



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

Los juegos cognitivos y la atención en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023

**Trabajo de Integración Curricular,
previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la
Educación Inicial**

AUTORA:

Paula Stefania Bravo Cuenca

DIRECTORA:

Mg. Sc. Carmen Rocío Muñoz Torres

Loja - Ecuador

2023

Certificación


Loja, 21 de agosto del 2023.

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Los juegos cognitivos y la atención en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023** previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, de autoría de la estudiante **Paula Stefania Bravo Cuenca** con cédula de identidad Nro. **1106056581**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.



Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Paula Stefania Bravo Cuenca**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular, en el Repositorio Digital Institucional - Biblioteca Virtual.

Firma:



Cédula de identidad: 1106056581

Fecha: 25 de octubre del 2023

Correo electrónico: paula.bravo@unl.edu.ec

Teléfono: 0992263576

Carta de autorización por parte de la autora para consulta, reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Paula Stefania Bravo Cuenca**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Los juegos cognitivos y la atención en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, como requisito para optar por el título de: **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, 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 del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los veinticinco del mes de octubre del dos mil veintitrés.

Firma:



Autora: Paula Stefania Bravo Cuenca

Cédula: 1106056581

Dirección: Daniel Álvarez

Correo electrónico: paula.bravo@unl.edu.ec

Teléfono: 0992263576

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del Trabajo de Integración Curricular: Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

Dedicatoria

Primeramente, agradecerle a Dios por darme la fortaleza y sabiduría para llevar a cabo esta investigación, por enseñarme hacer una persona fuerte e inquebrantable.

Extiendo este agradecimiento en especial a mi abuelita Mariana de Jesús que me guía desde el cielo, para seguir en esta constante lucha, sus palabras en vida fueron de apoyo, amor y cariño, las cuales se convirtieron en un soporte esencial para llegar a cumplir mi meta.

A mi madre Marilúz, por sus consejos, amor, esfuerzo, trabajo y dedicación, por ser uno de los principales pilares de mi formación, por inculcarme valores que me han llevado hacer una persona de bien.

A mi padre Eduardo y a mis hermanos Anahí y Santiago, por su apoyo incondicional, por sus consejos y cariño que me supieron brindar.

Paula Stefania Bravo Cuenca

Agradecimiento

Expreso mi agradecimiento a la prestigiosa Universidad Nacional de Loja, por permitirme formar parte de ella, a la Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación, Carrera de Educación Inicial y en especial a todos los docentes que me brindaron sus conocimientos, consejos y recomendaciones en todos estos años académicos.

A mi directora de Trabajo de Integración Curricular Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc., por su apoyo y guía a través de sus conocimientos, sugerencias fue posible la elaboración y culminación de este trabajo de investigación.

A las autoridades del Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno, que me dieron apertura para la realización de las intervenciones dentro de su establecimiento educativo, de igual manera a la Lic. Rosita Cordero, a los niños del nivel inicial II que estuvieron predispuestos a colaborar para el logro de los objetivos.

Paula Stefania Bravo Cuenca

Índice de Contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de Contenidos	vii
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras	ix
Índice de anexos	ix
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstrac	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
4.1. Atención	7
4.1.1. Definición.....	7
4.1.2. Importancia de la atención	8
4.1.3. Características de la atención	9
4.1.4. Tipos de la atención.....	10
4.1.5. Factores que influyen en la atención	12
4.1.6. Desarrollo de la atención.....	13
4.1.7. Tiempo de atención según la edad	14
4.1.8. Influencia de la atención en el aprendizaje	15
4.1.9. Actividades para mejorar la atención	16

4.2. El juego cognitivo	18
4.2.1. Definición de juego	18
4.2.2. Teorías del juego	18
4.2.3. Tipos de juegos.....	19
4.2.4. El juego cognitivo	20
4.2.5. La importancia de los juegos cognitivos	21
4.2.6. Clasificación de los juegos cognitivos	22
4.2.8. El juego cognitivo como estrategia de aprendizaje	24
4.2.9. Rol del docente en el aprendizaje del juego	25
4.3. Juegos cognitivos para mejorar la atención de los niños	26
5. Metodología.....	27
6. Resultados	29
6.1. Resultados de la aplicación del Pre-test a los niños de 4 a 5 años	29
6.2. Resultados de la aplicación de la guía de actividades	29
6.3. Resultados de la guía de actividades y el post-test.....	32
7. Discusión	35
8. Conclusiones	37
9. Recomendaciones	38
10. Bibliografía	39
11. Anexos	44

Índice de tablas:

Tabla 1. Niveles de desarrollo de atención en los niños de 4 a 5 años.....	29
Tabla 2. Atención selectiva	30
Tabla 3. Atención focalizada.....	30
Tabla 4. Atención dividida	31
Tabla 5. Atención sostenida	32
Tabla 6. Valoración de la guía de actividades.....	33
Tabla 7. Resultados comparativos del pre test-post test.....	34

Índice de figuras:

Figura 1. Ubicación del Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno.	27
--	----

Índice de anexos:

Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director	44
Anexo 2. Guía de actividades	45
Anexo 3. Instrumento para diagnóstico (Pretest y Post).....	86
Anexo 4. Instrumentos cualitativos (lista de cotejo y registro anecdótico)	106
Anexo 5. Imágenes fotográficas de intervención.....	109
Anexo 6. Certificado de traducción del resumen.....	112

1. Título

Los juegos cognitivos y la atención en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023

2. Resumen

La atención es la capacidad para enfocarse o procesar información que incluye estimulación externa e interna, esto es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque mientras mayor sea la concentración, mejor será la ejecución de actividades en el aula. Este trabajo de investigación, tuvo como objetivo establecer si los juegos cognitivos fortalecen la atención en los niños de 4 a 5 años del centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno. Para la elaboración del estudio, se optó por una metodología con un diseño de investigación cuasi experimental, alcance descriptivo y enfoque mixto, que permitieron la descripción, recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos; los métodos que se utilizaron fueron el inductivo-deductivo y analítico-sintético. En la investigación se tomó una muestra de 20 niños a quienes se aplicó el instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria del Ministerio de Bolivia, a través de los resultados se verificó que el 85% de investigados tenían un problema atencional severo y moderado, debido a que presentaron dificultades en los distintos aspectos de atención; para contribuir con la solución del problema, se diseñó y ejecutó una guía de actividades basada en los juegos cognitivos que al finalizar la intervención, se denotó que el uso de la misma, fortaleció el proceso en los diferentes tipos de atención dividida, sostenida, selectiva y focalizada, aportando positivamente a la concentración, determinando en el post test que los problemas de moderado y severo disminuyeron a un 45% y el 40% aumento a un nivel leve. Finalmente se concluye que los juegos cognitivos utilizados como estrategia pedagógica permiten que los niños realicen tareas con mayor efectividad sin importar los distractores e incrementando su atención en la ejecución de diversas actividades.

***Palabras clave:** Atención, actividades lúdicas, capacidad, concentración, pensamiento y los juegos cognitivos.*

Abstrac

Attention is the ability to focus or process information that includes external and internal stimulation, this is fundamental in the teaching-learning process, because the greater the concentration, the better the execution of activities in the classroom. This research work aimed to establish whether cognitive games strengthen attention in children from 4 to 5 years of age at the José Miguel García Moreno Initial Education Center. For the elaboration of the study, a methodology with a quasi-experimental research design, descriptive scope and mixed approach was chosen, which allowed the description, collection and analysis of quantitative and qualitative data; the methods that were used were the inductive-deductive and analytical-synthetic. In the investigation, a sample of 20 children was taken to whom the instrument for the detection and evaluation of difficulties in learning attention and memory of the Ministry of Bolivia was applied, through the results it was verified that 85% of those investigated had a severe and moderate attention problem, because they presented difficulties in the different aspects of attention; To contribute to the solution of the problem, an activity guide based on cognitive games was designed and executed. At the end of the intervention, it was denoted that the use of it strengthened the process in the different types of divided, sustained, selective attention. and focused, contributing positively to concentration, determining in the post test that moderate and severe problems decreased to 45% and 40% increased to a mild level. Finally, it is concluded that cognitive games used as a pedagogical strategy allow children to perform tasks more effectively regardless of distractors and increasing their attention in the execution of various activities.

Keywords: Attention, recreational activities, ability, concentration, thinking and cognitive games.

3. Introducción

La atención es una estimulación cognitiva que es elaborada por el cerebro, por lo que fortalece su concentración en la selección de varios estímulos del exterior por medio de la captación de los órganos sensitivos, discriminando los distractores, esta información es procesada de acuerdo al entorno en el que se ejecute. Demostrando lo fundamental en el desarrollo de los niños, porque les permite dirigir la concentración hacia una tarea para maximizar su aprendizaje, siendo indispensable brindar una estimulación apropiada utilizando estrategias recreativas que contribuyan a su fortalecimiento mediante los juegos cognitivos, los cuales son una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial como la inteligencia, estas actividades mejoran la atención y memoria, permitiendo la resolución de problemas y creatividad en los infantes.

De esta manera, la investigación se comprueba con el estudio de Morales (2020), en el Centro de Desarrollo Infantil Piolín del Municipio de Riosucio Caldas, donde evidenció que los niños durante las actividades pedagógicas se distraían, como por ejemplo conversaban entre ellos, jugaban en forma brusca imitando personajes de televisión que han visto, peleaban por los juguetes, disminución de manejo de instrucciones, poca participación en el aula, dejaban el trabajo empezado; de igual forma no eran capaces de mantener la concentración hasta el final de una actividad, debido a que las docentes no trabajaban con estrategias lúdicas para disipar su atención y no empleaban juegos, canciones, rondas, representaciones, dinámicas en el proceso de su aprendizaje.

Así mismo, Bombom (2016), en un estudio desarrollado en la Escuela Fiscal Concentración Deportiva de Pichincha Sección Vespertina del Distrito Metropolitano, evidenció que la mayoría de los niños manejan un nivel bajo de atención de manera que no aplicaban todos los aprendizajes de su medio, no prestaban atención, dificultad para realizar correctamente las actividades encargadas por la maestra e insuficiente interés para terminar con éxito toda actividad dentro del aula, dentro de las causas del problema se identificó falta de motivación, sensación de cansancio, poca energía y objetos distractores.

En la investigación desarrollada en el Centro de Educación José Miguel García Moreno, a través de la aplicación del instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria a los niños de 4 a 5 años, se pudo evidenciar la deficiencia en el desarrollo de la atención, mostrando problemas para la ejecución de tareas, se distraían fácilmente, los tiempos de atención eran muy temporales, no permanecían en su puesto,

problema para el seguimiento de instrucciones; por lo tanto, se consideró diversas estrategias prioritarias, especialmente en este nivel de educación inicial. Por lo expuesto se planteó la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo lo juegos cognitivos fortalecen la atención en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023?

La finalidad del presente trabajo investigativo fue conocer cómo los juegos cognitivos fortalecen la atención, y si estas estrategias hacen que los niños puedan aprender y realizar actividades adecuadamente, considerando adecuar un material que cuente con diversos tipos de juegos, con el fin de lograr cambios necesarios para un mejor desempeño académico de los estudiantes en su proceso de formación y ayudar a su desarrollo integral. Los principales beneficiarios fueron los niños de 4 a 5 años del nivel inicial II, quienes fueron partícipes de la propuesta de intervención para el desarrollo de la atención.

Por consiguiente, existen estudios que corroboran la investigaciones, manifestando la relevancia de los juegos cognitivos para la atención, Por ello, en el estudio de Ramos (2016), sobre los juegos cognitivos en el desarrollo de la atención de niños de 4-5 años del Centro de Educación Inicial Chikitines, verificó en los resultados la dificultad de los infantes en mantener la atención a una tarea y con mucha facilidad se distraían ante cualquier estímulo de su entorno, determinando que los juegos cognitivos si influyen en el desarrollo de la atención, al ser actividades que requieren del funcionamiento de los dos hemisferios cerebrales con lo cual el cerebro pasa activo realizando procesos cognitivos que contribuyen en la mejora de estos y del aprendizaje de los niños.

Igualmente, Ramirez (2021), en su investigación denominada; “Juegos cognitivos para estimular la atención en los niños de subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja”, comprobó que el 12,50% se ubicó en el nivel de atención buena, luego de aplicar de la propuesta este porcentaje aumentó al 20,83%, posteriormente el 45,83% se encontró en el nivel regular; en la evaluación final este disminuyó al 12,50%; en relación al nivel deficiente se demostró que el 8,33% tenían dificultades en los tipos de atención; terminada la aplicación de la estrategia no se registraron valores; de la misma manera, el 12,50% con un nivel muy deficiente no se estimaron valores, comprobando la relevancia de estimular varios aspectos de la integración atencional desde edades iniciales a través de los juegos cognitivos, debido a que activan otros métodos mentales y permite que el niño procese información que es crucial en el ámbito educativo.

Los objetivos que se diseñaron en la investigación fueron: diagnosticar el nivel de desarrollo de la atención; diseñar y aplicar una guía de actividades a través de los juegos cognitivos para el fortalecimiento de la atención; y, evaluar la eficacia de los juegos cognitivos en el fortalecimiento de la atención en los niños de 4 a 5 años.

Para concluir, a través de esta investigación se logró alcanzar mejoras en la atención de los niños, puesto que participaron activamente en las actividades que requerían mayor concentración, el mantener su foco de atención en varias tareas y completarlas adecuadamente. Por otra parte, existieron limitaciones que no permitieron a todos los niños alcanzar los objetivos planteados, debido a la inasistencia a clases, programas de la institución que acortaron el tiempo en la elaboración de las actividades, además de la participación de practicantes dentro del aula.

4. Marco teórico

4.1. Atención

4.1.1. Definición

Es la capacidad que todo ser humano tiene para enfrentarse al mundo que lo rodea y percibir los estímulos internos o externos, siendo claves para el desarrollo de todas las tareas en los diferentes contextos que se desempeña, debido a que esta ayuda a realizar las actividades de manera correcta permitiendo la resolución de problemas y el procesamiento correcto de información.

Por otra parte, la atención está relacionada con la capacidad de que el niño aprenda y recuerde. Bernabéu (2017), menciona que es el primer nivel dentro de los conocimientos cognoscitivos siendo la base principal del adecuado funcionamiento para llevar a cabo el proceso interno cerebral que ayuda a filtrar evidencias y de esta manera impedir el congestionamiento en el sistema cognitivo, convirtiéndose en un elemento relevante para poder llevar a cabo las funciones intelectuales, como saber actuar en cualquier tipo de circunstancia que se presente.

Es la capacidad que tiene el niño para realizar tareas o actividades durante un tiempo establecido, Tudela (1992, como se citó en Anaya 2016), describe a “la atención como un mecanismo principal que se lleva a cabo de manera consciente, con un objetivo propuesto y de capacidad limitada” (p.144). Es un mecanismo que interviene en el proceso de información de los niños, ayudándoles a centrar su capacidad de control y poder orientar la ejecución de actividades mediante un objetivo.

El niño mediante la atención manifiesta los intereses referente a sus objetos próximos, y acciones realizadas, James (2017), definió por primera vez la atención como la adquisición que toma posesión en la mente, de forma clara y vivida, apareciendo como posibles objetos o trenes de pensamientos. Esta facilita de diversas maneras, la ejecución de los procesos tanto conductuales como cognitivos y reduce la información de cosas, con la finalidad de crear frentes positivos hacia las demás actividades que se tenga que realizar en ese momento.

La atención cambia la formación de los conocimientos psíquicos, estos son procesos conscientes o inconscientes con los que se define el ser humano al momento de realizar alguna actividad, como el aprendizaje, memoria, sentimientos; logrando así procesos mentales

satisfactorios, convirtiéndose en una de las fases primordiales en los trayectos psicológicos (Runenstein, 2017).

Es esencial la atención en los niños para realizar actividades de la vida cotidiana, logrando obtener un resultado final muy fructífero, así mismo ayuda a poner en orden la información proveniente de su entorno, permitiéndole elegir un objeto o situación relevante tendiendo a fortalecer las habilidades que le ayuden a mejorar la concentración y acción, de tal manera que desarrollen la retención de información donde demuestren la adquisición de conocimientos.

4.1.2. Importancia de la atención

La atención es muy significativa debido a que activa todos los sentidos sensoriales, permitiendo asimilar y comprender la información del exterior, y poder enfocarse en lo que realmente importa, logrando un buen aprendizaje. Esta se considera una función primordial en los procesos cognoscitivos, sin ella, prácticamente sería imposible realizar cualquier tipo de actividades, debido a que involucra todos los procesos perceptuales y cognitivos.

