posibles, considerando que estas son independientes, pero a pesar de ello se interrelacionan (Fernández A. , Neuropsicología de la atención. Conceptos, alteraciones y evaluación, 2014).

*Red atencional posterior*, “está relacionada con procesos ligados a lo que hemos denominado reflejo de orientación” (de la Fuente & Pousada, 2014, p.11). A su vez es “responsable de orientar la atención hacia una localización en el espacio, de ahí que también se denomine como atención de desplazamiento. Las estructuras implicadas serían el córtex parietal, el núcleo pulvinar y el colículo superior” (Porcel, 2007, p.10).

Red atencional de vigilancia o alerta, su función es mantener un estado de alerta frente a la presencia de estímulos para su posterior respuesta (de la Fuente & Pousada, 2014). “Estas funciones están asociadas a áreas frontales y parietales del hemisferio derecho que reciben proyecciones del locus coeruleus” (de la Fuente & Pousada, 2014, p.11).

La red atencional anterior, estaría relacionada con el concepto de atención dirigida a la acción. Este sistema está relacionado con el control de la conducta dirigida a objetivos, la detección de errores y eventos, la inhibición de respuestas automáticas y la resolución de

situaciones conflictivas. Esta red de control ejecutivo se asienta sobre las áreas frontales mediales, incluyendo el giro cingulado anterior y parte de los ganglios basales (Porcel, 2007, p.12).

### **Proceso de atención**

A partir de que los estímulos se presentan en el organismo humano se desencadenan tres procesos: inicial, sostenimiento y finalización. La primera fase, también llamada captación de atención, se inicia cuando las situaciones del ambiente atraen la atención ya sea de forma voluntaria e involuntaria al producirse cambios (dimensiones, color, etc.) y éstos por sus propiedades retienen la atención, a través de la orientación de los sentidos hacia determinado estímulo. La segunda fase implica mantener la atención con el fin de atender o desarrollar cierta actividad, la cual se inicia luego de pasar unos segundos a partir de la focalización de la información, sin embargo, este tiempo puede fluctuar a menos que sea una atención sostenida en la cual se permanece concentrado. Por último, en la fase de finalización, la atención se extingue ya sea por diversos factores como la falta de interés, hostigamiento de la actividad, tiempo de duración (García Sevilla, 1997).

### **Características de la atención**

García (1997) describe cuatro características más relevantes de la atención, estas son:

**Amplitud:** También conocida como ámbito de atención, hace referencia a la cantidad de información que podemos atender a la vez y la cantidad de tareas que podemos efectuar. Este ámbito es variable ya que si tenemos varias tareas al mismo tiempo, el ejecutarlas eficazmente todas o parte de estas dependerá del nivel de complejidad de dichas tareas.

**Intensidad:** Característica conocida como tono atencional, se define como el nivel de atención prestada a una tarea u objeto, y se encuentra relacionada con el estado de alerta del ser humano. Ésta puede no ser la misma y estar determinada por factores internos o externos del ambiente.

**Oscilamiento:** Esta característica indica que la atención fluctúa de una tarea a otra, por el incremento de tareas o por el hecho de tener que procesar y responder a varios estímulos a la vez.

**Control:** Sabemos que la atención es indispensable en todo suceso o evento, pero, el ser humano es capaz de controlar ésta hacia aquellas actividades que requieren llevar a cabo determinados objetivos, necesitando de un poco de esfuerzo para mantenerla y cumplir con estos.

### **Tipos de atención**

Se pueden mencionar varios tipos de atención de acuerdo con los siguientes criterios de clasificación (García, 1997):

#### Mecanismos implicados

**Atención selectiva:** El ambiente proporciona al individuo una extensa gama de información la cual mediante este mecanismo es filtrada y procesada de acuerdo con su relevancia, ya que esta capacidad es limitada. **Atención sostenida:** Consiste en atender por un tiempo considerable a los estímulos de determinada tarea, inhibiendo aquellos que son irrelevantes para la ejecución de la misma (García, 1997). **Atención dividida:** Este mecanismo interviene en la atención que prestamos a la cantidad de información, pudiendo responder a ella de forma segmentada o simultáneamente a aquellos estímulos presentes en un mismo momento (Porcel J. , 2000).

#### Objeto al que va dirigida la atención

La atención interna se orienta hacia estímulos provenientes del organismo humano como las emociones, necesidades biológicas, recuerdos, etc. A diferencia de la atención externa que se dirige a estímulos del entorno natural, todos aquellos objetos o situaciones que requieren ser atendidos (García, 1997).

### Modalidad sensorial implicada

El ser humano está rodeado de información en todo momento y es a través de los sentidos que podemos apropiarla, en especial dos modalidades que actualmente son de mayor interés como la atención visual, ésta se encuentra presente y es más susceptible de captar; en cambio, en la atención auditiva el registro es menos selectivo de toda la información, pues no pueden discriminarse los estímulos sonoros de relevancia y procesarse de forma inmediata (García, 1997).

### Amplitud/intensidad con la que se atiende

La atención global abarca todos los estímulos del ambiente, siendo posible atender a estos, pero, claro está que no de forma detallada como le corresponde a la atención selectiva, quien se enfoca minuciosamente en determinada tarea a diferencia de la atención global cuyo enfoque es más amplio (García, 1997).

### Manifestaciones de los procesos atencionales

Se conoce que la atención se caracteriza por manifestarse interna o externamente, diferenciándose la primera por ser netamente observable, y la segunda por no ser observable directamente. Actualmente estos tipos de atención han sido denominados atención abierta y encubierta (Posner, 1978).

### Grado de control voluntario

Al dirigir la atención a determinadas tareas con un propósito en especial se activa la atención voluntaria, existiendo un control y mantenimiento de la misma para ejecutar las tareas, logrando inhibir estímulos irrelevantes. Así mismo se puede manifestar la atención involuntaria la cual no depende estrictamente de nuestro control, más bien está determinada por las características que los estímulos puedan presentar y atraer la atención del individuo, influyendo así en la realización de las tareas sino se redirecciona al estímulo principal (Luria, 1979).

## Grado de procesamiento de la información no atendida

García (1997) refiere que la atención consciente se evidencia cuando se selecciona y procesa determinado estímulo, es decir, ha sido interiorizado. Sin embargo, no siempre que se esté prestando atención va a significar que la información se vuelva consciente. En cuanto a la atención inconsciente, ésta se manifiesta en tareas cotidianas o monótonas en las que no necesariamente se tiene una consciencia de atención, sino hasta después de haberlas realizado, en caso de considerarlas.

## Tiempo de atención

La atención en la edad preescolar (2 a 6 años) es un proceso cognitivo que va evolucionando de acuerdo a la edad cronológica, de allí que se deba respetar el ritmo de aprendizaje de los niños. Además se debe tomar en cuenta que en esta etapa el tipo de atención que predomina es la involuntaria, ya que ante la presencia de las características llamativas de los estímulos de ciertas tareas o el juego captan instantáneamente su foco atencional; mientras que la atención voluntaria es gradual, por cuanto les resulta un reto mantener su atención en tareas o actividades con cierta complejidad o poco atractivas (Caraballo, El tiempo de concentración de los niños según su edad, 2018).

“Desde los 2 años hasta los 4 se observa un aumento en la capacidad para mantener la atención, pero no es hasta los 4 años y medio, coincidiendo con grandes cambios en la mielinización, cuando aparece un punto de inflexión, produciéndose una mejora significativa en la ejecución de tareas atencionales. A los 5 años, los niños son capaces de realizar una tarea atencional visual durante 14 minutos” (Pérez, 2008, pp.83-84).

## Atención y sus relaciones

La atención como proceso cognitivo opera de manera conjunta con procesos como la percepción, motivación, la inteligencia, la memoria, autocontrol y la facultad para adaptarse a

los requerimientos del medio ambiente, por lo que se considera un proceso relevante en el aprendizaje (Ruff & Rothbart, Attention in Early Development: Themes and Variations, 2001).

#### Atención y percepción

Se considera la atención como proceso indispensable que antecede a la percepción y facilita que ésta reciba los estímulos claros, codificados y de forma organizada aquellos que proporcionen una información relevante para el organismo (García, 1997).

#### Atención y motivación

La motivación dentro del proceso de atención es la cual determina el interés, la predisposición y la buena voluntad que el individuo disponga a la hora de realizar una tarea en especial, ya que si ésta se encuentra dotada de estímulos llamativos en sus características lograrán en este caso captar la atención de los infantes, proceso que desencadenará en la selección, procesamiento, asimilación y acomodación de los nuevos esquemas de aprendizaje.

#### Atención e inteligencia

Para James (1890) las personas con una alta capacidad intelectual eran aquellas que poseían una gran habilidad de prestar atención de forma eficaz, esta concepción se tenía con anterioridad, pues actualmente, se considera a la atención como un mecanismo indispensable que facilita el funcionamiento de la inteligencia, determinando el proceso de información activo y el manejo exitoso de la cantidad de estímulos que se presenta.

#### **Estímulos**

El término estímulo se entiende como el objeto o las diversas situaciones que apreciamos. La ambigüedad de la concepción sobre estímulos ha sido analizada en principio por el autor Gibson mencionando los diferentes criterios que los psicólogos han usado (Gibson, 1960).