Es un proceso complejo que incide en el desarrollo cognitivo, ayudando al niño a captar ideas y acontecimientos que le ayuden a entender el mundo que le rodea y su relación en el contexto social y escolar, es así como le permitirá plantearse actividades que lo encamine paulatinamente aplicando experiencias propias (Alarcón y Guzmán, 2016).

Lo expuesto señala la importancia de los procesos atencionales en el educando; es decir se considera uno de los procesos fundamentales en la contribución de la enseñanza-aprendizaje, debido a que la información es procesada y retenida para la activación de los procesos enfocados en varios estímulos, para así llevar a cabo cualquier tarea sin dificultad.

La atención permite orientarse hacia los estímulos relevantes para dar respuesta; Sevilla (2018), menciona que es importante, porque a través de ella la información llega al cerebro y queda retenida, esto hace que el niño se concentre y siga otros procesos cognitivos; del mismo modo, ayuda a tener un control del conocimiento y memoria, siendo necesario en el tratamiento de la información, produciéndose el momento de poner en práctica y ejercer el control, donde la capacidad cognitiva ante situaciones novedosas y planeadas, asegura el proceso perceptible adecuado en los estímulos sensoriales.

Además, prestar atención en clase es importante porque provoca que los niños den sus opiniones y que la información adquirida sea mejor organizada en la memoria y se retenga los conocimientos adquiridos al momento de realizar tareas, esto no es solo significativo en el ámbito educativo, también en las relaciones con la sociedad.

4.1.3. Características de la atención

La atención desarrolla características que cumplen la función de ayudar a la ejercitación en la ejecución de actividades que se realizan en el ámbito educativo como el proceso del crecimiento de los niños, cuanto más atención se presta, mayor será su conocimiento. Por ser una de las funciones importantes en el desarrollo integral de los niños tiene algunas características, como lo manifiesta Castro et al. (2016), algunas de ellas son:

4.1.3.1. Amplitud. Llamada capacidad de atención, se refiere a la cantidad de información que se está atendiendo al mismo tiempo, como al número de trabajos que se puedan ejecutar paralelamente. Este ámbito es variable, debido a que, si tienen varias tareas a su vez, la ejecución eficiente de todas o algunas de ellas dependerá de la complejidad de las actividades.

4.1.3.2. Intensidad. Un rasgo conocido como tono atencional se define como el nivel de atención que se presta a una tarea, objeto y está relacionado con el estado emocional del niño. Puede variar, determinado por factores ambientales internos o externos.

4.1.3.3. Oscilamiento o desplazamiento. Este rasgo indica que la atención consiste en cambiar de una actividad a otra, ya sea excesivamente rápido o lento, por el aumento de tareas o incluso por el hecho de tener que procesar información y responder a diferentes estímulos al mismo tiempo.

4.1.3.4. Selectividad. Esta se manifiesta por la disminución de información que un niño puede procesar. Esta hace que se establezcan comparaciones, prioridades, infiltrando la información y desistiendo pasar solo aquello que es significativo o relevante.

Igualmente para tener una buena atención, Londoño (2009), menciona que existen algunas características que son fundamentales en el desarrollo integral:

4.1.3.5. Focalización. Tiene que ver con la habilidad para centrarse en unas cuantas actividades a la vez y dar respuesta a los mismos, como por ejemplo cuando se orienta al lugar a donde se encuentra el niño, cuando suena un teléfono; gracias a esto los seres humanos son capaces de atender a ese estímulo.

4.1.3.6. Estabilidad. Se enfoca en una acción prolongada durante un periodo determinado. En el sistema educativo, depende de la naturaleza del tema, su grado de dificultad, familiaridad, comprensibilidad, actitud del niño hacia sus intereses y características personales.

4.1.3.7. Concentración. Está determinada por uno de los factores principales que es la estabilidad, cuya función es orientar hacia un determinado objeto o estímulo. También se distingue por la fuerza en la atención, es decir se refiere a la capacidad de un niño para lograr concentrarse en una actividad, objeto o tarea específica mientras deja de lado las demás.

4.1.3.8. Intensidad. Esta característica se puede expresar en diversos valores, desde lo más cercano al desinterés hasta la concentración profunda. Se relaciona principalmente con el grado de interés y la importancia de la información.

Dichas características dan a conocer lo más relevante de la atención, que es un proceso donde los niños pueden centrarse en otras acciones, dejando de lado diferentes estímulos. Es así como los docentes pueden trabajar y desarrollar mecanismos que ayudan de manera clara a fortalecer esta área, para el desarrollo del niño y adquieran una buena retención de información.

4.1.4. Tipos de la atención

La atención también se entiende como un mecanismo de intervención y regulación de los conocimientos cognoscitivos necesarios para el aprendizaje y desarrollo de pensamientos complejos, de igual forma es una capacidad esencial dentro del área cognitiva importante en su adquisición para poder llevar a cabo los demás aprendizajes con normalidad, Mendoza y Paredes (2016), expone algunos tipos de atención:

4.1.4.1. Atención focalizada. Capacidad de conservar la atención, es una de las cualidades que tiene el cerebro para poder centrar el foco atencional en un objeto o ejecución de actividades, la cual permite detectar cualquier estímulo externo o interno independientemente del tiempo.

4.1.4.2. Atención selectiva. Surge entorno a detalles, es decir, es la capacidad de conservar una actividad o trabajo que se este realizando frente a distintos estímulos distractores del entorno, ya sean externos o internos, tiene la facilidad de separar objetos importantes de los que no lo son.

4.1.4.3. Atención dividida. Son situaciones donde se transmite y registra varias informaciones, las cuales no todas son relevantes, es decir, es una situación compleja que necesita de varios procesos intelectuales o perceptivo motor.

Es la capacidad que tiene el cerebro para desarrollar diferentes actitudes como la atención a diferentes estímulos y desarrollo de tareas paulatinamente y de esta manera dar respuesta a diferentes demandas del ambiente, cabe recalcar que también favorece al niño para que ejecute diversos espacios de información, que le ayudaran a realizar distintas actividades que son de suma importancia para lograr ser eficientes día tras día.

4.1.4.4. Atención sostenida. Se enfoca en mantener y preservar la concentración durante un periodo prolongado, ayuda a conservar activo el foco atencional, convirtiéndose en uno de los principales captadores de la información, favorece la actividad cognitiva y funciones mentales ayudándole a tener mayor efectividad en su selección y control de los estímulos al momento de realizar cualquier tipo de actividad programada.

Esta variedad de atenciones mencionadas por el autor, son muy indispensables en el desarrollo integral del niño debido a que favorece la ejecución de actividades o trabajos que realicen en la vida cotidiana e incluso la resolución de conflictos, retención de información, imaginación y memoria.

Así mismo, existe otros tipos de atención en el desarrollo del niño, desde el punto de vista de Sierra (2016), menciona algunos tipos atencionales los cuales son:

4.1.4.5. Atención voluntaria. Es la capacidad de concentración, ante un estímulo de manera voluntaria, aunque no sea importante, pero es muy significativo, se caracteriza por siempre mantenerse activa y consciente en su funcionamiento, es decir se presenta de manera clara al momento de entender u observar algo de aquello que llame la atención de manera descuidada.

La atención voluntaria es la parte principal que poseen los seres humanos, sirve para dirigirse a alguien de manera consciente, es decir, lo que se pone en práctica en diferentes

actividades o trabajos que se realiza, la cual forma parte fundamental del diario vivir y es así como se logra poner en actividad los órganos de los sentidos de una manera adecuada.

4.1.4.6. Atención involuntaria. Está ligada a un estímulo desconocido, que consta de características muy individuales, y tiende a ser paciente con las necesidades, intereses y motivos inmediatos, cabe recalcar que uno de sus puntos más altos es la respuesta de orientación que presentan manifestaciones electrofisiológicas, motoras y vasculares, las cuales se dan mediante la estimulación fuerte y novedosa.

Surge en el momento donde cada niño dirige o presta atención de manera inconsciente a determinados estímulos externos, estos se convierten en algo muy importante y común en el reino animal, además existen factores que son los encargados de interrumpir la atención, los cuales podrían ser: ruidos, colores e imágenes.

4.1.4.7. Atención auditiva. Es una de las capacidades más esenciales en el desarrollo del niño al involucrar distintos procesos de la concentración donde su capacidad es ayudarlo a interpretar y aplicar los sonidos que escuchan, cabe recalcar que la capacidad auditiva influye significativamente en los procesos de selección con respecto a ruidos.

Por lo antes mencionado, estos tipos atencionales son fundamentales en la etapa de los niños, debido a que permite enfocar de forma voluntaria la mente en un objeto o acción que se realice al instante, ignorando los estímulos que no son de importancia; la atención juega un papel crucial en la regulación de las emociones, pensamiento y comportamiento, por eso es indispensable que los infantes desarrollen su concentración de forma adecuada.

4.1.5. Factores que influyen en la atención

Los factores son escenarios que influyen mucho en los diversos aspectos de la atención, es decir, sobre un mal o buen manejo de procesos atencionales, debido a que se encuentran estímulos externos que atraen la atención y también internos, los cuales son la relación con el estado del cuerpo, Alcántara (2017), menciona algunos de estos factores:

4.1.5.1. Factores internos. Es determinante porque son propios de la persona, es decir, que depende de cómo se sienta, ya sea interés, satisfacción y motivación para la ejecución de algo, dentro de este factor se encuentran los siguientes:

- La emoción: Es muy relevante, debido a que, los estados de ánimo positivos dirigen mayor la atención, en cambio sí son negativos dificultan la concentración.
- Los intereses: Para tener mayor atención, es importante que haya estímulos o actividades que sean de interés o llamativos para tener una concentración buena.
- El estado orgánico: Aquí depende de cómo se encuentre la persona, es decir, cansancio, dolores de cabeza, fiebre, malestar, etc. Estas pueden dificultar la concentración de alguna actividad que se esté realizando.

4.1.5.2. Factores externos. Estos descienden del entorno en el que se vive, es decir, sobre los estímulos que hay en el mundo, estos son:

- Potencia de estímulo: Es el sonido fuerte o colores intensos que se puedan observar en el ambiente, eso es capaz de atraer fuertemente la atención.
- Cambio: Cuando se presenta un cambio en el entorno, la mente es atrapada por los estímulos nuevos que fueron modificados.
- Tamaño: Este factor es muy relevante ante la atención, debido a que los objetos de gran tamaño suelen atraer más la atención de los individuos.
- Repetición: Un estímulo que se repite constantemente, puede lograr tener una impresión de gran potencia en la atención.
- Contraste: Son estímulos diferentes a otros, es decir, en situaciones que no se encuentre un objeto, eso dirige una mayor atención.

4.1.6. Desarrollo de la atención

La atención es un proceso que particularmente consta con varios niveles significativos que evolucionan durante la ontogenia, es decir en las primeras etapas de vida entra una de las grandes problemáticas, como la atención involuntaria, aunque antes de eso se observa el reflejo de orientación cuando los niños reaccionan a estímulos intensos o inesperados.

A medida que el niño desarrolla su crecimiento, mayor es su atención y mas eficaz será la realización de actividades, Tortolero (2017), manifiesta que la atención le ayuda al infante a que se desarrollen capacidades intelectuales orientadas a un logro, mediante la manipulación de diversos objetos, mencionando la atención de acuerdo a su edad:

4.1.6.1. De 0 a 12 meses. Se observa el reflejo de la orientación que toma formas diferentes ante estímulos nuevos, tienes una atención muy limitada, ellos se centran más en estímulos sensoriales como la comida, el sonido y el movimiento.

4.1.6.2. De 1-3 años. La atención se crea relativamente más selectiva y pueden concentrarse en un solo estímulo por periodos cortos, sin embargo todavía se distraen fácilmente.

4.1.6.3. De 3 a 5 años. Durante esta etapa los niños ya pueden prestar atención a tareas más complejas y pueden mantener su concentración por periodos más largos, aunque aún se distraen y les cuesta atender a diferentes tareas.

Durante la etapa de crecimiento es de suma importancia estimular a los niños mediante actividades que promuevan y estimulen la atención, es así como de esta manera el proceso arduo de aprendizaje será más eficaz, evitando dificultades en el ámbito escolar.

4.1.7. Tiempo de atención según la edad

La atención es un pilar básico en el aprendizaje según la edad del niño, Caraballo (2018), indica que es fundamental estar al tanto del tiempo que el infante desarrolle su concentración según su edad, un punto muy importante es que al ir creciendo sus periodos de atención se desarrollaran con más eficacia, y para lograr medir estas etapas de la infancia se lo hace en minutos.

- 1 año – 3 a 5 minutos
- 2 años – 4 a 10 minutos
- 3 años – 6 a 15 minutos
- 4 años – 8 a 20 minutos
- 5 años – 10 a 25 minutos
- 6 años – 12 a 30 minutos

De acuerdo al tiempo es una disposición establecida en las cualidades del niño por años, es decir esto no indica que tengan dificultad al concentrarse más tiempo en otra actividad, sino más bien se ve como una herramienta de apoyo para el personal docente y padres de familia, que sirva como indicador de la capacidad que tienen los niños para concentrarse según su edad, logrando así no forzarlo. Los niños pueden cambiar su foco de atención bastante, como para

seguir instrucciones, rutinas, y pueden prestar atención a cosas que les interesan o sea llamativo para ellos como actividades que sean lúdicas, canciones, juegos etc.

Lo fundamental para un correcto desarrollo de la atención, es que se lleve a cabo diferentes estrategias como juegos de memoria, actividades sensoriales, donde el infante las realice sin ningún esfuerzo, esto ayudara a su interacción social, al desarrollo de destrezas como su imaginación y concentración, conforme vaya creciendo el niño mayor serán los periodos de atención; es fundamental brindarle un ambiente seguro para que se sienta motivado e incentivado en la realización de trabajos.

4.1.8. Influencia de la atención en el aprendizaje

La atención forma parte de las funciones cognoscitivas principales y sirve como base para el apropiado trabajo de otros procesos, por lo tanto, un correcto desarrollo es esencial para llevar a cabo diversas actividades cotidianas, cabe recalcar el papel que tiene la atención en la enseñanza-aprendizaje y las estructuras intelectuales implicadas (Peña, 2017).

Asimismo, reiterar que, en el ámbito educativo, tiene un impacto muy relevante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que posibilita que el niño aprenda a evitar las distracciones, mejore la concentración, controle su foco atencional y permitirle realizar varias tareas al mismo tiempo, como escuchar instrucciones mientras realizan los deberes o juegan, por eso es indispensable que los maestros utilicen estrategias que promuevan el fortalecimiento de la concentración.

El aprendizaje es un proceso significativo e indispensable para la adaptación, evaluación, persistencia, cambios en el comportamiento, etc. Se caracteriza principalmente por ser una fuente constante de almacenamiento y recuperación de información donde los mecanismos empleados son la memoria y atención (Ortiz, 2015).

El órgano principal de la cabeza como lo es el cerebro tiende a desarrollar la memoria, motivación y lenguaje que son una de las piezas fundamentales para el aprendizaje, sin dichos procesos el cerebro del ser humano estaría en la nada, por ello es imprescindible adaptar actividades innovadoras y creativas como son los juegos cognitivos que ayuden a que los niños reciban información necesaria para la adquisición de aprendizajes.

De acuerdo con Bernabéu (2017), la atención es el pilar más trascendente en el proceso del aprendizaje, porque supone una condición para que ocurran las fases de afirmación,

mantenimiento y recuperación de la información, así mismo para la creación de nuevos vínculos neuronales y la formación de límites cerebrales estables. Por ello, es primordial estimular la atención desde tempranas edades, donde se constituye el ámbito de la formación integral de cada persona. Para que haya una mejor concentración, es necesario que esté presente la motivación, afectividad y disciplina en cada momento, convirtiéndose todo esto en un hábito, tanto en el juego, al momento de aprender, como en la vida diaria.

La atención ayuda a tomar conciencia de lo que pasa en el entorno y esto a su vez se relaciona como un proceso cognitivo el cual sirve de motivación, emoción e inteligencia, es decir trabajan de la mano para llevar a cabo cualquier actividad planteada. Según Pelaz (2016), el estado de ánimo influye en el proceso atencional donde las emociones y atención son los que verdaderamente impulsan el actuar, debido a que se encarga de mantener la atención conforme a lo que le interesa al niño.

Cabe recalcar que la atención en el aprendizaje de los niños es muy significativa porque tiende a desarrollar habilidades que le ayudan en el proceso de actividades, cooperación y comunicación, alentándolo a llevar a cabo una participación activa e integradora en el aula de clase, las cuales estén orientadas a sus capacidades intelectuales como facilidad de comprensión de una conversación y capacidad para realizar juegos complejos.