Gibson (1960) refiere que en psicología esta definición no se mantuvo invariable, a continuación, se citan algunas concepciones:

Pavlov (1927) define “un estímulo parece estar relacionado con una respuesta específica, así como una causa está relacionada con su efecto” (p. 10).

Hilgard & Marquis (1940) definen a un estímulo “como a un instigador o como una ocasión para el responder” (p. 73).

Spence (1956) menciona que “el término estímulo hace referencia a la situación física o al mundo en sí con sus diferentes aspectos y propiedades” (p. 39).

Skinner (1938) refiere que “un estímulo es una parte, o la modificación de una parte del ambiente” (p. 235).

Woodworth (1929) exhibió que “un estímulo es cualquier forma de energía que actúa sobre un órgano sensorial y despierta alguna actividad en el organismo” (p. 223).

Hull (1945) menciona que “un elemento de estímulo es la energía de un estímulo que activa un solo órgano receptor” (p. 349).

Según Ramos (2016) menciona algunos estímulos que determinarían el proceso de atención tales como:

- Condicionados: que refieren un conocimiento previo frente al estímulo percibido.
- Incondicionados: este estímulo genera una respuesta sin necesariamente tener una información.
- Sensoriales: son aquellos estímulos externos o internos que el organismo recepta a través de los órganos de los sentidos.
- Químicos: estímulos que generan una respuesta química en el organismo.

### **Factores que influyen en la atención**

En el proceso de atención interfieren factores externos como las diferentes situaciones del medio que son observables, como las directrices de la tarea, la novedad, las características y tiempo que conlleva dicha actividad, y factores interpersonales, como las expectativas de los niños, su interés, estado de ánimo, a continuación, se detallan algunos factores:

## Factores externos

El tipo de estímulo: hay estímulos más llamativos que otros, según los intereses del individuo.

- **Contraste:** centramos la atención en determinado estímulo que no presenta uniformidad en relación con el resto.
- **Movimiento y cambio:** la atención centrada en determinado estímulo cambia de un momento a otro hacia la presencia de uno nuevo.
- **Repetición:** la presentación reiterada de estímulos capta de manera instantánea la atención.

## Factores internos

- **Estado orgánico:** refiere a los procesos internos del individuo, a su estado físico y mental, pues si estos no se encuentran en correcto funcionamiento, focalizar la atención resultará difícil.
- **Emoción:** factor determinante para la realización de las tareas, pues es claro que las emociones positivas contribuirán a mantener nuestra atención a diferencia de las emociones negativas.
- **Motivación:** la propuesta de actividades interesantes, lúdicas y novedosas favorecen la atención para su ejecución exitosa (Rodríguez, Cómo mejorar la falta de atención en los niños, 2017).

## **LÚDICA**

La lúdica es la forma de amenizar y proporcionar al ser humano un espacio de expresión, comunicación, placer, paz interior, libertad, interacción con los demás, diversión y disfrute durante el desarrollo de cada etapa de su ciclo vital.

Según Ortega (como se citó en Paredes, 2003) refiere que la facultad lúdica, evoluciona ligada a las estructuras psicológicas generales, emocionales, cognitivas y afectivas, con las vivencias que el niño experimenta en la sociedad.

La actividad lúdica es una categoría absoluta, permanente, pero también inestable, ya que los juegos cambian su contenido, sus formas y objetivos. Las formas lúdicas acompañan al hombre desde que la humanidad es y desde que él está en ella, estas actividades van con él, le acompañan en su evolución y en todas las civilizaciones. El comportamiento lúdico es universal, pertenece a todas las personas, independientemente de su sexo, edad, raza, ideales (Paredes, 2003, p.37).

La teoría lúdica se enfoca en todas aquellas actividades que el ser humano requiere en su desarrollo integral, pues estas le permiten la vivencia de emociones, experiencias, adquisición de conocimientos a partir de ensayo-error, placer, autoestima, capacidad de resolución de problemas, pues se estimulan sus procesos cognitivos al realizar dichas actividades, siendo necesario recalcar que no toda actividad lúdica es juego y viceversa, sin embargo, brindan un tiempo de expresión libre.

## **Juego**

### **Concepto**

El juego como actividad recreativa siempre ha estado presente en la sociedad, como parte esencial en el desarrollo de los infantes, puesto que se considera como un elemento metodológico que fortalece los contenidos curriculares del proceso educativo, ya que permite que los niños asimilen los conocimientos de forma espontánea, libre, motivadora y sobre todo a través del placer que éste genera.

Piaget (1961) describe el juego como una acción de participación en el ambiente, siendo posible la asimilación y comprensión de la realidad. Así mismo, el juego implica la acción voluntaria y activa que requiere y exige la liberación de energía, ya que participan factores

físicos como mentales. Este se ejecuta con determinado tiempo y circunstancias, necesario para favorecer el desarrollo del individuo (Venegas, García, & Venegas, 2018).

### **Clasificación de juegos**

Existen numerosas clasificaciones de juegos, sin embargo, se mencionan aquellas más relevantes en concordancia con los objetivos de este proyecto:

Jean Piaget afirma que el juego es un requisito imprescindible en la estructuración del pensamiento en el niño (Fernández, 2012). Este autor describe los tipos de juego en tres apartados de acuerdo con los diferentes períodos de desarrollo y características que presentan los infantes (Paredes, 2003).

#### **Juego sensoriomotor**

Va desde el nacimiento a los dos años: en este periodo los niños experimentan placer a través de sus movimientos corporales, de sus sentidos que se encuentran en desarrollo, los cuales le permiten recibir la información del medio en el que se desenvuelven. Además, la forma de juego que predomina es el ejercicio, este refiere a la repetición por placer de las acciones que empieza a descubrir (Paredes, 2003).

#### **Juego simbólico**

Comprende desde los dos años a los 6 años: este juego consiste en la imitación de diferentes situaciones, personas u objetos, permitiéndoles a los niños la desinhibición y expresión de cómo perciben la realidad (Paredes, 2003).

#### **Juego reglado**

Por último, este juego comprendido desde los 6 años implica una organización, un cumplimiento de reglas simples de fácil comprensión ya que sus estructuras cognitivas tienen un mayor desarrollo en comparación a los años anteriores, así como también, permiten una interacción amena entre los participantes (Paredes, 2003).

Según Piaget (citado en Ferreres, 2004) considera que “las normas son el resultado de valores culturales que el niño, al principio, respeta aunque no comprende”(p.64).

En cambio, para Ribes (2011) los juegos de reglas están caracterizados por poseer normas y “se encuentran establecidas; es decir, para jugar bien se debe aprenderlas y aplicarlas con exactitud” (p.27). Estos juegos reglados abarcan los didácticos, de mesa y de movimiento.

#### Juegos didácticos

Estos juegos integran actividades lúdicas, las cuales necesitan trabajo mental, enfoque de atención hacia las reglas, por cuanto dichos juegos producen emociones que rigen el proceso de atención y permiten una estimulación cognitiva mejorando el funcionamiento del cerebro (Yadeshko & Sojin , 1983). Algunos ejemplos de ellos son: laberintos, bolos, crucigramas, sopa de letras, series, trabalenguas, etc. Según el autor (Calero , 2003) clasifica estos juegos en:

#### Juegos sensoriales

Son juegos en donde se exponen sensaciones y se basan en los diferentes sentidos, aquí los infantes van experimentando, aprecian, comprueban, palpan su entorno (Cruz , 2019).

#### Juegos motores

En ellos la activación genérica del organismo es fundamental en el juego; podemos clasificarlos a su vez en: juegos de destrezas (marchas, carreras, saltos, lanzamientos, lucha, levantamiento y transporte), juegos de condición física (fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad), juegos y actividades deportivo-recreativas (juegos simples, juegos modificados, juegos predeportivos genéricos o específicos, juegos deportivos, deportes alternativos) (García, 2005, p.56).

## **Juegos cognitivos**

### **Concepto**

Los juegos cognitivos según Garcia y Llull (2009): “son los juegos que inducen el desarrollo de capacidades intelectuales, juegos que favorecen el pensamiento abstracto y las habilidades lingüísticas.” (p.90).

Además, es importante mencionar que, Carvajal (2017) refiere que “normalmente, es necesario un tablero, o fichas o instrumentos para la escritura” (p.191).

### **Importancia de los juegos cognitivos**

Este tipo de juegos contribuyen a mejorar los procesos cognitivos en el alumnado, pues son juegos que requieren atención y razonamiento. Entre ellos podemos mencionar juegos de construcción con bloques, juegos para la atención, memoria, juegos de experimentación, expresión lingüística, jeroglíficos, dominó, juegos de mesa, de preguntas, entre otros (Carvajal M. L., 2017).

### **Beneficios de los juegos cognitivos**

Entre los beneficios de la aplicación de juegos cognitivos se encuentran el “fomento del proceso de aprender jugando, iniciación a la toma de decisiones, maduración y pensamiento lógico, potenciar la actividad mental”(Carvajal, 2017, p.191). Así como también estos presentan mejoras en la velocidad de procesamiento de la información, mejoras no solo en una sino en varias áreas de la cognición como la atención, memoria, flexibilidad mental y habilidad para la resolución de problemas (Weir K. , 2014).

### **Características de los juegos cognitivos**

Todo juego o actividad lúdica implica un establecimiento de normas o consensos que orienten al niño en su participación eficaz, la cual le permita experimentar gozo, alegría, placer a partir de su intervención. A continuación, Garcia & Llull (2009) refieren que estos juegos tienen las siguientes características:

- Deben guiarse por reglas complicadas o extensas

- Algunos usan tableros,
- Fichas o dados
- Aparatos de escritura
- Movimientos corporales (p.90).

Lo imprescindible en este tipo de juegos es la atención que se debe prestar a las reglas, seguirlas paso a paso, y en el caso de juegos grupales se debe practicar el respeto hacia todos los integrantes para llevar a cabo un juego armónico que genere provecho.

### **Desarrollo cognitivo**

La teoría cognitiva sustentada por Jean Piaget se enfoca en el desarrollo de las estructuras cognitivas que contribuyen en formación del ser humano, las mismas que le permitirán su interacción con el medio en el que se desenvuelve, adquirir experiencias, asimilar e interiorizar la información de aquellos estímulos que considera relevantes proporcionando una respuesta lógica. El principal interés de este autor es la comprensión de cómo piensan los niños antes que conocer qué saben, conociendo así su capacidad mental (Berger, 2007).

El desarrollo cognitivo se enfoca en los cambios que se producen en la obtención de conocimientos del ser humano a partir de su desarrollo psíquico y fisiológico. Estos cambios son significativos en la evolución entre la infancia y adolescencia. Además, este desarrollo posee un sistema de equilibración que rige los procesos de asimilación y acomodación, los cuales son fundamentales en la consolidación de conocimientos (Perales, 1992).

### **Estilos cognitivos**

García (1989) expone que los estilos cognitivos que se mencionarán a continuación son los más estudiados en los últimos años, los cuales corresponden a:

#### **Reflexividad-Impulsividad**

Este estilo expone que aquellos sujetos reflexivos son más cautelosos, cuidan de todos los detalles frente a las situaciones que se les presentan para responder de forma oportuna y más

acertada. En cambio, los sujetos impulsivos no reflexionan y actúan de forma precipitada tendiendo así a los errores en su respuesta (Kagan, Moss, & Sigel, 1963).

### **Dependencia-independencia de campo perceptivo**

Los sujetos del estilo dependencia de campo perceptivo tienden a enfocarse estrictamente a una estructura ya establecida, como por ejemplo se dejan influenciar por opiniones externas o ajenas a estos. Por otro lado, los sujetos del estilo de independencia de campo perceptivo tienen un criterio propio, son más reflexivos, tienden a la investigación científica y técnica (Witkin, Moore, Goodenough, & Cox, 1977).

### **Estimulación cognitiva**

Para la comprensión de cómo se activan y mantienen las estructuras cognitivas se hace necesario conocer el concepto de estimulación cognitiva que, según Muñoz (2009) refiere:

El término estimulación cognitiva hace referencia a todas aquellas actividades dirigidas a mejorar el rendimiento cognitivo general o alguno de sus procesos y componentes (atención, memoria, lenguaje, funciones ejecutivas, cálculo, etc.), ya sea ésta en sujetos sanos o en pacientes con algún tipo de lesión en el sistema nervioso central (p.13).

Dicho lo anterior, la estimulación se basa en actividades organizadas con la finalidad de potenciar en los individuos sus procesos cognitivos, esto, teniendo en cuenta que en los primeros años de vida es de vital importancia puesto que la plasticidad cerebral permite un sin fin de nuevas conexiones que darán paso a la recepción y respuesta de información del entorno.

### **Juego y aprendizaje**

El juego se considera un derecho en el desarrollo del ser humano, pues no es una actividad simple de ocio, sino que representa una vía para la adquisición de conocimientos de forma lúdica, novedosa, eficaz y sobre todo ayuda a consolidar los aprendizajes de forma integral, es decir, en todos los ámbitos, como son: el ámbito físico, afectivo, psíquico y social. Además,

permite alcanzar y perfeccionar habilidades y destrezas, pudiendo responder a los diversos estímulos del medio ambiente.

El juego se asocia al proceso educativo como Zapata (1989) refiere: “en los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora” (p.15).

Se hace necesario recalcar que el juego ayuda a activar los procesos cognitivos, como es el caso de la atención, siendo este el primero que selecciona aquellos estímulos que serán asimilados, adaptados y en lo posterior permitirán generar un aprendizaje que formará parte del bagaje de conocimientos a lo largo del ciclo vital del individuo.

## **f. METODOLOGÍA**

En el presente proyecto de acuerdo con el alcance de investigación se utilizará el tipo de estudio **exploratorio**, con el cual se indagará en la problemática poco abordada en cuanto a su prevalencia y de cómo influye la atención en los niños dentro del contexto educativo, permitiendo en lo posterior el interés de estudios a profundidad.

Además, es de tipo **descriptivo** ya que a partir de la recopilación de información teórica se describirán las características de las variables desde su forma general a lo más específico, De igual manera la investigación es de tipo **correlacional** por cuanto se conocerá como éstas se relacionan e interfieren en el desarrollo óptimo del individuo, principalmente en los primeros años de vida, mediante el método estadístico descriptivo (Hernández & Mendoza, 2018).

### **Métodos teóricos**

**Método científico:** se recopiló y ahondó en las bases teóricas que permitieron desarrollar la investigación y evidenciar la problemática, así mismo se caracterizaron las dos variables, la atención y los juegos cognitivos. Este método estará presente en todo momento de la investigación y obtener así información concreta.

**Analítico-sintético:** contribuyó al estudio minucioso de los diferentes contenidos imprescindibles para el sustento del proyecto de investigación, para luego consolidar resultados y llegar a la comprensión de la problemática determinada.

**Inductivo-deductivo:** una vez realizado el análisis de la información, ésta permitió llegar a obtener conclusiones generales sobre la atención en los niños, fundamentando el marco teórico desde lo general a lo particular, que en lo posterior se lo implementará para realizar las conclusiones y recomendaciones que podrán resultar de interés para una investigación más profunda acerca de esta problemática.

**Estadístico descriptivo:** se hará uso de este procedimiento con el fin de organizar, tabular e interpretar los datos estadísticos. Así también, detallar los resultados obtenidos, tener

conocimiento de la prevalencia de esta problemática y llegar a las conclusiones del trabajo de investigación.

**Enfoque:** este será mixto, es decir, cuantitativo y cualitativo. Por un lado, el primero responde a la recolección de datos estadísticos y, por otro lado, el enfoque cualitativo profundizará el análisis e interpretación de estos para la comprensión de la problemática.

### **Técnicas**

**La observación,** que se utilizará con la finalidad de evidenciar aquellas dificultades más representativas existentes en los salones de clase del subnivel inicial II y de esta manera plantear el tema y problemática a investigar.

**La encuesta:** que se aplicará a las docentes de inicial II con la finalidad de obtener información puntual sobre la atención de los niños en sus aulas y la utilización de los juegos cognitivos.

### **Instrumentos**

**Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años,** la misma que se diseñó en base a la Guía de Aplicación del Instrumento para la Detección y Evaluación de Dificultades en el Aprendizaje de Atención y Memoria, elaborada por el Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia, a continuación se diseñaron actividades enfocadas en tres principales tipos de atención y sirve para establecer la muestra que presenta mayores dificultades en el proceso cognitivo de la atención, con la finalidad de evaluar el nivel atencional de los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja

### **Población y muestra**

Se describe a continuación:

Tabla 1

*Distribución de la población y muestra*

<b>Variable</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Niños	75	24
Docentes	3	3
Total	78	27

**Fuente:** Registro de matrículas de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja

**Elaboración:** Sthepany Liceth Piña

**g. CRONOGRAMA**

ACTIVIDADES	2019																2020																			
	Oct.				Nov.				Dic.				Ene.				Feb.				Mar.				Abr.				May.				Jun.			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Presentación y aprobación del proyecto de investigación.	█	█																																		
Pertinencia y coherencia del proyecto de investigación.			█																																	
Designación de director (a) de tesis.				█																																
Aplicación de instrumentos diagnósticos.					█																															
Aplicación de propuesta.						█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																				
Construcción de preliminares del informe de tesis.							█																													
Elaboración de resumen (summary) e introducción.								█	█	█	█	█																								
Construcción de la revisión de literatura.									█	█	█	█																								
Construcción de materiales y métodos.												█																								
Tabulación, análisis e interpretación de resultados.													█	█	█																					
Construcción de la discusión, conclusión, recomendación bibliografía y anexos.														█	█	█	█	█	█	█																
Presentación y revisión del borrador del informe de tesis.																				█																
Obtención de la aptitud legal.																					█	█														
Presentación del informe de tesis para la defensa privada.																							█	█												
Correcciones entregadas.																								█												
Construcción del artículo científico.																									█	█										
Sustentación pública.																													█	█	█	█	█	█	█	█

## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

<b>RECURSOS</b>			
<b>HUMANOS:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Estudiante de Psicología Infantil y Educación Parvularia</li> <li>✓ Docentes universitarios</li> <li>✓ Docentes del Subnivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja</li> <li>✓ Niños del Subnivel Inicial II</li> </ul>			
<b>MATERIALES:</b>			
<b>DETALLES</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
Servicio de internet	6 (meses)	30	180
Reproducción del test	11 (hojas)	1,10	12,10
Material bibliográfico	300 (copias de libros)	0.10	30,00
Impresión de imágenes	200	0.25	50,00
Copias	100	0,05	5,00
Proyector	2 (alquiler)	10,00	20,00
Materiales de computación (escáner)	30	0,75	22,50
Resma de papel bond	2	4,00	8,00
Material audiovisual (videos, discos)	20	1.75	35,00
Transporte	135	0,60	81,00
Derechos de tesis	2	90,00	90,00
Adquisición de computadora	1	500,00	500,00
Reproducción de tesis	1000 (hojas)	0,10	100,00
Empastado de tesis	3	15,00	45,00
Documentación para el grado	50	2,00	100,00
Varios (materiales para actividades)			100,00
Imprevistos			50,00
<b>Total</b>			<b>1428,60</b>

Elaboración: Sthepany Liceth Piña Ramirez

## i. BIBLIOGRAFÍA

- Acrbio. (9 de Noviembre de 2015). *Imágenes educativas.com*. Obtenido de [Imagen]: <https://www.imageneseducativas.com/fichas-para-la-mejora-de-la-atencion-mosaicos-para-discriminacion-visual/mosaicos-para-discriminacion-visual-7/>
- Albornoz, E., & Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. *Universidad y Sociedad*, VIII(4), 186-192. Obtenido de <http://rus.ucf.edu.cu/>
- Anónimo. (2001). *Aspectos Evolutivos Diagnósticos y Tratamiento de Dificultades*. España: Grupo Editorial Ceac.
- Banich, M., & Compton, R. (2011). *Cognitive Neuroscience*. Belmont: Wadsworth.
- Batllori Aguilá, J. (2010). *Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades cognitivas y sociales*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Berger, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. Madrid: Editorial Médica Panamericana S.A. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=sGB87-HX-HQC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- C8itadm. (30 de Junio de 2014). *Juegos cognitivos de entrenamiento cerebral y cómo están cambiando la faz de la educación*. Obtenido de <https://www.c8sciences.com/cognitive-brain-training-games-theyre-changing-face-education/>
- Calero, M. (2003). *Educar Jugando*. Ciudad de México : Alfaomega Grupo Editor.
- Campo, L. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, XII(22). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552354007.pdf>
- Caraballo, A. (17 de Octubre de 2018). *El tiempo de concentración de los niños según su edad*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/aprendizaje/el-tiempo-de-concentracion-de-los-ninos-segun-su-edad/>
- Carvajal, M. (2017). *Programas de actividad lúdica en el recreo*. IC Editorial. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=tYY9DwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Casquete, J. (Noviembre de 2017). *Análisis de la atención dispersa en el aprendizaje de los niños y niñas del 2do Año de Educación General Básica del Centro Educativo "Daniel Comboni" del Cantón Esmeraldas*. Tesis de pregrado, Esmeraldas. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1433/1/CASQUETE%20TAMAYO%20JEXENIA.pdf>
- Chavez, D. K. (20 de Septiembre de 2016). *SlideShare*. Obtenido de Tipos de juego opcional: <https://es.slideshare.net/debohra/tipos-dejuegoopcional>

- Christophe. (23 de Septiembre de 2014). Obtenido de <http://ekladata.com/RXZwoYnSUG55w6nTdfLkj8VSDrM/fiche-sur-l-automne-et-les-grandeurs-petit-moyen-grand.pdf>
- Chuquimarca, M. N. (2013). *La Atención Dispersa y su incidencia en los aprendizajes de los niños de la Escuela Unidad Cristiana Educativa Antisana de la Parroquia de Píntag*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5791/1/TESIS%20PDF.pdf>
- Cruz , E. (2019). *Programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la i. E.p crecer, Porvenir 2018*. Trujillo: Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Obtenido de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/10933/PROGRAMA\\_JUEGOS\\_CRUZ\\_PEREZ\\_EDITH\\_CELIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/10933/PROGRAMA_JUEGOS_CRUZ_PEREZ_EDITH_CELIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cuervo, M., & Quijano , M. (2008). Las alteraciones de la atención y su rehabilitación en trauma craneoencefálico. *Pensamiento Psicológico, IV(11)*, 167-182. Obtenido de <https://search.proquest.com/docview/750061286?accountid=36760>
- Cumbal, W. (2015). *Incidencia del déficit de atención en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de 5 años de edad*. Tesis de pregrado, Instituto Tecnológico Cordillera, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/408/1/15-EDU-14-15-1724403074.pdf>
- De la fuente , J., & Pousada , M. (2014). *La atención*. Barcelona: Editorial UOC.
- Delgado Linares, I. (2011). *El Juego Infantil y su Metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo.
- Elisabeth. (24 de Junio de 2016). *mamapuedohacerlo.com*. Obtenido de [Imagen]: <https://mamapuedohacerlo.com/pulseras-limpiapipas-cuentas/>
- Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia. (2018). Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego. *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia*. Obtenido de <http://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/desarrollo-cognitivo-por-el-aprendizaje-basado-en>
- Esteban, E. (26 de mayo de 2017). *GuiaInfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/blog/ocio/juegos/lo-que-ocurre-en-el-cerebro-de-los-ninos-cuando-juegan/>
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2011). El juego en la etapa infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza, 2*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>
- Fernández Pacheco , B. L. (2012). *El juego infantil y su metodología: técnico superior en educación infantil*. Madrid: Editorial CEP, S.L.
- Fernández, A. (2014). Neuropsicología de la atención. Conceptos, alteraciones y evaluación. *Revista Argentina de Neuropsicología, 3*.

- Fernández, R., & Flórez, J. (26 de Diciembre de 2015). *La atención: bases fundamentadas-Downciclopedia*. Obtenido de <https://www.downciclopedia.org/neurobiologia/la-atencion-bases-fundamentales.html>
- Ferreres, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: INDE Publicaciones. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/La\\_animaci%C3%B3n\\_deportiva\\_el\\_juego\\_y\\_los\\_d.html?id=MDvwNPWLaO8C&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books/about/La_animaci%C3%B3n_deportiva_el_juego_y_los_d.html?id=MDvwNPWLaO8C&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Ferri Murillo, E. (2016). *Un proyecto educativo para desarrollar la atención plena en alumnos de 4 años*. Valencia.
- Fisher, E. (s.f.). *The genius of play*. Obtenido de <https://www.thegeniusofplay.org/espanol/consejos/articulos/potenciar-el-poder-del-cerebro.aspx>
- Fundación Pasqual Maragall. (28 de Marzo de 2018). *Juegos para ejercitar la mente: juegos de mesa y pasatiempos*. Obtenido de <https://blog.fpmaragall.org/juegos-para-ejercitar-la-mente-juegos-de-mesa-y-pasatiempos>
- Fundación querer . (5 de Agosto de 2018). *Fundación querer* . Obtenido de Beneficios del juego en el desarrollo cognitivo: <https://www.fundacionquerer.org/2018/08/05/beneficios-del-juego-desarrollo-cognitivo/>
- García Fernández, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Fundamentos\\_te%C3%B3ricos\\_del\\_juego.html?id=UGFrCgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books/about/Fundamentos_te%C3%B3ricos_del_juego.html?id=UGFrCgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- García Ramos , J. (1989). *Los estilos cognitivos y su medida: estudios sobre la dimensión dependencia-independencia de campo*. Madrid: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. Obtenido de <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/los-estilos-cognitivos-y-su-medida-estudios-sobre-la-dimension-dependencia-independencia-de-campo/investigacion-educativa/1362>
- García Sevilla, J. (1997). *Psicología de la atención*. Madrid : Síntesis, S.A.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&dq=El+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi4h8v\\_udbNAhUIVh4KHWEyBUgQ6AEIHDA#v=onepage&q=El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&dq=El+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi4h8v_udbNAhUIVh4KHWEyBUgQ6AEIHDA#v=onepage&q=El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa&f=false)
- García, R. (2006). *Valoración del control atencional como marcador cognitivo del inicio de la enfermedad de Alzheimer*. Universidad de Jaén, Jaén, Jaen. Obtenido de <http://ruja.ujaen.es/bitstream/10953/338/1/9788484395430.pdf>