4.1.9. Actividades para mejorar la atención

Cuando se habla de actividades que mejoren y entrenen la atención existen variedad de posibilidades, tantas que son capaces de llenar las destrezas e imaginación de los niños, como por ejemplo los juegos, ejercicios, actividad física, técnicas de relajación, para esto es importante identificar las necesidades y prioridades de cada niño para así poder adecuar tareas a su ritmo y forma de aprendizaje.

Una de las principales actividades que le permite al niño explorar y comprender son las lúdicas, que actúa en el desarrollo intelectual, social, lógico y especialmente su autoconciencia, de igual forma el juego es parte principal que le permite ejecutar habilidades o destrezas como la comunicación, socialización, expresión de emociones, atención y así poder desenvolverse, ya sea en el ámbito educativo como en el social (Vera, 2018).

Corroborando con lo antes mencionado, hay una gran variedad de actividades que favorecen la atención una de las más principales son los juegos cognitivos, debido a que estas

estrategias recreativas ayudan a su desarrollo intelectual como la memoria, concentración y resolución de problemas que puedan existir en su entorno.

Existen numerosas actividades y recursos pedagógicos destinados a desarrollar la atención de niños mediante los juegos, entre ellos están los rompecabezas, laberintos, identificación de intrusos, el juego de la estatua, diferencias entre conjuntos, bingo, es muy indispensable que se establezcan tareas adecuadas para elevar el nivel de atención (Ginés y Martínez, 2018).

Es por esto, que el rol del docente es importante para que establezca diferentes cambios de ritmos, que realicen estrategias innovadoras que haga que los niños estén motivados, que puedan hacer actividades que contribuyan en el desarrollo integral, que ejerciten sus capacidades, con la finalidad de que puedan expresar sus pensamientos y emociones.

Del mismo modo, Liberio (2019), menciona algunas actividades como el arte este promueve las habilidades del pensamiento como la atención, concentración, comunicación, que tiene como fin culminar las actividades planteadas, es más promueve una rutina para que el niño comprenda lo que debe hacer en los distintos ámbitos de estudio, de igual manera el juego de las diferencias es una de las actividades que ayudan a la mejora de la capacidad de observación y de atención selectiva, permitiendo que los niños se centren en buscar entre varias imágenes iguales algunas diferencias que existan dentro de estas.

Los juegos o estrategias lúdicas son herramientas muy relevantes para el desarrollo atencional en los niños, por lo que beneficia diferentes aspectos como el incremento de la concentración, estimula los tipos de atención sostenida, selectiva, dividida y focalizada, también promueve la resolución de conflictos, fomenta la creatividad, imaginación para que el niño pueda explorar y experimentar su entorno de manera libre y segura.

4.2. El juego cognitivo

4.2.1. Definición de juego

Es una actividad indispensable para los niños, que les permite apreciar ciertas conductas sociales; siendo a su vez una herramienta útil para obtener y desarrollar capacidades intelectuales, ya sea motoras o afectivas. Esto se realiza de una forma placentera para que el niño no se sienta obligado, siendo importante que existan espacios necesarios en las instituciones educativas donde se puedan realizar el juego.

El juego se ha convertido en una de las actividades de suma importancia para aumentar el desarrollo y aprendizaje en los niños, Ruiz (2017), define al juego como la exploración que hace el niño de manera divertida, para comunicarse por primera vez con los adultos, desarrollando su personalidad, fomentando sus habilidades sociales, capacidades intelectuales y la resolución de conflictos.

Es una acción o actividad lúdica que complace necesidades únicas que realiza cada infante, por lo que permite una participación activa, libre, debido a que favorece el desarrollo integral de los niños, ya sea en lo físico, sensorial o cognitivo; los juegos son fundamentales en el crecimiento por lo que potencia su imaginación, permite que se exprese, ayuda a que se organice y controle lo que siente (Mejías y Lozano, 2019).

Hay una gran cantidad de definiciones acerca del juego, pero muchas de ellas tienen similitud, concluyendo es una acción libre que se da de manera innata, desarrolla destrezas y habilidades, es universal, integrador y suele brindar satisfacción a quien lo practica. La función principal de esta actividad recreativa es facilitar diversión y que los docentes lo utilicen como una forma de aprendizaje, debido a que los niños podrán captar mejor las cosas y potenciar su imaginación.

4.2.2. Teorías del juego

El juego es un elemento clave para la adquisición del conocimiento de sí mismo por parte del niño y desarrollando su autonomía personal, existen varias teorías de acuerdo a López (2018), que son las siguientes:

4.2.2.1. Teoría psicoanalítica de Sigmund Freud (1856-1939). El juego es la expresión que satisface el placer y las exigencias de las pulsaciones de la vida, obteniendo un carácter simbólico, permitiendo la expresión de la sexualidad, las experiencias reales y traumáticas que atraviesa el niño, al momento que llega a recordarlas o vivirlas da un gran paso en su crecimiento, llegando a dominar la angustia que le produjeron.

Al hacer énfasis en esta teoría, el juego es importante al construir en el niño su propio pensamiento y aprendizaje, a partir de experiencias propias y vividas en el día a día, fortaleciendo a diario su sistema madurativo y ayudándole a desarrollar los deseos insatisfechos constituyéndose en el motor para lograr tener una plena libertad y decidir si jugar o no.

De igual forma el juego no solo permite que se de este proceso de expulsión, sino también puede tener otros efectos como la distracción, según Landeira (2016), existe otra teoría como:

4.2.2.2. Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget. Considera que el juego es una necesidad para el niño, es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observando la representación de las estructuras mentales. Es un acto intelectual, pues su distribución es similar a la del pensamiento, pero entre ellas existe una gran discrepancia; es un fin en sí mismo, mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta.

Esta teoría considera que las experiencias nuevas y de gran significado que aporta el juego, ayuda a procesar nueva información y grandes actitudes de desempeño, actuando de forma significativa en el desarrollo cognitivo, en la manera de pensar con lógica y coherencia; al hablar del pensamiento se traza un objetivo que se alcanza mediante el juego causando satisfacción en el niño.

4.2.3. Tipos de juegos

Los juegos son una base fundamental en el funcionamiento de conocimientos, capacidades sociales y emocionales de los niños, debido a que aprenden a crear vínculos con su entorno, compartir, resolver conflictos, por lo que estos se pueden clasificar según su desarrollo, por ello, Bermejo y Contreras (2016), detallan la siguiente clasificación:

4.2.3.1. Juego psicomotor. Son movimientos que ayudan a perfeccionar las diferentes partes del cuerpo obteniendo placer al realizar ejercicios, donde el cuerpo tiene un equilibrio y un desarrollo en la motricidad, estos se clasifican en juegos sensoriales y perceptivos: los cuales favorecen la discriminación sensorial e intervienen como elementos esenciales de conocimiento; y, juegos motores que se desarrollan en la comprensión del esquema corporal y coordinación.

4.2.3.2. Juego social. Es la interacción grupal de los niños, esta actividad lúdica depende del entorno en el que se encuentre, porque a medida que va creciendo se socializa con mayor facilidad, al ser juegos simbólicos que consisten en simular situaciones, objetos y protagonistas (reales o ficticios) que no están presentes al instante del juego.

4.2.3.3. Juego afectivo. Son elementos o estrategias encaminadas al desarrollo de las capacidades intelectuales y sociales de los niños, es decir esto implica emociones, sentimientos, afecto, desarrollo del autoconcepto y autoestima. Se recalcan los siguientes: Juegos de rol o dramáticos que facilitan el desarrollo emocional y permiten superar preocupaciones, frustraciones, tensiones, modificando la realidad a través de la representación de situaciones.

Estas tipologías de juego son muy relevantes en el desarrollo integral de los niños, contribuyendo a mejorar sus capacidades para organizar, socializarse con los demás, regular sus emociones, de igual forma, permitir la adquisición del lenguaje, así como las diferentes destrezas del aprendizaje referentes a la atención, creatividad, memoria y trabajo en equipo.

4.2.4. El juego cognitivo

Se lo define como la actividad recreativa para el desarrollo de destrezas como la memoria, operaciones básicas, atención y lenguaje que a su vez favorecen al niño a solucionar diferentes situaciones, contribuyendo de manera positiva al fortalecimiento de sus habilidades, donde se involucra la actuación de varias zonas del cerebro.

De acuerdo con Reyes (2016), el juego cognitivo empieza cuando el niño pone en funcionamiento la capacidad intelectual, es decir este proceso se forma en el momento que entra en contacto con los estímulos del medio que lo rodea como explorar, manipular y observar objetos que son de su interés, favoreciendo la estructuración de su lenguaje y desarrollo de sus pensamientos, facilitando su aprendizaje.

Estos juegos son recreativos debido a que mejoran el conocimiento de los niños, son muy diversos, por lo que se encuentran asociados a patrones que ayudan a promover el pensamiento crítico. Particularmente su estructura, se rige en reglas y niveles donde tienen interacción social llevando así a crear una experiencia propia, las cuales tienen como objetivo entrenar habilidades intelectuales como la memoria e imaginación.

Así mismo, es una de las actividades esenciales para desarrollar las bases del conocimiento en distintas capacidades como en niveles emocionales, Uribe (2016), menciona que el juego cognitivo es el funcionamiento de la capacidad intelectual del niño, inmersas en su crecimiento, estos pueden ser sociales y psicomotores, cumpliendo la función de desarrollar la psicomotricidad, abstracción, concentración con la finalidad de que se desenvuelvan de forma individual o grupal.

La estimulación cognitiva son actividades recreativas que están enfocadas en aprovechar al máximo el rendimiento de distintos procesos de atención, memoria y lenguaje, ayudando así a potenciar las necesidades físicas e intelectuales mediante actividades reguladas y continuas que actúen de una manera estrategia en los niños (Aparacio, 2021).

Concluyendo que el juego es una actividad subjetiva y espontánea, que genera sanciones y orienta al niño a cumplir reglas y roles con actividades lúdicas, las cuales suman a su proceso conductual para la vida escolar; es preciso resaltar, que los juegos cognitivos favorecen el crecimiento y dominio del conocimiento, que le permiten retener información y socializarse con su entorno.

4.2.5. La importancia de los juegos cognitivos

Los juegos cognitivos aportan a la mejora de habilidades y atención del niño, logrando potencializar al máximo su razonamiento, entre ellos se encuentra actividades como: construcción de bloques, descubrimiento, juegos de mesa, es decir, estas actividades están enfocadas en lograr la interacción de los niños en los diferentes ámbitos, donde se tiene que desenvolver, un punto muy relevante es que mediante el juego asimilan conocimientos de manera más rápida y eficaz, estas actividades recreativas forman parte esencial en el desarrollo de la inteligencia de los infantes, ayudando a desarrollar un buen dominio del lenguaje (Carvajal, 2017).

Estas actividades empiezan en los primeros años de vida y va adquiriendo lógica a medida que se desenvuelve, le permite desarrollar la capacidad de proyectar, organizar, tomar

conciencia del tiempo y espacio en el lugar que se encuentra, de igual manera le brinda seguridad y confianza en sí mismo. Además, los ayuda con el lenguaje, expresión, el desarrollo de diversas habilidades e incluso, mediante el juego, pueden sobrellevar el estrés.

Los juegos cognitivos son de suma importancia, por lo que ayudan al niño a despertar emociones, sentimientos preparándolos para el proceso de enseñanza en caso de pérdida o victoria, con la finalidad de afrontar los problemas y experiencias de la vida, beneficiándolos a ejercitar las funciones psíquicas como la socialización, dominio del lenguaje, despertar el ingenio, observación y perfección (Ramírez, 2018).

Por otro lado, el juego cognitivo incentiva al niño a desarrollar habilidades que lo ayudarán a consolidar sus procesos cognitivos que fortalecerá su aprendizaje, esto con la finalidad de lograr obtener una mayor comprensión y respeto por las reglas del juego. Son acciones que se llevan a cabo en forma consciente, creada e imaginada por el niño durante la actividad recreativa que se esté realizando, es más lo hacen de manera voluntaria, así como también presentan mejoras en la rapidez del procesamiento de la información.

Estas actividades lúdicas facilitan la enseñanza de los niños en el aprendizaje, estimulan diversos aspectos de la personalidad, tienden a desarrollar empatía y de alguna manera respetar el espacio y las opiniones de los demás, ayudándoles a controlar sus emociones y sacar el máximo potencial de las habilidades como: el habla, atención y concentración (Rodríguez, 2019).

Todo tipo de juego cognitivo es una actividad placentera que permite incentivar al niño a tener una mayor participación y socialización, es así como de esta manera se plantea un desarrollo que ayude a experimentar diferentes sentimientos como: alegría, gozo, placer, etc. Estas características ayudan a la construcción de la lógica, impulsa el desarrollo de las habilidades cognitivas del infante como el prestar atención en actividades diarias, realice tareas sin distraerse, siga instrucciones dadas por los docentes y tenga una buena retención de información.

4.2.6. Clasificación de los juegos cognitivos

Los niños para su desarrollo intelectual necesitan de recreación y motivación, por consiguiente, para contribuir a su aprendizaje, varios autores han clasificado a los juegos cognitivos que principalmente favorecen a su crecimiento en los siguientes tipos que son:

4.2.7.1. Juego lingüístico. Son juegos que proporcionan actividades motivadoras y entretenidas ocasionando, diversos tipos de interés por el aprendizaje del idioma, es decir despierta en los niños la curiosidad, conciencia, creatividad y fluidez, entre ellos están: canciones, adivinanzas, trabalenguas, cuentos, fabulas, repeticiones (Sandoval, 2017).

4.2.7.2. Juegos imaginativos. Este juego otorga al niño un sentido a los objetos, convirtiéndose en la parte esencial para el crecimiento de su pensamiento abstracto y su imaginación, ayuda en el desarrollo motriz, le permite crear fantasías y fortalecer su área emocional, por ejemplo: cantar, adivinar el tesoro, dibujar, bailar (Herrera, 2018).

4.2.7.3. Juegos manipulativos. Ayudan a estimular los movimientos y la capacidad de observación, están adecuados para actividades individuales donde ponen en práctica las maneras de sujetar, abrochar, ensartar, apretar, atar etc., favorece al niño en su evolución y pensamiento abstracto para la concentración y atención ya sea por la forma, color o tamaño.

4.2.7.4. Juegos de exploración o de descubrimiento. Este tipo de juego es un método de enseñanza la cual permite disfrutar plenamente de las sensaciones físicas que ocasiona en los niños, aprenden de cómo es y funciona el mundo, son actividades que le ayudan a desarrollar y evolucionar durante su crecimiento, estos pueden ser: las escondidas, sacar agua de un recipiente, hacer experimentos, esta actividad se la puede tomar como un modelo de educación constructivista (Rivero, 2017).

4.2.7.5. Juegos de atención y memoria. Favorecen a las estructuras cognitivas las cuales requieren enfoque, cumplimiento de reglas y lo más importante concentración, aportan de forma particular al control atencional del niño los cuales se dan de manera prolongada en el tiempo, paulatinamente y aleatoriamente, es más estas actividades le brindan al niño habilidades que lo ayudarán a desenvolverse en la vida adulta como, por ejemplo: juegos de mesa, bingos y laberintos (García, 2016).

Esta clasificación de juegos cognitivos ayuda y motiva al niño a fortalecer sus conocimientos de manera amplia y eficaz para su vida adulta, cabe recalcar que estas situaciones de explorar, descubrir, experimentar, contribuyen al control y dominio de sus estímulos de una manera prolongada y paulatinamente, logrando que adquiera habilidades que le favorezcan para llevar a cabo las tareas diarias, y mantener una mente activa que ayude a su atención.

4.2.8. El juego cognitivo como estrategia de aprendizaje

Los juegos cognitivos son estrategias de aprendizaje muy efectivas, por lo que estas tienden hacer actividades agradables, motivadoras y divertidas, las cuales influyen en el comportamiento y en el aprendizaje de valores como el compañerismo, respeto y sobre todo el liderazgo; cabe recalcar que estos juegos ayudan al niño adquirir diversos conocimientos y vivencias que le favorecerán a enfrentar las diversas situaciones ya sea en el ámbito educativo y social (Albornoz, 2016).

Las capacidades que tiene el juego cognitivo es proporcionar oportunidades para adquirir, precisar conocimientos e información que los niños no son capaces de reflejar, debido a que estas actividades lúdicas requieren de explicaciones, indicaciones que faciliten la asimilación eficaz del conocimiento y promuevan un buen desarrollo cognitivo integral.