- Garrido, S. (25 de Julio de 2014). *SlideShare*. Obtenido de El juego: <https://es.slideshare.net/sandragarrido71/el-juego-37374731>
- Gaumer, A., & Noonan, P. (2016). Obtenido de <http://www.researchcollaboration.org/uploads/TeacherGuide-SustainedAttention.pdf>
- Gibson, J. (1960). The concept of stimulus in psychology. *American Psychologist*, 694-703. Obtenido de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.294.9672&rep=rep1&type=pdf>
- Giraldo, A. (11 de Julio de 2017). Maestros sin miedo a jugar. *El tiempo*. Obtenido de <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/la-importancia-del-juego-en-los-procesos-de-aprendizaje-108020>
- González, A. (2006). *La atención y sus alteraciones: del cerebro a la conducta*. Ciudad de México : UNAM.
- González, A. (2015). *Evaluación de la atención dividida y estudio de la relación con el funcionamiento ejecutivo en pacientes con esquizofrenia*. Tesis doctoral, Universidad de Jaén , Andalucía.
- González, A., García, C., & Junqué, C. (1997). La atención: una compleja función cerebral. *REVISTA DE NEUROLOGÍA*, 1889. Obtenido de <http://www.kimerius.es/app/download/5798896823/La+atenci%C3%B3n,+una+compleja+funci%C3%B3n+cerebral.pdf>
- Guillén, J. (4 de Agosto de 2014). *La atención en el aula: de la curiosidad al conocimiento*. Obtenido de <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2014/08/04/la-atencion-en-el-aula-de-la-curiosidad-al-conocimiento/>
- Habib, M. (1994). *Bases neurológicas de la conducta* . Barcelona: Masson S.A.
- Hederich, C., & Camargo, A. (1999). *Estilos cognitivos en Colombia. Resultados en cinco regiones culturales colombianas*. Universidad Pedagógica Nacional-Centro de Investigaciones CIUP-Colciencias, Santafé de Bogotá.
- Hernández, Á. (2009). El subsistema cognitivo en la etapa preescolar. *Aquichan*, VI(1).
- Hernandez, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las Rutas Culitativa, Cuantitativa y Mixta*. México: Editorial McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES.
- Hijosa, A. (2018 de Diciembre de 2018). *Manolo va por el desierto (juego de estatuas)*. Obtenido de [Archivo de video]: <https://www.youtube.com/watch?v=uU5IKvDIQn4>
- Hilgard, E., & Marquis, D. (1940). *Conditioning and learning*. New York: Appleton-Century-Crofts. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Hilgard\\_and\\_Marquis.html?id=JxYNAAAIAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Hilgard_and_Marquis.html?id=JxYNAAAIAAJ&redir_esc=y)
- Hull, C. (1945). *Principles of behavior*. New York: Appleton-Century-Crofts.

- Instituto Europeo de Educación . (Mayo de 2019). *Claves para favorecer el desarrollo cognitivo en niños*. Obtenido de <https://ieeducacion.com/desarrollo-cognitivo-ninos/>
- K. K. (2014). *Understood.org*. Obtenido de [Imagen]: <https://www.understood.org/en/school-learning/tutors/afterschool-programs/benefits-afterschool-programs-kids-with-learning-thinking-differences>
- Kagan, J., Moss, H., & Sigel, I. (1963). Psychological Significance of Styles of Conceptualization. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 73-112. Obtenido de [https://www.jstor.org/stable/pdf/1165673.pdf?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/pdf/1165673.pdf?seq=1#page_scan_tab_contents)
- León Sáenz, A. (s/f). *DEsarrollo y Atención al niño de 0 a 6 años*. Editorial UNED.
- Luria, A. (1979). *Atencion y memoria* (Primera ed.). Barcelona: Fontanella Editorial.
- Martín , E. (2003). *Aportaciones de Piaget a la teoría y práctica educativas*. Madrid: Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2826446>
- Matute, E., Sanz , A., Gumá, E., Rosselli, M., & Ardila, A. (2009). *Redalyc.org*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80511496006.pdf>
- Mejias, A. (12 de Marzo de 2017). *SlideShare*. Obtenido de La importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños: <https://es.slideshare.net/alessjocar/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-cognitivo-de-los-nios>
- Meneses , M., & Monge , M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 113. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mesulam, M. (1981). *A cortical network for directed attention and unilateral neglect*. *Annals of Neurology*. Obtenido de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/ana.410100402>
- Mesulam, M. (1981). *A cortical Network for directed attention and unilateral neglect*. *Annals of Neurology*.
- Ministerio de Educación . (2012). *Guía del instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria*. La Paz.
- Ministerio de Educación. (2014). *Curriculo de Educación Inicial 2014*. Quito: ISBN: 978-9942-07-625-0.
- Ministerio de Educación de Chile. (2008). *Guía de apoyo técnico-pedagógico: necesidades educativas especiales en el nivel de educación parvularia*. Santiago de Chile: Editorial Atenas Ltda.
- Mirsky , A., & Duncan , C. (2001). *A nosology of disorders of attention*. *Annals of the New York Academy of Sciences*.

- Mirsky, A. (1987). Behavioral and psychophysiological markers of disordered attention. *Environmental Health Perspectives*, 191-199. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1474494/pdf/envhper00433-0183.pdf>
- Morales, G. (2012). *La danza y los procesos cognitivos del niño de 4 años. programa de talleres sobre el arte de la danza para padres y madres de familia del centro de desarrollo infantil "tía susi"*. tesis de pregrado, instituto tecnologico superior cordillera, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.cordillera.edu.ec:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2835/61-EDU-12-12-1721406690.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morelli, S., Badia, J., Ferrandis, V., Navas, T., Rivera, J., Sanz, P., . . . Tormo, C. (18 de Octubre de 2012). *SlideShare*. Obtenido de Clasificación del Juego : <https://es.slideshare.net/tamaranavas/clasificacin-del-juego-14788799>
- Muchiut, Á. (Diciembre de 2013). *El perfil atencional en niños*. Obtenido de <http://institutoneuropsicologia.com/wp-content/uploads/2013/12/investigaci%C3%B3n-2012-2013.pdf>
- Muñoz, E. (2009). *Estimulación cognitiva y rehabilitación neuropsicológica*. Barcelona: Editorial UOC. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Estimulaci%C3%B3n\\_cognitiva\\_y\\_rehabilitaci%C3%B3n.html?id=6QOamavNnc8C&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books/about/Estimulaci%C3%B3n_cognitiva_y_rehabilitaci%C3%B3n.html?id=6QOamavNnc8C&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Nogera Dobarro, Á. (2000). Atención y memoria implícita. *Anthropos*, 151.
- Ortega, R. (1990). *Jugar y aprender*. Sevilla: Díada. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Jugar\\_y\\_aprender.html?id=8nVwOwAACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Jugar_y_aprender.html?id=8nVwOwAACAAJ&redir_esc=y)
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen Editorial. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Juego\\_luego\\_soy.html?id=2oYxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books/about/Juego_luego_soy.html?id=2oYxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Parioña, E. (2018). *Juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la i.e.p. magister – distrito san juan de lurigancho 2018*. Huacho.
- Paro Quecho, T., & Samanez Castro, M. N. (2018). *Programa de Psicomotricidad Ludica en la Atención Voluntaria en niños de 5 años en la etapa preescolar de la Institución Educativa Inicial N° 90 Santiago Cusco*. Arequipa.
- Pavlov, I. (1927). *Conditioned reflexes*. Oxford: England: Oxford Univ. Press. Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/e9bd/55f2e857318b1453cf3a9e619b8d7954c775.pdf>
- Perales, J. (1992). Desarrollo cognitivo y modelo constructivista en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 173-174. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/618847.pdf>

- Pérez Hernández, E. (2008). *Desarrollo de los procesos atencionales*. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/8447/1/T30734.pdf>
- Pérez, E. (2008). *Desarrollo de los procesos cognitivos*. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Madrid .
- Pinillos, L. (24 de Enero de 2017). *Blog.neuronup.com*. Obtenido de [Imagen]: <https://blog.neuronup.com/5-actividades-de-estimulacion-cognitiva-para-ninos-que-debes-conocer/>
- Porcel, J. (2000). *Revisión general del concepto de atención*. Madrid: Editorial IAEU. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Revisi%C3%B3n\\_general\\_del\\_concepto\\_de\\_atenci.html?id=nUmjnQAACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Revisi%C3%B3n_general_del_concepto_de_atenci.html?id=nUmjnQAACAAJ&redir_esc=y)
- Porcel, J. (2007). *Revisión general del concepto de atención*. Madrid : Editorial IAEU.
- Posner, M. (1978). *Chronometric explorations of mind*. Oxford: Erlbaum. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Chronometric\\_explorations\\_of\\_mind.html?id=HCt9AAAAMAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Chronometric_explorations_of_mind.html?id=HCt9AAAAMAAJ&redir_esc=y)
- Pozuelo de Alarcón. (29 de Abril de 2018). Obtenido de <https://www.pozuelodealarcon.org/familia-y-servicios-sociales/mayores/estimulacion-cognitiva>
- Prats , L., Fracchia , C., Segretin , S., Hermida , M., Colombo, J., & Lipina, S. (2012). Predictores Socioambientales e Individuales del Desempeño en una Tarea Atencional con Demandas de Alerta, Orientación y Control en Niños de Edad Preescolar. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento, IV*, 19.
- Prats, L., Fracchia, C., Segretin, S., Hermida, M., Colombo, J., & Lipina, S. (2012). Predictores Socioambientales e Individuales del Desempeño en una Tarea Atencional con Demandas de Alerta, Orientación y Control en Niños de Edad Preescolar. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 19. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/3334/333427357004.pdf>
- Psicólogos Infantiles Madrid. (20 de Marzo de 2017). *Psisemadrid.org*. Obtenido de Atención : <https://psisemadrid.org/atencion/>
- Psicopedia. (14 de Mayo de 2017). *Psicopedia.org*. Obtenido de La atención como proceso activo del aprendizaje: <https://psicopedia.org/7179/atencion-proceso-activo-del-aprendizaje/>
- Ramallo Santamaría, V. (2010). *El Tratorno por Deficít de Atención*. Lulu Press Inc.
- Ramos, L. (2016). *Juegos cognitivos en el Desarrollo de la Atención de niños y niñas de 4-5 años del Centro de Educación Inicial “Chikitines” del D.M. Quito, periodo 2016*. Tesis de pregrado, Quito.
- Ribes, M. D. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Bogotá: Ediciones de la U. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodolog%C3%ADa.html?id=vL3BMwEACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/El_juego_infantil_y_su_metodolog%C3%ADa.html?id=vL3BMwEACAAJ&redir_esc=y)