El juego cognitivo desempeña un papel esencial en la enseñanza-aprendizaje, por lo que permite que el niño experimente, explore, desarrolle sus destrezas de manera motivadora, estas estrategias hacen que el infante se sienta relajado por lo que no es forzado hacer lo que no le interesa, es por esto que estas actividades ayudan al fortalecimiento y construcción de sus capacidades cerebrales como retención de información, memoria, concentración en varios estímulos.

Así mismo, es una estrategia activa por lo que permite a los niños ser protagonistas de su propio aprendizaje, debido a que le ayuda adquirir una infinidad de habilidades mediante estos juegos cognitivos de razonamiento lógico, atención, aprender de sus errores; es muy relevante realizar estas actividades recreativas en el ámbito educativo, por lo que brinda la oportunidad de enriquecer y variar su inteligencia mediante experiencias en las cuales el docente será un facilitador de su desarrollo (Batllori, 2010).

A través del juego cognitivo el niño descubre y conoce la satisfacción de realizar actividades lúdicas de memoria, construcción, imaginación, permitiendo que los niños compartan sus experiencias, emociones y aprendizajes, esto conlleva a un perfecto desarrollo de sus capacidades intelectuales en la educación, es decir estas estrategias lúdicas son muy relevantes porque estimulan el interés, el espíritu de observación y exploración, el cual se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad del exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

4.2.9. Rol del docente en el aprendizaje del juego

El educador juega un papel importante en este proceso, y es quien dirige el aprendizaje, siendo mediador y ofreciendo actividades que estimulen al alumno en el aula instigando el interés por aprender para que el niño se sienta cómodo demostrando lo que sabe y lo que quiere aprender.

La interacción surge durante el juego, actuando en la infancia del niño, llevando a cabo diversos aportes al aprendizaje y el desarrollo del mismo, cabe recalcar que el infante interactúa y expresa distintos sentimientos como: frustraciones y afecto, el juego es una actividad natural que fortalece y enriquece la vida del infante, aportándole nuevos escenarios llenos de distintos conocimientos para mejorar la capacidad de relacionarse, es más le ayuda a perfeccionar diversas destrezas. (Putton, 2017).

Estimular el uso del juego cognitivo en la práctica docente es muy importante, al facilitar el trabajo del profesor con una práctica más relajada, Tóala (2018), menciona que las educadoras forman parte esencial en este proceso, por lo que orienta, da ideas y anima a los niños durante el juego, la manera de actuar de la persona a cargo debe ser discreta, observadora donde el niño debe ver en su docente a alguien a quien acudir con una actitud más positiva.

El docente debe ser un acompañante y ajustarse a las necesidades e intereses del niño, para que de esta forma el juego sea una estrategia de aprendizaje significativo en su desarrollo integral, cabe recalcar que el apoyo del educador para la formación y crecimiento intelectual del infante, suma significativamente en el perfeccionamiento de sus habilidades cognitivas.

El pensamiento nos menciona sobre las distintas formas de enseñanza -aprendizaje que permiten pensar, en este sentido los docentes proponen diversas alternativas en los distintos ámbitos, que aportan en los procesos de comportamiento y aprendizaje, es más en los diversos recursos y afirmaciones sociales que se adquieren en las etapas del juego, concibiendo esta actividad como un gasto de energía, cabe recalcar que estas actividades proporcionan una coordinación motora la cual logra perfeccionar sus movimientos (Melo, 2020).

Es decir que las docentes forman parte fundamental en el proceso de enseñanza de los niños y las actividades recreativas que realicen, por lo que tienen que crear un ambiente adecuado y seguro, para que de esta forma se sientan motivados, incentivados, seguros de sí mismo y así puedan tener un buen conocimiento.

4.3. Juegos cognitivos para mejorar la atención de los niños

La etapa infantil es un proceso muy relevante, debido a que desarrolla patrones de aprendizaje para el resto de su vida. Trathemberg (2019), manifiesta que, sin deseo, no hay emoción y sin emoción no hay aprendizaje significativo, es por eso que los niveles de atención en los niños son deficientes, porque muchas de las veces no existen motivación, incentivación por parte de los docentes.

El juego cognitivo como estrategia pedagógica, en la actualidad posee un valor muy significativo, por lo que este se encuentra presente en el desarrollo del niño y es parte fundamental a lo largo de todo su crecimiento, especialmente en la infancia, aportando grandes beneficios no solo en la formación de destrezas, sino en todas las áreas que integran el desarrollo del niño, principalmente el cerebro.

Establecer nuevas alternativas de juegos mixtos entre autónomos y planteados por decisión del niño, beneficiando así espacios continuos en el salón de clases en donde expresen su curiosidad, imaginación y sobre todo, disfrute aprendiendo, Mejías (2017), indica que gracias a estas actividades recreativas, el infante realiza varias habilidades entre ellas la atención, percepción, memoria y lenguaje, las cuales adquieren autonomía para el desenvolvimiento en el medio en el que se encuentran.

El niño mantiene su concentración durante un largo tiempo en actividades que le interesan y le parezcan interesantes, por lo que le permite estimar mejor los acontecimientos que se provocan en su entorno, interpreta indicaciones recibidas, sigue reglas de un determinado juego, es decir, que el control de la atención le facilita aprender y estimular su nivel de inteligencia (Fonseca, 2017).

Igualmente, el juego cognitivo ayuda a los niños a explorar una relación racional con su entorno, al requerir el empleo de capacidades cognitivas para la ejecución, siendo así la atención una de estas; a través de este disfruta manipulando objetos y teniendo interacciones entre sus compañeros de clase y las personas que lo rodean, Carriedo (2015), indica que estas actividades fortalecen las distintas conexiones que forman parte primordial del ser humano, contribuyendo al desarrollo y evolución de los distintos procesos cognitivos, de esta manera a medida que el niño evoluciona se van perfeccionando sus habilidades y es así como de manera independiente podrá dar mejor respuesta a los estímulos generados por el medio que lo rodea.

5. Metodología

El estudio de investigación se desarrolló en el Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno, ubicada en la ciudad de Loja, calles Bolívar y Juan de Salinas, parroquia el Sagrario (Figura 1). Esta institución es pública, la misma que brinda servicio de educación regular en el nivel educativo Inicial, los niños que acuden a la institución pertenecen a familias de nivel socioeconómico medio.

Figura 1

Ubicación del Centro Educativo José Miguel García Moreno



Nota. La imagen muestra la ubicación del Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno.

Fuente: <https://n9.cl/smbtui>

En la investigación se utilizaron recursos bibliográficos como, libros, artículos científicos, revistas; materiales tecnológicos: computadora, impresora, celular, parlante, internet; materiales didácticos: cartones, cartulinas, arroz de colores, témperas, pinceles, tijeras, goma, pinturas, hojas de papel bond.

El estudio se elaboró bajo el diseño de investigación cuasi experimental, debido a que se manipuló la variable independiente (juegos cognitivos) y se trabajó con una muestra establecida de forma no aleatoria. Así mismo, se aplicó un pre test, posteriormente se ejecutó una propuesta de intervención para reducir el problema detectado y finalmente se llevó a cabo un post-test para la comparación de datos.

Además, se empleó un enfoque mixto, el mismo que permitió el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, en una misma investigación: Lo cuantitativo permitió recolectar y analizar datos numéricos con la aplicación del instrumento para la detección y evaluación de

dificultades en el aprendizaje de atención y memoria, elaborado por el Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia; y, el enfoque cualitativo, al interpretar los datos que resultaron de la aplicación de la guía de actividades, estos fueron utilizados para dar respuesta a los objetivos planteados en la investigación.

De igual forma, este trabajo investigativo tuvo un alcance descriptivo, debido a que se estableció una relación entre conceptos, profundizando y escogiendo la información con respecto al problema, con la finalidad de representar tipologías, clasificaciones, beneficios y otras características de las variables de estudio.

Se emplearon los métodos inductivo-deductivo que permitieron la ejecución del análisis para obtener conclusiones generales de la investigación, así mismo posibilitó darle sentido y disposición al trabajo, es decir, de lo general a lo específico; el método analítico-sintético, tuvo como finalidad dar a conocer en detalle toda la información relacionada con la atención y los juegos cognitivos de manera que se fueron explicando cada una de sus partes, para posteriormente completar la información esencial dentro de la construcción del marco teórico.

La técnica que se aplicó fue la observación, que dio a conocer de forma inmediata el objeto de estudio, conseguir información esencial para posteriormente examinar en el contexto sobre la realidad y poder detectar las dificultades de la atención, para luego dar una solución al problema.

Así mismo, el instrumento para la detección y evaluación de las dificultades en el aprendizaje de atención y memoria, elaborado por el Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia (2012); y adaptado por Armijos et al. (2019), fue aplicado a los niños de 4 a 5 años, con la finalidad de medir la atención selectiva, focalizada, dividida y sostenida, con los parámetros: leve, moderado y crítico, utilizado como pre test, para obtener los datos iniciales respecto al problema y luego como post test con el fin de identificar las mejoras obtenidas.

El trabajo se realizó con una población de 143 niños del Centro de Educación Inicial José Miguel García de los cuales se tomó una muestra de 20 niños, respondiendo a las características del muestreo no probabilístico, el cual se trabajó con un grupo ya establecido.

6. Resultados

6.1. Resultados de la aplicación del Pre-test a los niños de 4 a 5 años

Con la finalidad de cumplir con el objetivo diagnosticar el nivel de desarrollo de la atención en los niños, se empleó el instrumento para la detección y evaluación de las dificultades en el aprendizaje de atención y memoria a un total de 20 niños, el cual fue aplicando de forma individual durante una semana.

Tabla 1

Niveles de desarrollo de atención en los niños de 4 a 5 años

Parámetros	f	%
No hay problema atencional	-	-
Problema atencional leve	3	15
Problema atencional moderado	8	40
Problema severo	9	45
Problema critico	-	-
Total	20	100

Nota. Datos obtenidos de los resultados de la aplicación del instrumento para la detección de nivel de atención en los niños 4 a 5 años (2023).

Los resultados obtenidos de la tabla 1 indican que el 85% de niños posee un problema severo y moderado, mientras que el 15% presenta un problema leve, por lo que se pudo observar que los niños tienen dificultades para concentrarse en una actividad y poder culminarla correctamente, problema para seguir instrucciones, rechazo de ordenes que se le da, su periodo de atención es muy corto.

La atención es una manera de percibir y seleccionar los estímulos del entorno en donde actúan todos los sentidos para dar una respuesta inmediata, mismos que permiten el ingreso y procesamiento de información al cerebro y poder emitir una respuesta a trabajos o juegos que estén realizando, esto es fundamental dentro de los procesos cognitivos, debido a que es la base para un adecuado funcionamiento (Ferri, 2016).

6.2. Resultados de la aplicación de la guía de actividades

Referente al segundo objetivo, diseñar y aplicar una guía de actividades a través de los juegos cognitivos para estimular la atención en los niños de 4 a 5 años, se elaboró veinticinco actividades encaminadas a fortalecer los niveles de atención selectiva, focalizada, dividida y sostenida, mismas que fueron evaluadas con una lista de cotejo en forma individual, con los

parámetros de logrado y no logrado, considerando el tiempo que pueden mantener la atención los niños en la ejecución de las diferentes actividades planteadas.

Tabla 2

Atención selectiva

N.	Indicadores de evaluación	Parámetros	
		Logrado	No logrado
1	Clasifica botones de acuerdo a su tamaño y color.	10	9
2	Identifica de entre varios objetos los iguales agrupándolos por sus características.	11	8
3	Identifica y señala al intruso que se encuentra en la lámina.	10	9
4	Identifica las figuras que son iguales al modelo.	12	7
5	Encuentra las parejas correspondientes, según sus características semejantes.	13	5
6	Sigue los patrones establecidos.	10	9

Nota. Datos de los resultados obtenidos en la aplicación de la guía de actividades a los niños de 4 a 5 años.

La guía de actividades se la realizó por tipologías de atención, como la selectiva, que se muestra en la tabla 2 la cual está conformada desde la actividad 1 hasta la 6, donde se diseñaron juego de memoria y manipulativos que permitieron a los niños realizar clasificaciones, identificación de objetos, señalar el intruso, seguir patrones, establecer semejanzas y diferencias, esta habilidad atencional es muy importante porque ayuda a la selección de varios estímulos en diferentes actividades, sin que los distractores que tiene a su alrededor lo despisten de la tarea que está realizando.

Tabla 3

Atención focalizada

N.	Indicadores de evaluación	Parámetros	
		Logrado	No logrado
7	Realiza el patrón de torres con el modelo indicado.	9	9
8	Realiza dibujos utilizando las figuras geométricas.	10	8
9	Memoriza la imagen y ubica la sombra correspondiente	11	8

10	Reconoce las diferentes de las partes del cuerpo a través del juego.	12	7
11	Establece las semejanzas y diferencias entre dos imágenes.	10	9
Parámetros			
N.	Indicadores de evaluación	Parámetros	
		Logrado	No logrado
12	Discrimina e identifica los personajes de la narración del cuento.	13	6
13	Logra armar la jenga sin derrumbarla.	12	8
14	Aumenta la concentración y la capacidad para resolver problemas armando rompecabezas	14	6
15	Desarrolla el pensamiento a través del juego domino.	16	3
16	Construye un origami de forma adecuada.	17	3

Nota. Datos de los resultados obtenidos en la aplicación de la guía de actividades a los niños de 4 a 5 años.

En la tabla 3 se muestra las actividades referentes a la atención focalizada la cual consta de los ítems 7 hasta el 16, donde se diseñaron varios juegos manipulativos, de mesa, de construcción, imaginativo y de memoria, estos permitieron realizar patrones correctamente, crear dibujos con los estímulos que observo, armar rompecabezas, descubrir objetos por su sombra, discriminar sonidos, armar jengas, ordenar correctamente la secuencia del domino, esta atención favorece a que los niños seleccionen solo a estímulos relevantes de entre varios, que sean para ellos más interesantes y llamativos.

Tabla 4

Atención dividida

N	Indicadores de evaluación	Parámetros	
		Logrado	No logrado
17	Ejecuta la acción indicada al ritmo del sonido.	14	6
18	Identifica el sonido y completa la figura.	13	6
19	Escucha e identificar a través del sonido el medio de transporte al que corresponde.	15	4
20	Identifica la figura y el color colocándola en el lugar que le corresponde	16	4

Nota. Datos de los resultados obtenidos en la aplicación de la guía de actividades a los niños de 4 a 5 años.

En la tabla 4 se puede apreciar los resultados de la atención dividida la cual está conformada desde la actividad 17 hasta la 20, donde se diseñaron diferentes tipos de juegos de memoria, lingüísticos, manipulativo, estos permitieron ejecutar la identificación de sonidos, completar figuras, descubrimiento de imágenes y colocar donde le corresponde, ayudando a los niños a realizar varias acciones a la vez sin poder descuidar los elementos de estas, es decir se puede realizar dos actividades al mismo tiempo.

Tabla 5

Atención sostenida

N	Indicadores de evaluación	Parámetros	
		Logrado	No logrado
21	Identifica la emoción que indique el dado.	17	1
22	Realiza la acción según el número que indique el dado.	15	3
23	Encuentra el camino correcto para resolver el laberinto.	17	1
24	Reconoce los números del 1 al 5 en la caja sensorial	17	2
25	Clasifica objetos según forma, tamaño y color.	18	1

Nota. Datos de los resultados obtenidos en la aplicación de la guía de actividades a los niños de 4 a 5 años.

En la tabla 5 se observa las actividades de atención sostenida la cual está conformada desde el ítem 21 hasta el 25, donde se diseñaron juegos lingüísticos, manipulativos, de memoria, estos permitieron realizar diferentes acciones, discriminación de sonidos, clasificación de figura, tamaño y forma, identificación del camino correcto de laberintos; este tipo de atención es importante para el aprendizaje de los niños, provocando en ellos la concentración a las diferentes actividades que se realicen por periodos largos de tiempo, de igual forma ayuda a que estas tareas se ejecuten de manera adecuada y satisfactoria.

6.3. Resultados de la guía de actividades y el post-test

Para valorar la eficacia de los juegos cognitivos en el fortalecimiento de la atención en los niños de 4 a 5 años, se ejecutó una propuesta alternativa la cual fue evaluada mediante una lista de cotejo con los parámetros: logrado y no logrado, a continuación, se evidenció los siguientes datos obtenidos.

Tabla 6*Valoración de la guía de actividades*

Parámetros	# Indicador	Logrado	No logrado
Atención selectiva	1-6	11	8
Atención focalizada	7-16	12	7
Atención dividida	17-20	14	5
Atención sostenida	21-25	17	2

Nota. Datos tomados de la lista cotejo de la guía de actividades aplicadas a los niños de 4 a 5 años.