- Ríos, M., Muñoz, J., & Paúl, N. (2007). Alteraciones de la atención tras daño cerebral traumático: evaluación y rehabilitación. *Revista de neurología*, 291-297.
- Risueño, A. E. (2006). *Mitos y realidades del Síndrome Atencional con Hiperactividad*. Buenos Aires: Bonum.
- Rodríguez, C. (2017). Cómo mejorar la falta de atención en los niños. *Revista de salud y bienestar*. Obtenido de <https://www.webconsultas.com/bebes-y-ninos/educacion-infantil/como-mejorar-la-atencion-en-los-ninos>
- Romero, A., & Callejas, N. (2016). *Programa “atento aprendo” como estrategia para mejorar la atención selectiva*. programa de licenciatura en educación especial, Bogotá. Obtenido de <http://ibero-repositorio.metabiblioteca.org/bitstream/001/359/1/Programa%20E2%80%9Catento%20aprendo%20E2%80%9D%20como%20estrategia%20para%20mejorar%20la%20atenci%C3%B3n%20selectiva.pdf>
- Romero, D., & Polonio, B. (2010). *Terapia Ocupacional Aplicada al Daño Cerebral Adquirido*. Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Rosas, R. (2005). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Madrid: Miño y Dávila.
- Roselló, J. (1997). *Psicología de la atención*. Madrid: Pirámide. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=144432>
- Ruff, H. A., & Rothbart, M. K. (2001). *Attention in Early Development: Themes and Variations*. Oxford: Oxford University Press.
- Ruff, H., Capozoli, M., & Weissberg, R. (1998). Age, individuality, and context as factors in sustained visual attention during the preschool years. *New York: Developmental Psychology*. Obtenido de <https://psycnet.apa.org/record/1998-01885-007>
- Salazar, A. (18 de Noviembre de 2007). La falta de atención se convierte en la principal causa de fracaso escolar en las aulas. *Diario Sur*. Obtenido de <https://www.diariosur.es/20071118/malaga/falta-atencion-convierte-principal-20071118.html>
- Sánchez-Carpintero, R., & Carbona, J. (2001). Revisión conceptual del sistema ejecutivo y su estudio en el niño con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Revista de Neurología*, 47-53.
- Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de Juego*. Buenos Aires : Ediciones Novedades Educativas .
- Sarmiento, A. (2003). *El explorador del conocimiento: territorios para el despeje de la inteligencia y la afectividad en los procesos de aprendizaje*. Bucaramanga: Editorial UNAB.
- Servera, M., & Llabrés, J. (2004). *Tarea de Atención Sostenida en la Infancia*. TEA Ediciones, S.A.

- Skinner , B. (1938). *The behavior of organisms*. New York: Appleton-Century-Crofts. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=S9WNCwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Spence, K. (1956). *Behavior theory and conditioning*. New Haven: Yale University Press. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?id=UXd9AAAAMAAJ&source=gbs\\_book\\_other\\_versions](https://books.google.com.ec/books?id=UXd9AAAAMAAJ&source=gbs_book_other_versions)
- Spreeuwenberg, R. (08 de Enero de 2019). *Himama*. Obtenido de Actividades para promover el desarrollo cognitivo preescolar: <https://blog.himama.com/preschool-activities-for-cognitive-development/?fbclid=IwAR0WiHJh0Co6-Z9H3pjBO3KhWia5bZzX3d-2aVrQJjclf6Gy6fnHsgjvLLc>
- Super coloring. (2020). *SuperColoring.com*. Obtenido de [Imagen]: <http://www.supercoloring.com/it/creare-con-la-carta/gioco-da-tavolo-con-babbo-natale-e-albero-di-natale>
- Tarrés, S. (18 de febrero de 2016). *GuiaInfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/beneficios-de-los-juegos-de-construccion-para-los-ninos/>
- Torres , J. S., Elosúa, M. R., Gómez, E., & Tornay , F. (2015). *Procesos psicológicos básicos* (Segunda ed.). McGraw-Hill. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Procesos\\_Psicol%C3%B3gicos\\_B%C3%A1sicos.html?id=V5PGPQAACAAJ&source=kp\\_cover&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Procesos_Psicol%C3%B3gicos_B%C3%A1sicos.html?id=V5PGPQAACAAJ&source=kp_cover&redir_esc=y)
- Tortosa, A., & Lozano, L. (2019). *El Juego Infantil y su Metodología*. Editorial Editex.
- Trápaga Ortega, C. M., Pelayo González, H. J., Sánchez Ortiz, I., Bello Dávila, Z., & Bautista Baños, A. (2018). *De la Psicología Cognitiva a la Neuropsicología*. Mexico: Editorial El Manual Moderno.
- Universidad Internacional de Valencia. (21 de Marzo de 2018). *Causas de la falta de atención en clase*. Obtenido de <https://www.universidadviu.com/causas-de-la-falta-de-atencion-en-clase/>
- Universitat de Barcelona . (02 de Enero de 2018). *Elementos básicos de psicología ambiental*. Obtenido de [http://www.ub.edu/psicologia\\_ambiental/unidad-4-tema-8-3-1](http://www.ub.edu/psicologia_ambiental/unidad-4-tema-8-3-1)
- Valeria. (2020). *Mírame y aprenderás* . Obtenido de [Imagen]: <https://mirameyaprenderas.wordpress.com/juegos-de-logica/seres-animados-o-inanimados/>
- Vélez, A. (2013). *ESTILOS COGNITIVOS Y ESTILOS DE APRENDIZAJE. UNA APROXIMACIÓN A SU Comprensión*. Obtenido de <http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/281/Ana%20Maria%20Velez%20Garcia%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Venegas , A., Venegas, F., & García, M. (2018). *El Juego Infantil y su Metodología*. Málaga: Editorial IC.

- Venegas, F., García, M., & Venegas, A. (2010). *El juego infantil y su metodología (MF1030\_3)*. Andalucía: IC Editorial. Obtenido de <https://bibliotecas.ups.edu.ec:2708/lib/bibliotecaupssp/detail.action?docID=3211477>
- Victoria. (04 de Enero de 2017). *TeachStarter*. Obtenido de 10 beneficios para jugar en el aula: <https://www.teachstarter.com/au/blog/10-benefits-playing-games-classroom/>
- Weir, K. (Octubre de 2014). *American Psychological Association*. Obtenido de <https://www.apa.org/monitor/2014/10/mind-games?fbclid=IwAR3LYmWAtDfOzZhMwXa9EcskTIVRHWOMrtL37-C9yEUEyaB5rzPuTvsJcE>
- Weir, K. (Octubre de 2014). *American Psychological Association*. Obtenido de <https://www.apa.org/monitor/2014/10/mind-games?fbclid=IwAR3LYmWAtDfOzZhMwXa9EcskTIVRHWOMrtL37-C9yEUEyaB5rzPuTvsJcE>
- Witkin, H., Moore, C., Goodenough, D., & Cox, P. (1977). Field-Dependent and Field Independent Cognitive Styles and Their Educational Implications. *Review of Educational Research*, 1-64. Obtenido de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/j.2333-8504.1975.tb01065.x>
- Woodworth, R. (1929). *Psychology*. New York: H. Holt and Co. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books/about/Psychology.html?id=he4ZAAAAMAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/Psychology.html?id=he4ZAAAAMAAJ&redir_esc=y)
- Yadeshko, V., & Sojin, F. (1983). *El juego en el círculo infantil*. Habana: Pueblo y Educación.
- Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. Ciudad de México: Editorial Pax México. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=AHZbxQSOUvMC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Zuluaga, J. (2007). *Evolución en la atención, los estilos cognitivos y el control de la hiperactividad en niños y niñas con diagnóstico de trastorno deficitario de atención con hiperactividad (tdah), a través de una intervención sobre la atención*. Tesis doctoral, Manizales. Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/e295/0132293fa92c4c2bbc5ec6390257736b6beb.pdf>