En la tabla 6 se observan los resultados al finalizar la aplicación de la guía de actividades “jugando con mi mente” relacionadas con los juegos cognitivos, en base al cumplimiento de las actividades planteadas y el rendimiento adecuado según los criterios de evaluación los cuales fueron logrado y no logrado, se evidenció que en el componente de la atención selectiva once niños se posesionaron en el nivel logrado, demostrando que realizaban los juegos de manera adecuada, por otro lado los ocho niños se encuentran en el nivel no logrado.

En el nivel de atención focalizada se evidenció que doce niños consiguieron el nivel logrado manifestando que identificaban estímulos muy relevantes, seguidamente siete niños se encuentran en el parámetro no logrado por lo que no se centraban en las indicaciones dadas de los juegos cognitivos.

Seguidamente la atención dividida se refleja que trece niños se posesionaron en un nivel logrado por lo que se mostraron que atendían varios estímulos a la vez, realizaban los juegos de memoria, memoramas, por otro lado, seis niños se encontraron en un parámetro no logrado porque no realizaron estas actividades.

A continuación, la atención sostenida se refleja que diecisiete niños consiguieron un nivel logrado en las actividades, por lo que se manifestó su foco atencional en una determinada tarea por largo periodo de tiempo, memorizan las reglas de los juegos, los dos niños restantes, se encontraban en proceso de no logrado en los niveles atencionales, cabe mencionar que una minoría no alcanzó el desarrollo de la atención puesto que faltaban a clases y no participaron en el proceso de la aplicación de la guía; sin embargo, se debe destacar que la mayor parte de niños se encuentran en logrado considerando que las actividades resultaron muy satisfactorias, recreativas y significantes para poder adquirir una mejor atención y aportar a su aprendizaje en los niños.

Tabla 7*Resultados comparativos del pre test-post test*

	PRE TEST			POST TEST	
Parámetros	F	%		f	%
No hay problema	-	-	INTERVENCIÓN	-	-
Leve	3	15		11	55
Moderado	8	40		4	20
Severo	9	45		5	25
Crítico	-	-		-	-
Total	20	100		20	100

Nota. Datos obtenidos de la aplicación del pre test y post test a niños de 4 a 5 años (2023).

Al realizar el análisis de los resultados que se muestran en la tabla 7 con la aplicación del pretest se comprobó que un 85% de niños poseen un nivel de atención severo y moderado en comparación con la edad, presentado principalmente dificultades para concentrarse en la ejecución de actividades y terminar un trabajo, problemas para trabajar con varios estímulos. Luego de aplicar la guía de actividades basadas en los juegos cognitivos, al finalizar está intervención, se aplicó el post test evidenciando resultados significativos, donde el 45% de niños que se encontraban en un nivel de atención severo, disminuyó a un 25%; el 40% que tenían un nivel moderado disminuyó a un 20%; por otro lado, el 15% que presentaban un nivel de atención leve, se incrementó al 55%; en los resultados se puede determinar que los niños adquirieron los diferentes tipos de atención con los juegos cognitivos, mejorando positivamente varios aspectos como: permanecer concentrado en trabajos y juegos, seguir reglas, y participar activamente en estímulos que requieren mayor atención.

Una de las principales ventajas para la enseñanza y aprendizaje, es el uso de los juegos cognitivos, debido a que dicha actividad ofrece un desarrollo armonioso, por lo que ayuda al niño a volverse más independiente, es más esto favorece a su imaginación y creatividad, Couso (2022), menciona que es muy usual que en los primeros años de vida de los niños su conocimiento tiende a dispersarse con frecuencia, provocando que su atención dure más en una misma tarea, es por esto que a través del juego se puede ejercitar con mayor eficiencia esta capacidad.

7. Discusión

La investigación estuvo dirigida a comprobar como los juegos cognitivos fortalecen la atención en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno de la ciudad de Loja. Se utilizaron los métodos analítico, sintético e inductivo-deductivo que proporcionaron la recolección de información para el desarrollo del estudio, el instrumento que se implementó fue para la detección y evaluación de las dificultades en el aprendizaje de atención y memoria realizado por el Ministerio de Educación de Bolivia, y adaptado por Armijos et al. (2019), el mismo que facilitó conocer los problemas de los diferentes tipos de atención.

Los resultados conseguidos permitieron señalar que los juegos cognitivos fortalecen la atención de los niños, puesto que anteriormente en el pretest se demostró que un 85%, denotaban un nivel de atención severo y moderado; para reducir estos problemas se empleó actividades lúdicas donde se utilizaron tarjetas, rompecabezas, memoramas, legos y patrones para desarrollar los cuatro tipos de atención, estas fueron evaluadas diariamente a través de una lista de cotejo. Al finalizar la intervención con la aplicación del post test se demostró que los niveles atencionales se redujeron a un 40% de niños alcanzando un nivel atencional leve, comprobando la eficacia de los juegos cognitivos en el desarrollo de la atención debido a que ejecutaban de manera correcta las actividades y memorizaban los juegos que se realizaban.

Por otra parte, Ramos (2016), en su investigación juegos cognitivos en el desarrollo de la atención de niños de 4-5 años del Centro de Educación Inicial Chikitines de Quito, verifico en los resultados el problema que tenían los niños los cuales eran mantener la concentración en un trabajo y mucha distracción ante cualquier estímulo de su alrededor, estableciendo así, que los juegos cognitivos si contribuyen en el progreso de la atención, al ser actividades que pretenden el adecuado funcionamiento del cerebro, por lo que este pasa activo ejecutando conocimientos cognitivos que ayudan a la mejora del aprendizaje.

Así mismo, en el estudio de Ramirez (2021), denominado juegos cognitivos para estimular la atención en los niños de subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, en el resultado general inicial el 12,50% se situó en el nivel de atención buena, luego de aplicación de los juegos cognitivos este porcentaje aumentó al 20,83%. Posteriormente en el nivel regular se obtuvo un 45,83% el cual se posesiono en este parámetro; seguidamente en la evaluación final este porcentaje disminuyó al 12,50%. En el nivel deficiente se evidenció

que un 8,33% tenían dificultades atencionales; terminada la aplicación de la guía no se registró valores. Del mismo modo el 12,50% con un nivel de atención muy deficiente tampoco se consideraron valores. Concluyendo que es muy indispensable estimular varios aspectos de la composición atencional desde edades tempranas a través de los juegos cognitivos, por lo que estos activan procesos mentales que permite al niño procesar información que es relevante en el ámbito pedagógico.

De igual forma, Santos (2017), en su investigación denominada juego cognitivos y la atención en los niños de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” Chimborazo, evidenció que tenían problemas atencionales puesto que los niños, no eran capaces de prestar atención, descuidaban sus actividades, dificultad para permanecer concentrado en juegos o actividades, luego de la propuesta de los juegos cognitivos se observó cambios en los diferentes niveles atencionales, también mejoro la retención de información, estas trabajos lúdicos son una destreza didáctica que beneficia el desarrollo cognitivo en los infantes por lo que esto abarca no solo a la atención sino lo que es la memoria, imaginación y el lenguaje.

Finalmente, el estudio se corrobora con las investigaciones antes mencionadas donde se evidencia la eficacia de los juegos cognitivos, debido a que la mayoría de los niños mejoraron su atención. Por otro lado, existieron limitaciones durante la aplicación de la guía de actividades debido a la inasistencia de los niños, falta de tiempo por festividades de la institución, del mismo modo existían practicantes dentro del aula y los niños se distraían mucho, por lo que no se pudo alcanzar que la totalidad de investigados mejoren los diferentes tipos de atención, Por consiguiente es relevante mencionar que se continúe con este tipo de investigaciones con la finalidad de contribuir al desarrollo integral de los niños en edades tempranas.

8. Conclusiones

- El instrumento para la detección y evaluación de las dificultades en el aprendizaje de atención y memoria permitió determinar el desarrollo de la atención manifestando que el 85% de los niños tenían un nivel atencional severo y moderado, presentado problemas de concentración en una tarea, inhabilidad para terminar un trabajo a tiempo y seguir instrucciones.
- Con el propósito de reducir las dificultades atencionales en los niños se diseñó y aplicó una guía de actividades denominada “Jugando con mi mente” basada en juegos cognitivos de memoria, lingüísticos, manipulativos y juegos de mesa, en la que se estructuró veinticinco actividades lúdicas, activas, motivadoras, con la finalidad de fortalecer los cuatro tipos de atención selectiva, dividida, focalizada y sostenida.
- Al culminar la aplicación de la guía de actividades se evaluó su eficacia por medio del post test comprobando que el nivel de atención severo y moderado se redujo a un 40% denotando resultados favorables en el nivel atencional de los niños investigados, consiguiendo su participación activa y trabajo de manera grupal e individual, demostrando así, la importancia de utilizar los juegos cognitivos como estrategia pedagógica.

9. Recomendaciones

- Es necesario considerar la atención como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en los primeros años de educación de los niños, siendo importante que las docentes realicen evaluaciones iniciales, que direccionen el estado atencional y las dificultades que presentan en las diversas áreas de su desarrollo, con la finalidad de que se planifiquen estrategias metodológicas que ayuden a mejorar específicamente el área atencional.
- Seguir aplicando la guía didáctica en el salón de clases, de igual forma diseñar otras actividades que les permitan responder a las dificultades de los niños, no solo para fortalecer su atención sino su desarrollo integral, es importante que se basen en los juegos cognitivos considerando todas las tipologías que hayan, del mismo modo realizar material adecuado, que sea lúdico e innovador, espacios donde se puedan realizar estos juegos para fortalecer los niveles atencionales que puedan concentrarse en realizar tareas y así poder lograr aprendizajes significativos.
- Al haber obtenido resultados efectivos mediante la guía de actividades basada en los juegos cognitivos se sugiere que sigan empleando esta estrategia y continúen realizando investigaciones referentes a esta temática en otros contextos educativos, con la finalidad de contribuir a la solución de diferentes problemas en el área de desarrollo de los niños.

10. Bibliografía

- Alarcón, G y Guzmán, M. (2016). *Potenciar la atención y concentración a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas*. [Tesis de Licenciatura, Fundación Universitaria los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1112>
- Albornoz, E. y Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. *Revista Scielo Universidad y Sociedad*, 8(4), 186-192. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000400025
- Alcantara, P. (04 de marzo de 2017). *Psicología. La importancia de la atención*. Docsity. <https://www.docsity.com/es/psicologia-la-importancia-de-la-atencion/3884834/>
- Anaya. (2016). *Atención y hábitos de estudio en estudiantes de secundaria de Mirones*. [Tesis de posgrado de la Universidad Cesar Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16051/Anaya_CEA.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Aparacio, A. (2021). *El juego cognitivo como estrategia neuropedagógica en el aula para mejorar la atención en los niños* [Tesis de doctorado, Pontificia Universidad Católica del Educador]. <https://acortar.link/dv9tvj>
- Batllori Aguilá, J. (2010). *Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades cognitivas y sociales*. Narcea Ediciones. <https://books.google.com.cu/books?id=BzkJcPkjp6AC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- Bermejo, R., y Contreras, T. (2016). *El juego y su metodología*. Editorial Síntesis, S.A. <https://www.book.sintesis.com/data/indices/9788490773345>.
- Bernabéu, E. (2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. *Aplicaciones para el entorno escolar ReiDoCrea*, 8(4), 3-7. <https://www.ugr.es/~reidocrea/6-2-3.pdf>
- Bombom, G. (2016). Los juegos de concentración para la atención en los niños. *Revista científica de la Universidad Central del Ecuador/Educación*, 11(6), 88. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12455/1/T-UCE-0010-1474.pdf>

- Caraballo, A. (2018). El tiempo de concentración de los niños según su edad. *Psicología y Mente*, 4. <https://www.revistainfantil.com/blbl/educacion/aprendizaje/el-tiempo>.
- Carriedo, A. (2015). Beneficios de la Educación Física en alumnos diagnosticados con Trastorno por Déficit de atención con Hiperactividad (TDAH). *Journal of Sport and Health Research*, 6(1), 47-60. http://journalshr.com/papers/Vol%206_N%201/V06_1_5.pdf
- Carvajal, M. (2017). *Programas de actividad lúdica en el recreo*. IC Editorial. <https://books.google.com.ec/books?id=tYY9DwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Castro, J. y G. (2016). *Psicopatología de la atención*. Bogotá: Primera Edición Cede. <https://www.pir.es/muestra6edipir/01psicopatologia.pdf>
- Couso, M. (2022). *Cerebro, infancia y juego*. Ediciones destino. https://www.google.com.ec/books/edition/Cerebro_infancia_y_juego/BTKcEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1
- Ferri, E. (2016). *Un proyecto educativo para desarrollar la atención plena en alumnos de 4 años*. [Tesis de maestría, Universidad Internacional de la Rioja de Valencia]. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4481/FERRI%20MURILLO%2C%20ELVIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Foncesa, M. Felipe, A. (2017). Integración de actividades lúdicas en la atención educativa en los niños. *Revista Scielo*, 11(39), 639-646. <https://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n39/art08.pdf>
- García, B. (2016). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de Educación y Desarrollo*, 1-8. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machad.pdf
- Ginés, R y Martínez, M. (2019). *Pautas y actividades para trabajar la atención* [Archivo PDF] <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2008/11/orientacionandujarpautas-y-actividades-para-trabajar-la-atencion.p>

- Herrera, I. B. (2018). El juego y sus posibilidades en la enseñanza del aprendizaje. *Red de Revistas Científicas de América Latina*, 1-24.
<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179433435004.pdf>
- James. (2017). *De la psicología cognitiva. El Manual Moderno S.A. de C.V.* Mexico.
<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/50739.pdf>
- Liberio, P. (2019). El uso de estrategias en el aula para desarrollar habilidades cognitivas de los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Scielo Cienfuegos*, 15(70).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci_arttext
- Londoño, L. P. (2009). La atención: un proceso psicológico básico. *Revista profesores de la Universidad de Colombia, seccional Montería, volumen 5(1)*, 93-101.
<https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, J. A. (2018). Teorías del juego como recuso educativo. *Revista Innovación Pedagógica y Praxis Educativa*, 6.
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/GallardoLpezJosAlbertoGallard>.
- Megías, A., y Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Ed. Madrid: Editex.
<https://books.google.com.ec/books?id=J&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Mejías, A. (12 de marzo de 2017). La importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños. *Slideshare.net*. <https://acortar.link/91SRKi>
- Mendoza, M., y Paredes, G. (2016). Eje Psicológico “Filtros para entender y aprender del medio que te rodea”. *Revista Scielo*, 4(2), 123-144.
<https://books.scielo.org/id/j78ws/pdf/mendoza-9789587387575-07.pdf>
- Melo, P. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego recursos didácticos para el aprendizaje: experiencia en la educación. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe*, 1(1), 251-274.
<https://www.redalyc.org/journal/270/27060320011/27060320011.pdf>

- Morales, R. L. (2020). *Estrategias didácticas para centrar la atención de los niños y niñas de 5 años*. [Tesis de Licenciatura, Fundación Universitaria los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/3078>
- Ortiz. (2015). Atención y memoria: su influencia en el aprendizaje aplicaciones para el entorno escolar. *Neuropsicología ReiDoCrea*, 6(2), 16-23. <https://www.es/~reidocrea/6-2-3.pdf>
- Peña, C y Parra, N (2017). Atención y Memoria en estudiantes con bajo rendimiento académico. Un estudio exploratorio. *ReiDoCrea*, 6, 74-83. <http://hdl.handle.net/10481/45029>
- Putton, M, y Pollyanna, S. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 11(5), 114-118. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Ramírez, C. (2018). El juego de aprender y enseñar el concepto estructurante en la evolución. *Revista de la Universidad Nacional de Colombia*, 30-39. <https://doi.org/10.17227/20271034.vol.9num.17bio-grafia29.42>
- Ramirez, M, L. (2021). *Juegos cognitivos para estimular la atención en los niños de subnivel inicial II* [Tesis de Licenciatura de la Universidad Nacional de Loja]. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3078/Morales_Lizeth_20
- Ramos, G. E. (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.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12359/1/T-UCE-0010-1479.pdf>
- Reyes, S., Barreyro, J., y Injoque, I. (2016). El rol de la función ejecutiva en el rendimiento académico en los niños de 9 años. *Neuropsicología Latinoamericana*, 43-47.
- Rivero, R. (2017). *La exploración, juego y desarrollo de niños y niñas* [Archivo PDF] <https://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/educainicial/Modulo-Juego-yexplo.pdf>
- Rodríguez, C. (2019). Cómo mejorar la falta de atención en los niños. *Revista de salud y bienestar*, 71(2), 5-8.

- Ruiz, L. (2020). *Alteraciones de la atención*. La Mente es Maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/alteraciones-de-la-atencion/>
- Runenstein. (2017). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de Educación y Desarrollo*, 59, 40-76. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf
- Sandoval, I. G. (2017). El juego lingüístico una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, 7(29), 91-102. https://www.researchgate.net/publication/307826021_El_juego_linguistico_una_herramienta_pedagogica_en_las_clases_de_idiomas
- Santos Quiroz, M. F. (2017). Juego cognitivo y atención en los niños y niñas de la unidad educativa “hualcopo duchicela” columbe-chimborazo. [Tesis de Mater, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/5100/4531/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2018-0001.pdf>
- Sevilla, J. G. (2018). La importancia de la atención. *Desarrollo Saludable: aportaciones desde la Psicología*, 13(5), https://www.um.es/sabio/docs-cmsweb/aulademayores/texto_la_importancia_de_la_atencion.pdf
- Sierra, E. B. (2016). *Proceso de la atención y su implicación en el proceso de aprendizaje*. Quito. <https://C:/Users/USER/ProcesoDeLaAtencionYSuImplicacionEnElProceso.pdf>
- Trathemberg, (2019). *El juego para mejorar la atención en los niños* [Archivo PDF] <file:///C:/Users/USER/Downloads/DialnetMotivacionBasicoTodoTipoDeEsfuerzo.pdf>
- Toala, D. Loor, E. (2018). Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo. *Revista de la Universidad Luis Alfredo*, 1(10), 4-7. <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/b077105071416b813c40f447f49dd5b7.pdf>
- Tortolero, E. C. (2017). Proceso de Atención en la Enseñanza Aprendizaje de los niños. *Psicología Scribd*, 20(6), 5-18.
- Vera, S. E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3(2), 12-15. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211/1403>

11. Anexos

Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación
Carrera de Educación Inicial

Memorando Nro.: UNL-FEAC-CEDI-2023-002
Loja, 18 de abril del 2023.

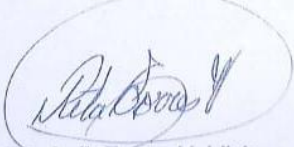
Sra. Lic.
Carmen Rocío Muñoz Torres. Mg. Sc.
DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL.
Ciudad. -


De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el informe favorable emitido por la docente designada en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura titulado: **Juegos cognitivos y la atención en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, de la autoría de la alumna Srta. Paula Stefania Bravo Cuenca, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarla **DIRECTORA** del trabajo antes mencionado debiendo cumplir con lo que establece el Art. antes referido del instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

A partir de la fecha, la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar este trabajo, bajo su asesoría y responsabilidad.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida.

Atentamente
EN LOS TESOROS DE SABIDURIA
ESTA LA GLORIFICACIÓN DE LA VIDA


Lic. Rifa Elizabeth Torres Valdívieso. Mg. Sc.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL


Loja - Ecuador

*Recibido
18/04/2023
Carmen Muñoz Torres*

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Tel. 2545802-Loja Ecuador

Anexo 2. Guía de actividades



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

Guía de actividades

JUGANDO CON MI MENTE

Autora: Paula Stefania Bravo Cuenca

Loja-Ecuador

2023

1. Presentación

Es muy importante el desarrollo de destrezas en los niños, es por esto que una de las estrategias pedagógicas que se pueden ejecutar en la educación son los juegos cognitivos, debido a que permite potenciar el desarrollo de los procesos de atención, memoria, lenguaje e interacción que comprende su entorno y desarrolla su pensamiento, por ello, la intervención tiene como propósito contribuir al fortalecimiento de la atención que contribuye a que el niño comprenda, organice, procese, y controle su entorno físico, social, actuando sobre la realidad.

La presente guía contiene veinticinco actividades basadas en los juegos cognitivos, que se trabajara en espacios que le permitan al niño expresar su mundo interior, encontrar nuevas formas de comunicación, entrenar habilidades intelectuales como la memoria, atención, captación y operaciones básicas para la solución de problemas.

Así mismo, se pretende aportar con juegos que brinden otra perspectiva a las docentes sobre impartir experiencias divertidas, motivadoras para la estimulación de la atención en los niños a través de material o recursos que permitan su participación activa, convirtiéndolo en el protagonista del proceso educativo, despertando su interés, el mantener su atención, logrando que no se distraigan al realizar las actividades cognitivas. Además, fomenta la construcción de destrezas intelectuales como la comprensión y construcción de significados del mundo que le rodea.

La metodología aplicada será dinámica, lúdica e innovadora porque permitirá el desarrollo de las funciones cognitivas, a través de la manipulación de material didáctico, recreativo y de fácil acceso para captar la atención de los niños. La guía está programada con algunos elementos: objetivo, materiales, procedimiento y una evaluación individual donde se verificará los avances obtenidos diariamente; las actividades planificadas se efectuarán en el tiempo de 45 minutos cada una, algunas serán de forma individual y otras grupales estas se llevarán a cabo 5 veces a la semana. Se trabajará con las tipologías de juegos de memoria, manipulativos, juegos de mesa, lingüísticos, imaginativos.

2. Evaluación

La evaluación se la realizará individualmente a través de una lista de cotejo con los parámetros de logrado y no logrado según la participación y desempeño de los niños durante la ejecución de las actividades planificadas, además se verificará el nivel de logro de la atención y el cumplimiento de los objetivos planteados, así mismo; una vez culminadas todas las actividades se realizará la aplicación del post test con la finalidad de evidenciar si los juegos cognitivos ayudan a fortalecer la atención en los niños.

2.1. Aspectos a evaluar

- Clasifica botones de acuerdo a su tamaño y color.
- Identifica de entre varios objetos los iguales agrupándolos por sus características.
- Identifica y señala al intruso que se encuentra en la lámina.
- Identifica las figuras que son iguales al modelo.
- Encuentra las parejas correspondientes, según sus características semejantes.
- Sigue los patrones establecidos.
- Realiza el patrón de torres con el modelo indicado
- Clasifica frutas de acuerdo a su forma, tamaño y color
- Realiza dibujos utilizando las figuras geométricas.
- Memoriza la imagen y coloca en la sombra correspondiente.
- Reconoce las diferentes partes del cuerpo a través del juego.
- Establece las semejanzas y diferencias entre dos imágenes.
- Discrimina e identifica los personajes de la narración del cuento.
- Logra armar una torre con varios bloques de colores sin derrumbarlo.
- Desarrolla el pensamiento a través del juego domino.
- Construye un origami de forma adecuada.
- Ejecuta la acción indicada al ritmo de la música.
- Identifica el sonido y completa la figura del animal.
- Escucha e identifica a través del sonido el medio de transporte que corresponde.
- Identifica la figura y el color colocándola en el lugar que corresponde.
- Identifica la emoción que indica el dado.
- Realiza la acción según el número que indica el dado.
- Encuentra el camino correcto para resolver el laberinto.
- Reconoce los numero del 1 al 5 en la caja sensorial.

3. Desarrollo de actividades

Actividad 1 Clasificando botones

Atención
Selectiva



Nota. La imagen muestra a los niños jugando clasificaciones. Autoría propia.

Objetivo: Clasificar botones de acuerdo a su tamaño y color.

Tipo de juego cognitivo: Juego manipulativo

Materiales/recursos: Botones, platos de plástico.

Procedimiento: Los niños escuchan el cuento “Aprende los colores” (ver anexo 1), seguidamente se entrega un recipiente con botones, los cuales deben clasificarlos de acuerdo a su tamaño y color e irlos colocando donde corresponden, a continuación, cada niño debe contar cuantos hay y de qué color son los botones de cada recipiente, finalmente, se cantará la canción los colores, para reforzar.

Indicador de evaluación	Clasifica botones de acuerdo a su tamaño y color	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 2

Encontrando los objetos iguales



Nota. La imagen muestra a los niños jugando la caja sensorial. Autoría propia.

Objetivo: Identificar de entre varios objetos los iguales, agrupándolos por sus características.

Tipo de juego cognitivo: Juego manipulativo.

Materiales/recursos: Caja, bolitas de fomix, juguetes, parlante.

Procedimiento: Los niños entonan la canción “Las cosas por su uso” (ver anexo 2), a continuación, se forma 5 grupos y se entrega una caja de bolitas de fomix, en donde se colora diferentes objetos como carros de juguetes, pelotas pequeñas, tazos, etc. Cada niño tiene que buscar los objetos que sean iguales, según la consigna indicada. Por ejemplo, se le muestra una pelota y tendrán que buscar dentro del arroz pelotas iguales. Finalmente se agrupa los objetos iguales de acuerdo a sus características.

Indicador de evaluación	Identifica de entre varios objetos los iguales agrupándolos por sus características.	
	Valoración	
	Logrado	No logrado
Nombres y Apellidos		

Actividad 3

Buscando el intruso



Nota. La imagen muestra a los niños jugando con láminas. Autoría propia.

Objetivo: Identificar y señalar al intruso que se encuentra en la lámina.

Tipo de juego cognitivo: Juego manipulativo

Materiales/recursos: Marcadores, parlante, láminas de cartulina con imágenes.

Procedimiento: Los niños bailan la canción “Atención atención” (ver anexo 3), seguidamente, se entrega a cada niño 3 láminas con imágenes de una misma clasificación dentro de esta habrá un intruso, el niño lo tiene que identificar y tachar la imagen que no corresponde. Por ejemplo, se le mostrará un cuaderno, un lápiz, un esfero y una pelota; en este caso la pelota es el intruso. Finalmente, los niños relatan sobre el intruso que hubo en sus laminas.

Indicador de evaluación	Identifica y señala al intruso que se encuentra en la lámina.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 4

Buscando la figura igual



Nota. La imagen muestra a los niños jugando con pegatinas. Autoría propia.

Objetivo: Identificar las figuras iguales al modelo.

Tipo de juego cognitivo: Juego manipulativo

Materiales/ recursos: Tablero, parlante, impresiones de animales acuáticos, pegatinas.

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “Muévete como los animales de mar” (ver anexo 4), seguidamente se entrega un tablero elaborado de cartón, el cual tendrá diferentes imágenes (barcos, tiburones, peces), en donde cada niño debe reconocer las imágenes que son iguales al dibujo que se les mostrará con anterioridad y señalarlas con pegatinas. Finalmente tendrán que mencionar sobre las características de los animales de mar.

Indicador de evaluación	Identifica las figuras que son iguales al modelo.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 5

Encontrando



Nota. La imagen muestra a los niños jugando el memorama. Autoría propia.

Objetivo: Encontrar las parejas correspondientes, según sus características semejantes.

Tipo de juego cognitivo: Juego de memoria

Materiales/ recursos: Parlante, cartas de colores (frutas).

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “Las frutas” (ver anexo 5), seguidamente se pide a los niños que formen grupos de 5 integrantes alrededor de una mesa, luego se explica 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. Finalmente relatan las características de las frutas y cuál es su fruta favorita y por qué les gusta.

Indicador de evaluación	Encuentra las parejas correspondientes, según sus características semejantes.	
	Valoración	
	Logrado	No logrado
Nombres y Apellidos		

Actividad 6

Gusanos de colores



Nota. La imagen muestra a los niños jugando patrones. Autoría propia.

Objetivo: Seguir los patrones establecidos.

Tipo de juego cognitivo: Juego de memoria

Materiales/ recursos: Hojas de patrones de gusanos, pompones de colores.

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “Soy una serpiente” (ver anexo 6), luego se entrega las hojas con dos gusanos, el primero es el patrón que el niño deberá seguir y en el segundo gusano los círculos estarán en blanco en donde deberá pegar los pompones de colores siguiendo la serie. Los niños tendrán que tomar con la pinza los pompones de colores de acuerdo con el modelo dado y llenar todos los círculos. Finalmente se cuenta los pompones y se identifica los colores utilizados en la serie.

Indicador de evaluación	Sigue los patrones establecidos.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 7

La cajita de las emociones



Nota. La imagen muestra a los niños jugando con un cubo. Autoría propia.

Objetivo: Identificar la emoción que indique el dado.

Tipo de juego cognitivo: Juego lingüístico.

Materiales/recursos: Cubo de las emociones, cuento.

Procedimiento: Los niños escuchan el cuento “El monstruo de colores” (ver anexo 7), se pide a los niños formar un círculo, luego se indica las reglas del juego, manifestando que el dado tiene las diferentes emociones como: reír, llorar, gritar, enojado, sorprendido, seguidamente pasarán de forma ordenada a lanzar el dado y todos deberán realizar la emoción que corresponde. Finalmente se entrega un memorama en la que tendrán que encontrar e identificar las emociones iguales.

Indicador de evaluación	Identifica la emoción que indique el dado.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 8

Palmaditas



Nota. La imagen muestra a los niños jugando con cartas. Autoría propia.

Objetivo: Realizar la acción según el número que indique el dado.

Tipo de juego cognitivo: Juego de memoria.

Materiales/recursos: Parlante, dado y cartas de números.

Procedimiento: Los niños entonan la canción “Cantando los números” (ver anexo 8), se pide a los niños formar un círculo, luego se procede a dar indicaciones del juego, manifestando que el dado tiene los números del 1 al 5, donde solo deben aplaudir cuando salga el número 5 al momento de lanzar el dado, este juego se repite 3 veces. Finalmente, se les entrega 5 cartas, donde tendrán que indicar cuál de los números era el tenían que aplaudir.

Indicador de evaluación	Realiza la acción según el número que indique el dado.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 9

Ayudando a llegar a mi amiguito



Nota. La imagen muestra a los niños jugando con láminas. Autoría propia.

Objetivo: Encontrar el camino correcto para resolver el laberinto.

Tipo de juego cognitivo: Juego de memoria.

Materiales/recursos: Parlante, láminas de laberintos.

Procedimiento: Los niños entonan la canción “Yo tengo una casita” (ver anexo 9), luego, se forman grupos de 2 niños y se les entrega láminas con el laberinto que deben resolver. Se indica a los niños que deben seleccionar el camino que ayude al animalito a llegar a su casa. Una vez que los niños encuentren el camino correcto deben trazar con pinturas. Finalmente se coloca obstáculos en el piso, donde los niños tendrán que buscar el camino correcto hasta llegar a la meta.

Indicador de evaluación	Encuentra el camino correcto para resolver el laberinto.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 10

Encuentro los números



Nota. La imagen muestra a los niños jugando con una caja sensorial. Autoría propia.

Objetivo: Reconocer los números del 1 al 5 en la caja sensorial.

Tipo de juego cognitivo: Juego manipulativo.

Materiales/recursos: Tarjetas del 1 al 5, arroz, caja sensorial, anilinas.

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “Los números” (ver anexo 10), luego se da indicaciones sobre el juego a realizarse donde deben introducir la mano en la caja sensorial y extraer los números, colocándolos en orden del 1 al 5. Finalmente, se les entrega una hoja donde ubicaran el número de acuerdo a la cantidad de elementos que contiene cada conjunto, identificando las nociones de mucho o poco.

Indicador de evaluación	Reconoce los números del 1 al 5 en la caja sensorial.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 11

Clasificar frutas



Nota. La imagen muestra a los niños jugando con imágenes. Autoría propia.

Objetivo: Clasificar frutas según su forma, tamaño y color.

Tipo de juego cognitivo: Juego de memoria.

Materiales/recursos: Imágenes de frutas.

Procedimiento: Los niños realizan ejercicios de respiración como: respiración profunda, respira y silba, inhalar y exhalar (ver anexo 11), luego se le entrega a cada niño diferentes figuras (frutas), las cuales deben clasificar de acuerdo a su forma, tamaño y color. Finalmente, los niños describen las características de las frutas y mencionan cuál es su favorita.

Indicador de evaluación	Clasifica frutas según su forma, tamaño y color.	
	Valoración	
Nombres Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 12
Saltando con ritmo



Nota. La imagen muestra a los niños jugando un circuito. Autoría propia.

Objetivo: Ejecutar la acción indicada al ritmo de la música.

Tipo de juego cognitivo: Juegos de memoria

Materiales/recursos: Música, ula-ula

Procedimiento: Los niños realizan ejercicios de relajación como por ejemplo respirar profundo y soltar el aire, luego se coloca un circuito en el suelo, donde se les explica que en el momento que suene la música “Aram sam sam” (ver anexo 12) deberán realizar los movimientos al ritmo de la canción (saltos, movimiento de las manos y cabeza) hasta terminar el circuito. Finalmente, los niños relatan las acciones realizadas en el circuito.