## OTROS ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de consistencia

TEMA	PROBLEMA	REVISIÓN DE LITERATURA	OBJETIVOS	MÉTODOS	TÉCNICAS	RESULTADOS
<b>JUEGOS COGNITIVOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.</b>	¿Cómo los juegos cognitivos estimulan la atención en los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020?	<b>Atención</b> Concepto de atención Modelos teóricos del proceso atencional Bases neurofisiológicas de la atención Modelos anatómicos de la atención -Modelo de Mesulam -Modelo de Mirsky -Modelo de Posner y Peterson Proceso de atención Características de la atención Tipos de atención Tiempo de atención Atención y sus relaciones Estímulos	<b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar si los juegos cognitivos permiten estimular la atención en los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020.	Exploratorio Científico Analítico-sintético Inductivo-deductivo Correlacional	Observación Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años. Encuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinación de la efectividad del taller de juegos cognitivos para estimular la atención.</li> <li>• Mejorar su rendimiento en las actividades académicas</li> <li>• Elevar la autoestima en los niños.</li> </ul>
			<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> Diagnosticar el nivel de atención en los niños del subnivel inicial II.	Científico Analítico-sintético Estadístico-descriptivo Inductivo-deductivo	Observación Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años. Cuadros y gráficos estadísticos Análisis e interpretación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar la falta de atención en los niños del Subnivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020.</li> <li>• Tabulación de datos recolectados, representación gráfica, análisis e interpretación.</li> </ul>

	<p>Factores que influyen en la atención</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Factores externos</li> <li>- Factores internos</li> </ul> <p><b>Lúdica</b></p> <p>Juego</p> <p>Concepto de juego</p> <p>Clasificación de juegos</p> <p>Juego sensoriomotor</p> <p>Juego simbólico</p> <p>Juego reglado</p> <p>Juego didáctico</p> <p>Juego cognitivo</p> <p>Importancia de los juegos cognitivos</p> <p>Beneficios de los juegos cognitivos</p> <p>Características de los juegos cognitivos</p> <p>Desarrollo cognitivo</p> <p>Estilos cognitivos</p> <p>Estimulación cognitiva</p> <p>Juego y aprendizaje</p>	<p>Diseñar y ejecutar una propuesta alternativa con juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial II.</p>	<p>Analítico– sintético</p> <p>Inductivo–deductivo</p> <p>Científico</p>	<p>Actividades del taller de juegos cognitivos.</p> <p>Encuesta a docentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño del taller de juegos cognitivos para estimular la atención.</li> <li>• Lograr que los niños estimulen sus procesos cognitivos, esencialmente la atención. A través del taller de juegos cognitivos.</li> </ul>
		<p>Valorar la eficacia de la propuesta alternativa con juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial II.</p>	<p>Científico</p> <p>Analítico– sintético</p> <p>Inductivo–deductivo</p> <p>Estadístico–descriptivo</p> <p>Correlacional</p>	<p>Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años.</p> <p>Cuadros y gráficos estadísticos</p> <p>Análisis e interpretación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La efectividad del taller de juegos cognitivos se evidencia en el mejoramiento del rendimiento académico en los niños, en el proceso cognitivo como es la atención, lo cual es verificado con la aplicación del post-test a los participantes de la investigación.</li> </ul>

## **Anexo 2: Guía para la Evaluación de la Atención en niños de 4 a 5 años.**

### **Introducción**

El presente instrumento para la detección y evaluación de la atención fue elaborado por Culquipuma Jazmín, Manchay Tatiana, Piña Sthepany y Valarezo Jessenia, estudiantes del séptimo ciclo de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia de la Universidad Nacional de Loja, basado en la “Guía de Aplicación del Instrumento para la Detección y Evaluación de Dificultades en el Aprendizaje de Atención y Memoria” elaborada por el Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia (Ministerio de Educación , 2012).

Esta guía nos permitirá evaluar de manera específica el nivel y tipo de atención que logran los niños de 4 a 5 años. Son actividades que van de acuerdo al Currículo de Educación Inicial 2014 en donde “identifican con criterios de secuencialidad, aprendizajes básicos de este nivel educativo, adecuadamente articulados con el primer grado de la Educación General Básica” (Ministerio de Educación, 2014).

Este instrumento evalúa los tres tipos de atención que son; atención dividida, atención selectiva y atención sostenida. Diseñada específicamente para niños de 4 a 5 años de edad que comprende al subnivel inicial II.

Su aplicación es individual, con una duración de aproximadamente 30 minutos.

Se debe dar a los niños las indicaciones correspondientes para su ejecución, las mismas que deben ser claras y correctas de esta manera se logrará una aplicación efectiva y confiable del instrumento.

La guía consta de 12 actividades en total, las cuales tendrán una valoración de 3 puntos cada una si están correctamente realizadas, de lo contrario su calificación irá bajando de acuerdo al número de aciertos que se obtenga de cada actividad.

La puntuación máxima es de 36 puntos lo cual quiere decir que el niño tiene un nivel óptimo de atención, y la puntuación mínima es de 12 puntos lo que nos indica que el niño tiene dificultades para concentrarse o poner atención a las actividades que realiza.

### **Instrumento de Detección y Evaluación de Atención**

#### **Evalúa**

Tipos de atención

#### **ATENCIÓN DIVIDIDA**

1. Discriminación visual
2. Figuras iguales
3. Identifica los iguales
4. Discriminación auditiva y visual

#### **ATENCIÓN SELECTIVA**

5. Discriminación visual
6. Intrusos
7. Encuentra las semejanzas
8. Percepción Visual

#### **ATENCIÓN SOSTENIDA**

9. Observa las figuras
10. Bingo cruzado
11. Encuentra las diferencias
12. Encuentra los iguales

#### **Edad**

De 4 a 5 años (Sub Nivel Inicial II)

#### **Aplicación**

Individual

**Autoras:** Culquipuma Jazmín, Manchay Tatiana, Piña Sthepany, Valarezo Jessenia

## Solucionario de la Evaluación

### Atención Dividida

#### 1. Discriminación visual

Observemos los colores que tiene cada número y luego pintemos las partes del loro de acuerdo al color de los números.

**PUNTUACIÓN:** Califica como 3 si logra la actividad identificando números y colores. Puntúa con 2 si logra pintar 3 partes del loro con su respectivo número y color. Puntúa 1 si logra pintar dos partes del loro, 0 si no logra realizar la actividad.

#### 2. Figuras iguales

Observa las siguientes imágenes

Señale con una x las siguientes muñecas de “Ana”

**PUNTUACIÓN:** Califica como 3 puntos si cumple con la orden de marcar con x las dos muñecas. Puntúa con 2 si marca una correcta y otra incorrecta, puntúa 1 si marca sólo una muñeca y puntúa 0 si no cumple la orden.

#### 3. Identifica los iguales

En el siguiente recuadro señala las hojas iguales a las que indica la maestra.

**PUNTUACIÓN:** Se otorga 3 si logra la actividad identificando las hojas iguales con su respectivo patrón. Puntúa con 2 si logra identificar al menos dos hojas de cada patrón. Puntúa 1 si logra pintar una hoja de cada patrón, 0 si no logra realizar la actividad.

#### 4. Discriminación auditiva y visual

Vamos a decorar con sellos los siguientes helados de colores:

**Moderadora:** con el sello de banano, marca el helado blanco.

**Moderadora:** con el sello de manzana, marca el helado amarillo

**Moderadora:** con el sello de piña, marca el helado verde

**Moderadora:** con el sello de fresa, marca el helado rojo.

**Moderadora:** con el sello de uva, marca el helado azul

**PUNTUACIÓN:** Se otorgan 3 puntos si cumple con las cinco órdenes, se puntúa 2 si cumple con tres de ellas, un 1 punto si realiza solo dos órdenes y 0 si realiza, correctamente las órdenes dadas.

### **Atención Selectiva**

#### **5. Discriminación visual**

En la siguiente imagen tacha con azul todas las lunas que encuentres.

**PUNTUACIÓN:** Se otorgan 3 puntos si tacha las 6 lunas, 2 si tacha más de 3 lunas, 1 si tacha menos de tres y 0 sino cumple la actividad

#### **6. Intrusos**

Con un sello marca las jirafas que se parecen a la jirafa del recuadro

**PUNTUACIÓN:** Califica como 3 si logra la actividad. Puntúa con 2 si logra identificar más de 2 de las jirafas iguales. Puntúa 1 si logra identificar una jirafa y 0 si no logra la actividad.

#### **7. Encuentra las diferencias**

Encierra a la ranita más pequeña de la familia.

**PUNTUACIÓN:** Se otorgan 3 puntos si logra cumplir la actividad y 0 si no logra cumplir la actividad.

#### **8. Percepción visual**

En esta ensalada de frutas debes señalar las figuras geométricas, el círculo, el cuadro y el triángulo.

**PUNTUACIÓN:** Se otorgan 3 puntos si logra la actividad; puntúa 2 si identifica dos figuras geométricas, puntúa 1 si reconoce una sola figura correcta y 0 si no pudo realizar la actividad correctamente.

## **Atención Sostenida**

### **9. Observa las figuras**

Coloca maíz sobre los círculos que encuentres.

**PUNTUACIÓN:** Califica como 3 si cumple la orden de colocar maíz en todos los círculos. Puntúa con 2 si solo coloca el maíz en los círculos del helado. Puntúa 1 si coloca maíz solamente en los círculos del carro y 0 si no logra llenar ningún círculo.

### **10. Encuentra los iguales**

Ayúdanos a unir los cuerpos de los animales según corresponda

**PUNTUACIÓN:** Se otorgan 3 puntos si logra unir los cinco animales; puntúa 2 si une tres de ellos, puntúa 1 si une dos o menos animales y 0 si no pudo realizar la actividad.