Indicador de evaluación	Ejecuta la acción indicada al ritmo de la música.	
	Valoración	
	Logrado	No logrado
Nombres y Apellidos		

Actividad 13
Buscando la cola



Nota. La imagen muestra a los niños jugando con fichas. Autoría propia.

Objetivo: Identificar el sonido y completa la figura del animal.

Tipo de juego cognitivo: Juego lingüístico

Materiales/recursos: Láminas de siluetas y colas de animales, parlante, cuento

Procedimiento: Los niños escuchan el cuento “La ternera meee” (ver anexo 13), seguidamente se entrega a cada niño láminas con siluetas de animales y las colitas de estos, luego se reproduce el sonido de los animales donde deben escuchar e identificar a que animal corresponde y completar la figura. Finalmente, los niños relatan sobre las características de los animales que identificaron y cuál sería su mascota favorita.

Indicador de evaluación	Identifica el sonido y completa la figura del animal.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 14

Adivina adivinador



Nota. La imagen muestra a los niños jugando con fichas. Autoría propia.

Objetivo: Escuchar e identificar a través del sonido el medio de transporte al que corresponde.

Tipo de juego cognitivo: Juego lingüístico

Materiales/recursos: Parlante y audio de diferentes sonidos, tarjetas de los medios de transporte.

Procedimiento: Los niños entonan la canción “Manejando mi carro” (ver anexo 14), luego, se entrega tarjetas de los medios de transporte a cada niño, seguidamente se reproducirá el sonido del mismo, para que el niño escuche e identifique el transporte levantando la tarjeta que corresponde. Para finalizar los niños deben mencionar los medios de transporte que escucharon, para qué sirve y por donde van.

Indicador de evaluación	Escucha e identifica a través del sonido el medio de transporte al que corresponde.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 15

Buscando la pieza



Nota. La imagen muestra a los niños jugando con figuras geométricas. Autoría propia.

Objetivo: Identificar la figura y el color colocándola en el lugar que le corresponde.

Tipo de juego cognitivo: Juego manipulativo

Materiales/ recursos: Tablero, figuras geométricas de colores.

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “Figuras geométricas” (ver anexo 15), seguidamente se entregará a cada uno de ellos un tablero elaborado de cartón, el cual tendrá en la parte superior figuras geométricas como círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo sin color, y en la parte izquierda varios colores como amarillo, azul, rojo y verde. Así mismo, se le facilitara diferentes fichas de figuras geométricas con un color específico, en donde deben colocar cada ficha en el lugar correspondiente. Finalmente, mencionan las figuras que utilizaron en el juego y de qué color son.

Indicador de evaluación	Identifica la figura y el color colocándola en el lugar que le corresponde.	
	Valoración	
	Logrado	No logrado
Nombres y Apellidos		

Actividad 16

Construyendo una torre de legos



Nota. La imagen muestra a los niños jugando con legos. Autoría propia.

Objetivo: Realizar el patrón de torres con el modelo indicado.

Tipo juego cognitivo: Juego manipulativo

Materiales/recursos: Legos, cartas de patrones, pompones.

Procedimiento: Se inicia entonando una canción “Juan paco Pedro de la mar” (ver anexo 16), luego se entrega a cada niño patrones de torres como por ejemplo serpientes de legos, casas, castillos, seguidamente se explica que a partir del modelo dado deben replicar el diseño usando legos. Los niños construirán tantas como deseen. Finalmente, mencionan los colores que utilizaron y las características de la figura que realizaron.

Indicador de evaluación	Realiza el patrón de torres con el modelo indicado.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 17

Imaginando



Nota. La imagen muestra a los niños dibujando. Autoría propia.

Objetivo: Realizar dibujos utilizando las figuras geométricas.

Tipo de juego cognitivo: Juego imaginativo

Materiales/recursos: Hojas con las figuras geométricas, cuento, pinturas, lápices

Procedimiento: Los niños escuchan el cuento “Mama cabra y los siete cabritos” (ver anexo 17), luego se entrega una lámina a cada niño la cual consta de diferentes figuras geométricas, donde tienen que utilizar su imaginación para que puedan dibujar lo que su mente quiere transmitir, haciendo uso de las figuras. Finalmente deben explicar lo que dibujaron y cuáles son las figuras geométricas que utilizaron.

Indicador de evaluación	Realiza dibujos utilizando las figuras geométricas.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 18

Busco el animalito con su sombra



Nota. La imagen muestra a los niños jugando con puzzles. Autoría propia.

Objetivo: Memorizar la imagen y colocar en la sombra correspondiente.

Tipo de juego cognitivo: Juego manipulativo

Materiales/recursos: Parlante, puzzles de animales

Procedimiento: Primeramente, los niños entonan la canción “Camino por la selva” (ver anexo 18), a continuación, se entrega puzzles de animales con sus sombras, seguidamente se les explicara que deben seleccionar la ficha con la sombra que le corresponde, hasta completar todos los animales. Para finalizar, los niños mencionan las características de los animales y su habitad.

Indicador de evaluación	Memoriza la imagen y coloca en la sombra correspondiente.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 19

Bingo de las partes del cuerpo



Nota. La imagen muestra a los niños jugando bingo. Autoría propia.

Objetivo: Reconocer las diferentes partes del cuerpo a través del juego.

Tipo de juego cognitivo: Juego manipulativo.

Materiales/recursos: Parlante, juguetes, parlante, cartillas,

Procedimiento: Los niños entonan la canción “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” (ver anexo 19), luego, se explica las reglas del juego, mencionando que se entregará cartillas de bingo sobre las partes del cuerpo y el maíz, para que al momento de mencionar la ficha que salga ellos coloquen donde corresponde, por ejemplo, cuando se diga brazo, el niño tiene que colocar un maíz en donde se encuentre dicha parte del cuerpo, el primero en llenarla a la tabla será el ganador. Finalmente se solicita a los niños identificar las partes del cuerpo a través de un espejo.

Indicador de evaluación	Reconoce las diferentes partes del cuerpo a través el juego.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 20

Encuentra la pareja



Nota. La imagen muestra a los niños jugando con imágenes. Autoría propia.

Objetivo: Establecer las semejanzas y diferencias entre dos imágenes.

Tipo de juego cognitivo: Juego de memoria.

Materiales/recursos: Hojas A3, imágenes, pinturas, goma, parlante

Procedimiento: Los niños entonan la canción “El baile del paraguas” (ver anexo 20), seguidamente deben sentarse para entregarles una hoja y imágenes de varias características como paraguas abiertos y cerrados, luego tendrán que ir buscando las parejas, es decir los paraguas que son semejantes. Por ejemplo, encuentran un paraguas abierto, por lo tanto, tendrán que seguir buscando el otro paraguas con las mismas similitudes, después las tendrán que pegar en la hoja. Finalmente se recuerda las características que tenían las imágenes encontradas y se las pinta.

Indicador de evaluación	Establece las semejanzas y diferencias entre dos imágenes.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 21

Escuchando un cuento



Nota. la imagen muestra los niños escuchando un cuento. Fuente: Google (2023)
<https://www.google.com/search?q>

Objetivo: Discriminar e identificar los personajes de la narración del cuento.

Tipo de juego cognitivo: Juego imaginativo

Materiales/ recursos: Parlante, cuento

Procedimiento: Los niños realizaran ejercicios de estiramiento como por ejemplo alzar las manos, brazos a los lados, luego se dará las indicaciones las cuales tendrán que estar atentos al momento de reproducir el sonido del cuento “caperucita roja” (ver anexo 21), después de esto se dialogará y se reconocerá los personajes del cuento narrado. Finalmente, se les entrega láminas para que realicen la secuencia del cuento.

Indicador de evaluación	Discrimina e identifica los personajes de la narración del cuento.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 22

Jenga



Nota. La imagen muestra a los niños jugando jenga. Autoría propia.

Objetivo: Lograr armar una torre con varios bloques de colores sin derrumbarlo.

Tipología: Juego de mesa

Materiales/recursos: Jenga, parlante

Procedimiento: Los niños inician con ejercicios de respiración como por ejemplo inhalar y exhalar, mantener su respiración por tres segundos (ver anexo 22), luego los niños se agruparán en 3, seguidamente se socializará el juego de mesa y las reglas, se indica a los niños que deben armar una torre por colores, a continuación, el niño deberá sacar la ficha del color indicado para construir una torre sobre la misma. Deben tener mucho cuidado, hacerlo despacio para evitar que la torre se derrumbe y mantenerla. Finalmente relatan que colores se utilizaron en la construcción de la torre de bloques.

Indicador de evaluación	Logra armar una torre con varios bloques de colores sin derrumbarlo.	
	Valoración	
	Logrado	No logrado
Nombres y Apellidos		

Actividad 23

Rompecabezas



Nota. La imagen muestra a los niños jugando rompecabezas. Autoría propia.

Objetivo: Aumentar la concentración y la capacidad para resolver problemas armando el rompecabezas.

Tipología: Juego manipulativo

Materiales/recursos: Rompecabezas, parlante

Procedimiento: Los niños entonan la canción “Rompecabezas” (ver anexo 23), luego se entrega a cada uno de ellos un rompecabezas de animales como por ejemplo tortuga, caracol, gusano, de aproximadamente 8 piezas, los niños deberán armar de forma correcta. Finalmente se realiza un circuito y relatan sobre la figura que armaron con el rompecabezas.

Indicador de evaluación	Aumenta la concentración y la capacidad para resolver problemas armando el rompecabezas.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 24

Domino



Nota. La imagen muestra a los niños jugando domino. Autoría propia.

Objetivo: Desarrollar el pensamiento a través del juego domino.

Tipología: Juego de memoria.

Materiales/recursos: Fichas de domino

Procedimiento: Los niños bailan la canción “Soy una serpiente” (ver anexo 24), luego se forman grupos de tres, seguidamente se explicará en qué consiste el juego domino, mencionando que se repartirán las fichas y que deberán respetar los turnos, el primer jugador colocará una ficha en el centro de la mesa, el siguiente debe colocar una ficha semejante a la anterior en uno de los extremos. En caso de no tener una ficha igual sobre la mesa, deberá coger una ficha del montón. El juego culmina cuando los jugadores no tengan ninguna ficha en sus manos. Finalmente se cuenta las fichas que tiene el domino identificando las imágenes y sus características.

Indicador de evaluación	Desarrolla el pensamiento a través del juego domino.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

Actividad 25

Origamis



Nota. La imagen muestra a los niños jugando origami. Autoría propia.

Objetivo: Construir un origami de forma adecuada.

Tipología: Juego manipulativo

Materiales/recursos: Papel lustre

Procedimiento: Los niños bailan el “Monstruo de la laguna” (ver anexo 25), consiste en el plegado del papel para realizar diferentes figuras, en este caso con una explicación previa se le entregará a cada niño papel lustre de colores, con el cuales tendrán que realizar figuras de animales, como gato, conejo, perro, etc. Finalmente, los niños mencionan las características de los animales formados.

Indicador de evaluación	Construye un origami de forma adecuada.	
	Valoración	
	Logrado	No logrado
Nombres y Apellidos		

4. Anexos de la guía de actividades

Actividad 1

Anexo 1

“Aprende los colores”

De colores, de colores
se visten los campos en la primavera.
De colores, de colores
son los pajaritos que vienen de afuera.
De colores, de colores
es el arco iris que vemos lucir.
Y por eso los grandes amores,
de muchos colores me gustan a mí.
Y por eso los grandes amores,
de muchos colores me gustan a mí.
Canta el gallo, canta el gallo
con el quiri, quiri, quiri, qui, qui, qui.
La gallina, la gallina
con la cara, cara, cara, ca, ca, cá.
Los polluelos, los polluelos
con el pío, pío, pío, pío, pi.
Y por eso los grandes amores.

Fuente YouTube (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=EuyCiz455vM>

Actividad 2

Anexo 2

“Las cosas por su uso”

Se han perdido muchas cosas y unas eran de comer
díganme de las que nombro cuáles eran de comer
una mesa
una ventana tres galletas y un jabón seis tomates una piña
un buen libro y un melón
son las cosas que buscamos
el mesón cuáles son para jugar
seis goles una pelota es la muñeca la pelota y la maleta

Fuente: YouTube (2012) <https://www.youtube.com/watch?v=3pytXcViZhQ>

Actividad 3

Anexo 3

“Atención atención”

Atención, atención,
este juego va a empezar;
Atención, atención,
no se puede equivocar.
Con las manos, juego y juego,
palmoteo, palmoteo;
Con los pies, juego y juego,
los golpes contra el suelo;
Con la panza, juego y juego
y la muevo y la muevo;
Con los hombros, qué me importa,
este juego es algo nuevo.
Sube y baja, sube y baja
la cabeza que trabaja,
sube y baja, sube y baja
la cabeza que trabaja.

Fuente: YouTube (2015) <https://www.youtube.com/watch?v=qA5sQI3uSbg>

Actividad 4

Anexo 4

“Muevete como los animales de mar”

La la la la la.
¡Tiburón martillo!
Muévete como yo.
Pum, pum, pum, martillo.
Pam, pam, pam, martillo.
Tiburón Martillo.
Tortuga de mar.
Muévete como yo.
To-to-to, tortuga!
Tortuga de Mar.
La morsa, morsa.
Muévete como yo.
Kumba jei kum kum kum.
Soy la morsa.

Fuente: Yotube (2015) <https://www.youtube.com/watch?v=wjeSJE0inrw>

Actividad 5

Anexo 5

“Las frutas”

Son muy dulces, son muy buenas
y por eso, muy queridas.
El pomelo (¡el pomelo!) es abuelo (¡es abuelo!),
el pomelo es abuelo del limón.
La sandía (¡la sandía!) es la tía (¡es la tía!),
la sandía es la tía del melón.
La fresita (¡la fresita!) es sobrina (¡es sobrina!),
la fresita es sobrina del fresón.
la piña es madrina del piñón.
La peras y las uvas, las naranjas y el melón,
también las mandarinas, las bananas y el fresón,
es una gran familia, todos la conocen ya
los chicos y los grandes la quieren por igual.

Fuente: YouTube (2019) <https://www.youtube.com/watch?v=aLj4M968CvU>

Actividad 6

Anexo 6

“Soy una serpiente”

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?
Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?
Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?
Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?
Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Fuente: YouTube (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbiM>

Actividad 7

Anexo 7

“El monstruo de colores”

Hoy se ha levantado raro, confuso, aturdido...

No sabe muy bien qué le pasa.

¿Ya te has vuelto a enredar? !No aprenderás nunca!

¡Menudo enredo te has hecho con las emociones!

Así, todas revueltas, no funcionan. Tendrías que separarlas y colocarlas
cada una en su frasco. Si quieres, te ayudo a poner orden.

La alegría es contagiosa. Brilla como el sol, parpadea como las estrellas.

Cuando estas alegre, ríes, saltas, bailas, juegas...

Y quieres compartir tu alegría con los demás.

La tristeza siempre está echando de menos algo.

Es suave como el mar, dulce como los días de lluvia.

Cuando estas triste, quieres estar solo. Y no tienes ganas de hacer nada.

La rabia arde al rojo vivo, y es feroz como el fuego que quema
fuerte y es difícil de apagar.

Cuando estas enojado, sientes que se ha cometido una
injusticia, y quieres descargar la rabia en otros.

El miedo es cobarde, se esconde y huye
como un ladrón en la oscuridad.

Cuando sientes miedo, te vuelves pequeño y poca cosa,
y crees que no podrás hacer lo que se te pide.

La calma es tranquila como los árboles, ligera como una hoja al viento.

Cuando estas en calma respiras lenta y profundamente.

Estas son tus emociones, cada una tiene un color diferente y
ordenadas funcionan mejor. ¿Ves qué bien? Ya están todas en su sitio

Pero... ¿y ahora, se puede saber qué te pasa?

Y colorín colorado este cuento se ha acabado.

Fuente Google (2020) <https://hscope.cl/wp-content/uploads/2020/03/El-Monstruo-de-Colores.pdf>

Actividad 8

Anexo 8

“Cantando los números”

Estos son los números que vamos a aprender
Tenemos que estudiarlos al derecho y al revés

El uno es como un palito

El dos es como un patito

El tres, la E al revés

El cuatro una silla es

El cinco es la boca del sapo

El seis, la cola del gato

El siete, ¡qué raro es!