### **11. Encuentre las diferencias**

Señale con marcador cuales son los círculos que tienen diferentes colores

**PUNTUACIÓN:** Califica como 3 si logra identificar todos los círculos de diferentes colores. Puntúa 2 si identifica más de tres círculos. Puntúa 1 si identifica menos de 2 y 0 si no identifica ningún círculo.

### **12. Intrusos**

Con mucha atención observa todos los medios de transporte y coloca una equis (X) en los carros de color verde

**PUNTUACIÓN:** Califica como 3 si marca los carros verdes. Puntúa con 2 si solo señala 1 de ellos y se puntúa 0 si no logra la actividad.

### Anexo 3: Encuesta para docentes



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE LOJA**

**Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación**

**Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia**

#### **Encuesta docente**

**Estimada docente solicito de manera comedida, se sirva contestar el siguiente cuestionario, recalcando que el mismo es anónimo, de utilidad exclusiva para la investigadora.**

**1. ¿Cómo considera usted la atención que prestan los niños en el aula?**

- Buena
- Muy mala
- Regular
- Deficiente
- Excelente

**2. ¿Ha notado usted problemas relacionados con la atención en sus niños?**

- Muchos casos
- Algunos casos
- Pocos casos
- Ninguno

**3. ¿Qué acciones influyen negativamente en la atención de los niños?**

- Video juegos
- La televisión
- El juego
- El celular
- Actividades repetitivas

**¡Gracias por su colaboración!**

#### Anexo 4: Registro general

ACTIVIDADES	INDICADORES		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Ula-Uula preguntón			
Bingo de las partes del cuerpo			
Puzzle de profesiones			
Dominó			
Laberinto			
Puzzle de legos			
Gusano de colores			
Mosaico			
Cubo mágico			
Juego de memoria			
Puzzles de sombras			
Construcción de torres con Legos			
Buscando la cola			
La caja con números			
Cambiando el ritmo			
Culebras y escaleras			
Ubicando los medios de transporte			
Buscando el intruso			
Clasificando colores			
¡Que empiece el partido!			
“Palmadas”			
Encuentra las diferencias			
Puzzle de figuras geométricas			
Jugamos a adivinar			
Busca la misma textura			
Visitando la navidad			
Ruleta de emociones			
¿Qué escuchan?			
Reconoce los tamaños			
Creando con el geoplano			
¡Ordenando ando!			
Tablitas mágicas			
Seres con vida y sin vida			
Escogiendo mi ropa de invierno			
Vistiendo mi cuerpito			
Jenga			
El juego del ratón Pérez			
Creando un collar para mamá			
Estatuas			
Lunch integrativo			

## ESQUEMA DE CONTENIDOS

### 1. Atención

Concepto de atención

Modelos teóricos del proceso atencional

Bases neurofisiológicas de la atención

Proceso de atención

Características de la atención

Tipos de atención

Tiempo de atención

Atención y sus relaciones

Estímulos

Factores que influyen en la atención

### 2. Lúdica

Juego

Clasificación de juegos

Juegos cognitivos

Importancia de los juegos cognitivos

Beneficios de los juegos cognitivos

Características de los juegos cognitivos

Desarrollo cognitivo

Estilos cognitivos

Estimulación cognitiva

Juego y aprendizaje

## ÍNDICE

<b>PORTADA</b> .....	<b>i</b>
<b>CERTIFICACIÓN</b> .....	<b>ii</b>
<b>AUTORÍA</b> .....	<b>iii</b>
<b>CARTA DE AUTORIZACIÓN</b> .....	<b>iv</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>v</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>vi</b>
<b>MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO</b> .....	<b>vii</b>
<b>MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS</b> .....	<b>viii</b>
<b>ESQUEMA DE TESIS</b> .....	<b>ix</b>
<b>a. TÍTULO</b> .....	<b>1</b>
<b>b. RESUMEN</b> .....	<b>2</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>3</b>
<b>c. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>4</b>
<b>d. REVISIÓN DE LITERATURA</b> .....	<b>8</b>
<b>ATENCIÓN</b> .....	<b>8</b>
<b>Definición</b> .....	<b>8</b>
<b>Modelos teóricos del proceso atencional</b> .....	<b>9</b>
<b>Bases neurofisiológicas de la atención</b> .....	<b>10</b>
<b>Modelos anatómicos de la atención</b> .....	<b>10</b>
Modelo Mesulam .....	<b>11</b>
Modelo de Mirsky.....	<b>12</b>
Modelo de Posner y Peterson.....	<b>13</b>
<b>Proceso de atención</b> .....	<b>14</b>

<b>Características de la atención</b> .....	15
<b>Tipos de atención</b> .....	16
<b>Tiempo de atención</b> .....	17
<b>Atención y sus relaciones</b> .....	17
Atención y percepción .....	17
Atención, motivación y emoción .....	17
Atención e inteligencia .....	18
<b>Estímulos</b> .....	18
<b>Factores que influyen en la atención</b> .....	20
Factores externos .....	20
Factores internos .....	20
<b>JUEGOS COGNITIVOS</b> .....	<b>21</b>
<b>Definición</b> .....	21
<b>Clasificación de juegos cognitivos</b> .....	21
<b>Importancia de los juegos cognitivos</b> .....	23
<b>Beneficios de los juegos cognitivos</b> .....	23
<b>Características de los juegos cognitivos</b> .....	24
<b>Desarrollo cognitivo en la edad preescolar</b> .....	25
<b>Estilos cognitivos</b> .....	26
<b>Estimulación cognitiva</b> .....	28
<b>Juego y aprendizaje</b> .....	29
<b>Los juegos cognitivos para mejorar la atención</b> .....	30
<b>e. MATERIALES Y MÉTODOS</b> .....	<b>32</b>
<b>f. RESULTADOS</b> .....	<b>35</b>

g.	<b>DISCUSIÓN</b> .....	52
h.	<b>CONCLUSIONES</b> .....	55
i.	<b>RECOMENDACIONES</b> .....	56
	<b>PROPUESTA ALTERNATIVA</b> .....	58
	<b>GUÍA DE ACTIVIDADES</b> .....	72
j.	<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	114
k.	<b>ANEXOS</b> .....	122
	<b>PROYECTO DE INVESTIGACIÓN</b> .....	122
a.	<b>TEMA</b> .....	123
b.	<b>PROBLEMÁTICA</b> .....	124
c.	<b>JUSTIFICACIÓN</b> .....	126
d.	<b>OBJETIVOS</b> .....	127
	<b>Objetivo general</b> .....	127
	<b>Objetivos específicos</b> .....	127
e.	<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	128
	<b>ATENCIÓN</b> .....	128
	<b>Modelos teóricos del proceso atencional</b> .....	129
	<b>Bases neurofisiológicas de la atención</b> .....	129
	<b>Modelos anatómicos de la atención</b> .....	130
	Modelo Mesulam.....	130
	Modelo de Mirsky.....	131
	Modelo de Posner y Peterson.....	132
	<b>Proceso de atención</b> .....	133
	<b>Características de la atención</b> .....	133

<b>Tipos de atención .....</b>	<b>134</b>
Objeto al que va dirigida la atención .....	134
Modalidad sensorial implicada .....	135
Amplitud/intensidad con la que se atiende .....	135
Manifestaciones de los procesos atencionales .....	135
Grado de control voluntario .....	135
Grado de procesamiento de la información no atendida.....	136
<b>Tiempo de atención.....</b>	<b>136</b>
<b>Atención y sus relaciones .....</b>	<b>136</b>
Atención y percepción .....	137
Atención y motivación.....	137
Atención e inteligencia .....	137
<b>Estímulos .....</b>	<b>137</b>
<b>Factores que influyen en la atención.....</b>	<b>138</b>
Factores externos .....	139
Factores internos .....	139
<b>LÚDICA .....</b>	<b>139</b>
<b>Juego .....</b>	<b>140</b>
<b>Concepto.....</b>	<b>140</b>
<b>Clasificación de juegos .....</b>	<b>141</b>
Juego sensoriomotor .....	141
Juego simbólico .....	141
Juego reglado .....	141
Juegos didácticos .....	142

Juegos sensoriales .....	142
Juegos motores.....	142
<b>Juegos cognitivos.....</b>	<b>143</b>
<b>Desarrollo cognitivo.....</b>	<b>144</b>
<b>Estilos cognitivos.....</b>	<b>144</b>
<b>Reflexividad-Impulsividad.....</b>	<b>144</b>
<b>Dependencia-independencia de campo perceptivo .....</b>	<b>145</b>
<b>Estimulación cognitiva .....</b>	<b>145</b>
<b>Juego y aprendizaje .....</b>	<b>145</b>
<b>f. METODOLOGÍA .....</b>	<b>147</b>
<b>g. CRONOGRAMA.....</b>	<b>151</b>
<b>h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....</b>	<b>152</b>
<b>i. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>153</b>
<b>OTROS ANEXOS.....</b>	<b>163</b>
<b>ESQUEMA DE CONTENIDOS.....</b>	<b>172</b>
<b>ÍNDICE .....</b>	<b>173</b>