El ocho, los lentes de Andrés

Casi me olvido del nueve y del diez

¡Oh, mamma mia!, qué difícil es

Fuente: YouTube (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=ROT1VYo>

Actividad 9

Anexo 9

“Yo tengo una casita”

Yo tengo una casita que es así y así

Que por la chimenea sale el humo así y así

Que cuando quiero entrar, yo golpeo así y así

Me limpio los zapatos así y así y así

Yo tengo una casita que es así y así

Que por la chimenea sale el humo así y así

Que cuando quiero entrar, yo golpeo así y así

Me limpio los zapatos así y así y así

Yo tengo una casita que es así y así

Que por la chimenea sale el humo así y así

Que cuando quiero entrar, yo golpeo así y así

Me limpio los zapatos así y así y así

Fuente: YouTube (2016) <https://www.youtube.com/watch?v=wq1WOUB-Sg0>

Actividad 10

Anexo 10

“Los números”

Acompáñame a cantar la canción para aprender los números

Ja, ja

Vamos a cantar con los números

Un, dos, tres, cuatro, cinco, son

Vamos a cantar con los números

Seis, siete, ocho, nueve, diez, se acabó un pollito

(Dos) dos leones

(Tres) tres gatos

(Cuatro) cuatro perros

(Cinco) cinco ratones

(Seis) seis elefantes

(Siete) siete jirafas

(Ocho) ocho pingüinos

(Nueve) nueve vacas

(Diez) diez caballos

Fuente: YouTube (2016) <https://www.youtube.com/watch?v=pSqn>

Actividad 11

Anexo 11

Ejercicios de respiración”

Meter el aire y sacarlo (cinco segundos / cinco repeticiones).

Acostados boca arriba, colocar un pedazo de papel higiénico sobre la boca y nariz. Pedirle a la niña o niño que meta aire y sople para que levante el papel.

La niña o el niño se sentarán en una silla con la espalda recta.

Pondrá sus manos en el abdomen y tomará aire profundamente por la nariz durante cuatro segundos.

Después, deben dejar ir ese aire mientras hace el sonido de la serpiente.

Meter aire en cinco segundos y soplar. Colocar un peluche favorito (osito). Tomar aire durante tres segundos y ver cómo su peluche favorito se eleva.

Fuente: Google (2021) <https://acortar.link/74s5ps>

Actividad 12

Anexo 12

“A ram sam sam”

A ram sam sam, a ram sam sam
Guli guli guli guli guli ram sam sam
A ram sam sam, a ram sam sam
Guli guli guli guli guli ram sam sam
Arafi, arafi
Guli guli guli guli guli ram sam sam

Fuente: YouTube (2019) <https://www.youtube.com/watch?v=1lyK>

Actividad 13

Anexo 13

“La ternerita mee”

En una granja corrió la noticia que había nacido un nuevo habitante, nadie sabía quién era, porque no decía una sola palabra. Le preguntaron al pato sabio: ¿Quién era el nuevo habitante? El Pato comunicó a todos que era una ternerita. Entonces, el conejo, la gallina, el ratón, preguntaron: - ¿Cómo te llamas? ¡MEE ¡- contestó la ternerita. Los animalitos le dijeron: Nos parece muy bien, ahora, vamos a jugar. Todos los animalitos caminaban muy contentos junto a su nueva amiguita, indicándole la ubicación de los diferentes elementos del campo. El pato era quien más hablaba, anunciando aquí y allá: - Esto es el jardín; aquellos, son los manzanos. Mira, ¡qué lindas rosas y mariposas! Ten cuidado, no vayas a caer en el estanque, de pronto, se acercó el ratón muy alarmado, advirtiéndole a todos que venía el lobo. Y todos empezaron a correr en busca de refugio todos, menos la ternerita, ella no conocía al lobo, no sabía que era feroz y no se alarmó. Los animales ayudándose mutuamente pudieron cruzar el río, pero la nueva habitante era demasiado grande, pesaba mucho y todavía no sabía nadar, por lo que se quedó parada en la orilla y el lobo atrapó a Mee. - ¡Ay, pobre ternerita!, se dijeron todos. Pero a pesar de esto, sus amiguitos los animales de la granja no la habían abandonado y esperaban el momento de ayudarla. Estaban muy calladitos para que el lobo no sospechara su presencia, pero se preparaban para entrar en acción, cuando llegó el momento oportuno, dejaron caer un grueso tronco sobre el lobo y lo dejaron desmayado.

Fuente: Google (2015) <https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/La-Ternerita-Mee/2541419.html>

Actividad 14

Anexo 14

“Manejando mi carro”

Voy manejando mi auto,
viajo por todo el mundo.

A veces voy muy lento
y otras voy con apuro.

Y si me sobra tiempo
viajo tranquilamente,
cantando por la ruta
esta linda canción.

¡Qué lindo que es el paisaje!

Nada me apura, señor.

¡Cómo disfruto del viaje!

Andar lento es lo mejor.

Voy manejando mi auto,
viajo por todo el mundo.

A veces voy muy lento
y otras voy con apuro.

Fuente: YouTube (2022) <https://www.youtube.com/watch?v>

Actividad 15

Anexo 15

“Figuras geométricas”

Vamos a aprender
Las formas geométricas
Con los animales
Nos vamos a divertir

¿Dónde está el koala? (¡en un triángulo!)

¿Dónde está la abeja? (¡en un cuadrado!)

¿Dónde está el león? (¡en un rectángulo!)

¿Dónde está el cerdo? (¡en un círculo!)

Triángulos, cuadrados

Rectángulos y círculos

Están en todos lados

Fuente: YouTube (2017) <https://www.youtube.com/watch?v=8Eo>

Actividad 16

Anexo 16

“Juan Paco Pedro de la mar”

Es mi nombre así
Y cuando yo me voy
Me dicen al pasar
¡Juan Paco Pedro de la mar!
Lalalalalalalala
Cantemos más suave
Juan Paco Pedro de la mar
Es mi nombre así
Y cuando yo me voy
Me dicen al pasar

Fuente: YouTube (2016) <https://www.youtube.com/watc>

Actividad 17

Anexo 17

“Mamá cabra y los siete cabritillos”

En una bonita casita del bosque vivían siete cabritillos y su mamá. Un día la mamá cabra tuvo que irse de compras al pueblo y dijo a sus hijitos: -Hijos míos, me voy a comprar al pueblo y cuando yo vuelva daremos un paseo por el campo. Y los cabritillos, obedientes, dijeron: -¡Sí, mamá! Fuera de casa, detrás de un árbol, se escondía un temible lobo que observaba cómo la madre cabra salía con su bolso de casa, dejando a sus hijitos solitos dentro de la casa. Minutos después de que la madre cabra saliera de casa, el lobo se acercó a la puerta y dando algunos golpes -toc toc toc- a la puerta de la casa de los cabritillos, dijo: -Soy mamá y les traigo buena comidita, ¿pueden abrirme la puerta? Reconociendo la voz del lobo, los cabritillos gritaron: - Nooo... tú no eres nuestra madre. ¡Eres el lobo! Decepcionado, el lobo se fue y se acercó a una granja que había allí cerca, y se comió docenas y docenas de huevos para aclarar y suavizar la voz. Y volvió a la casa de los cabritillos -toc toc toc- y con voz suave dijo: -Niños, soy mamá, ¿pueden abrirme la puerta? No convencidos de que era su madre, los cabritillos le dijeron: -Si eres nuestra madre, entonces enséñanos tu pata.

Fuente: Google (2013) <http://www.cuentoscortos.com/cuentos-clasicos>.

Actividad 18

Anexo 18

“Camino por la selva”

Camino por la selva
No sé qué encontraré
Oigo animales, ¿cuáles hoy descubriré?
Shhh
Oigo, oigo Un elefante
Piso como el elefante, el elefante
Camino por la selva No sé qué encontraré
Oigo animales, ¿cuáles hoy descubriré?
Shhh
Oigo, Oigo Una serpiente
Silbo como la serpiente, la serpiente
Piso como el elefante, el elefante
Camino por la selva No sé qué encontraré
Oigo animales, ¿cuáles hoy descubriré?

Muerdo como el cocodrilo, el cocodrilo
Cuelgo como el monito, el monito
Silbo como la serpiente, la serpiente
Piso como el elefante, el elefante

Camino por la selva
No sé qué encontraré
Oigo animales,
¿cuáles hoy descubriré?
Shhh
Oigo, oigo
Una manada de leones

Rujo como los leones, como los leones
Muerdo como el cocodrilo, el cocodrilo
Cuelgo como el monito, el monito
Fuente: YouTube (2019) <https://acortar.link/bUnFC>

Actividad 19

Anexo 19

“Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover,
lo voy a mover, lo voy a mover.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover
de la cabeza a los pies
La mano, la otra mano, mueve las
manos, muévelo así
El codo, el otro codo, mueve tus codos
y muévelo así
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover,
lo voy a mover, lo voy a mover.

El hombro, el otro hombro, mueve tus
hombros y muévelo así.

La cabeza, ay la cabeza, mueve
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover,
lo voy a mover, lo voy a mover.

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover
de la cabeza a los pies

La rodilla, la otra rodilla, mueve las
rodillas y muévete así...

La cintura, ay la cintura, mueve
Fuente: YouTube (2018) <https://acortar.link/fFbRb0>

Actividad 20

Anexo 20

“El baile del paraguas”

Tengo que abrir el paraguas
Porque tú te estás mojando

Y se me vuelve agua
y se me vuelve agua
Todo lo que estoy pensando.

Tengo que abrir el paraguas
Porque la lluvia es muy fuerte

Y si viene con brisas
y si viene con brisas
Te resfrías hasta los dientes.

Yo no te quiero ver emparamao
Siempre te quiero ver es caliente
Yo no te quiero ver emparamao
Siempre te quiero ver es caliente.

Fuente: YouTube (2018) <https://acortar.link/fFbRb0>.

Actividad 21

Anexo 21

“Ejercicios de estiramiento”

La niña o niño permanecerán de pie y con las piernas ligeramente separadas. Le indicaremos que se convertirá en elefante y que va a respirar como este animal.

Tomará aire por la nariz de forma profunda y cuando lo haga, levantará sus brazos como si éstos fueran la trompa del elefante.

Al momento de exhalar, debe hacerlo por la boca de forma sonora y bajando los brazos mientras se inclinan un poco llevando la “trompa del elefante” hacia abajo.

Fuente: Google (2021) <https://acortar.link/74s5ps>

Actividad 22

Anexo 22

“Ejercicios de respiración”

Meter el aire y sacarlo (cinco segundos / cinco repeticiones).

Acostados boca arriba, colocar un pedazo de papel higiénico sobre la boca y nariz. Pedirle a la niña o niño que meta aire y sople para que levante el papel.

La niña o el niño se sentarán en una silla con la espalda recta.

Pondrá sus manos en el abdomen y tomará aire profundamente por la nariz durante cuatro segundos.

Después, deben dejar ir ese aire mientras hace el sonido de la serpiente.

Meter aire en cinco segundos y soplar. Colocar un peluche favorito (osito). Tomar aire durante tres segundos y ver cómo su peluche favorito se eleva.

Fuente: Google (2021) <https://acortar.link/74s5ps>

Actividad 23

Anexo 23

“Rompecabezas”

El sapo no se lava el pie, no se lava porque no quiere.
Él vive en la laguna, no se lava el pie porque no quiere.
El sapo no se lava el pie, no se lava porque no quiere.
Él vive en la laguna, no se lava el pie porque no quiere.
¡Qué apestoso!

Esta canción es muy fácil, ahora vamos a cantarla,
pero con una sola vocal.

Comenzaremos con la letra Aa:

A la sapa na sa lava al paa, na sa lava parca na caara.

Al vava an la lagana, na sa lava al pa parca na caara.

Fuente: YouTube (2018) <https://acortar.link/iDUM39>

Actividad 24

Anexo 24

“Soy una serpiente”

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Fuente: YouTube (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbiM>

Actividad 25

Anexo 25

“El monstruo de la laguna”

Al monstruo de la laguna
Le gusta bailar la cumbia
Se empieza a mover seguro
De a poquito y sin apuro (¡eso!)

El monstruo de la laguna
Empieza a mover la panza
Para un lado y para el otro
Parece una calabaza

Mueve la panza
Pero no le alcanza

El monstruo de la laguna
Empieza a mover las manos
Para un lado y para el otro
Como si fueran gusanos

Fuente: YouTube (2017) <https://acortar.link/XpzSIC>

Anexo 3. Instrumento para diagnóstico (Pretest y Post)

Resultados de pretest

25

FUJA DE REGISTRO DEL ESTUDIANTE

Instrumento para evaluación de atención

Nombre de la Institución Educativa: José Miguel García Noveno

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del niño o niña:
..... Delgado Cañón José

1er. Apellido 2do. Apellido Nombres

Curso: Inicial II Paralelo: "A"

Docente: Licenciada Rosa Cordevo

Sexo: Masculino: .. Femenino:

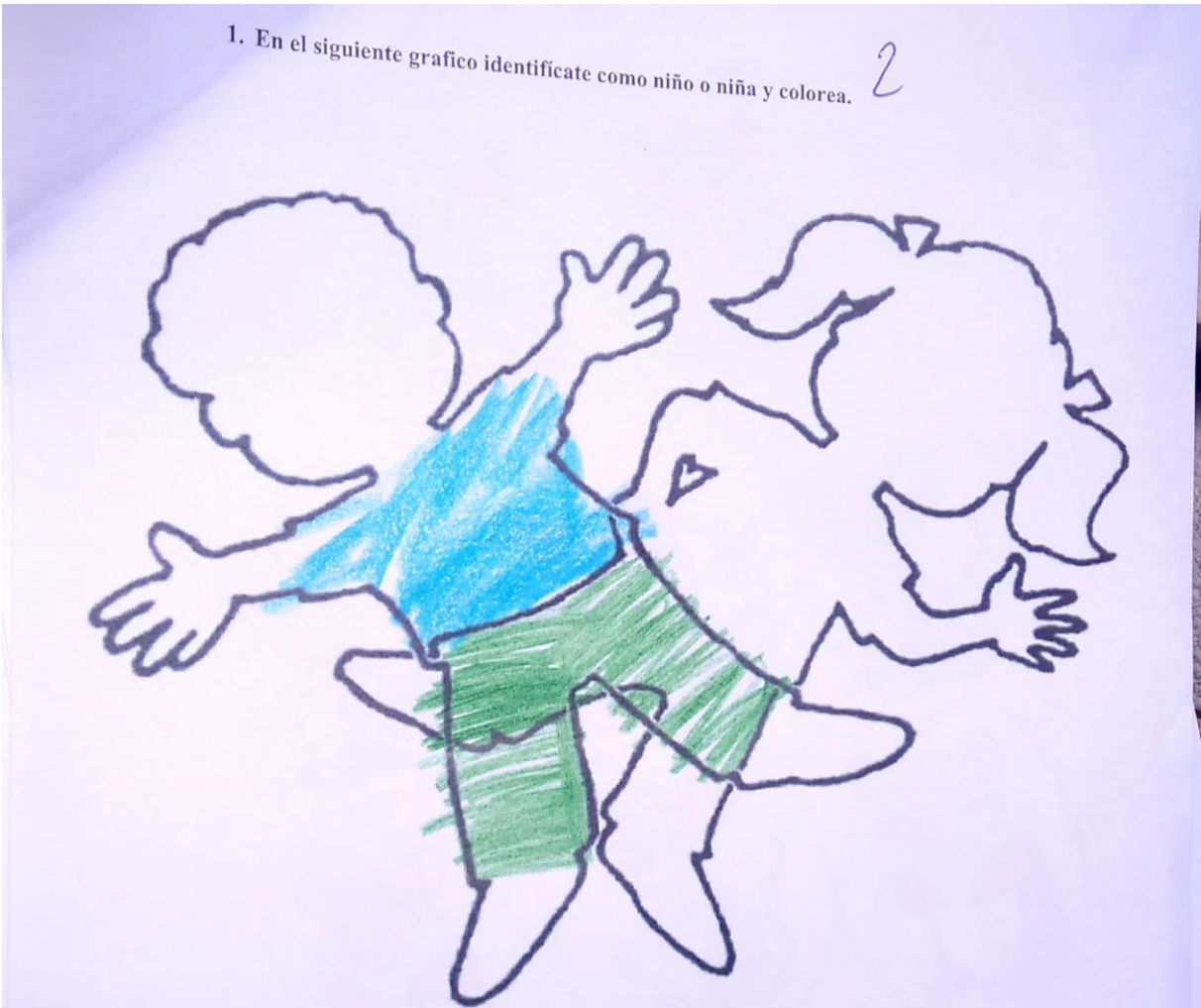
Dirección del domicilio.....

Edad: 4 años 3 meses 4 días

**ACTIVIDADES DE ATENCIÓN
SELECTIVA**

Puntuación obtenida
7

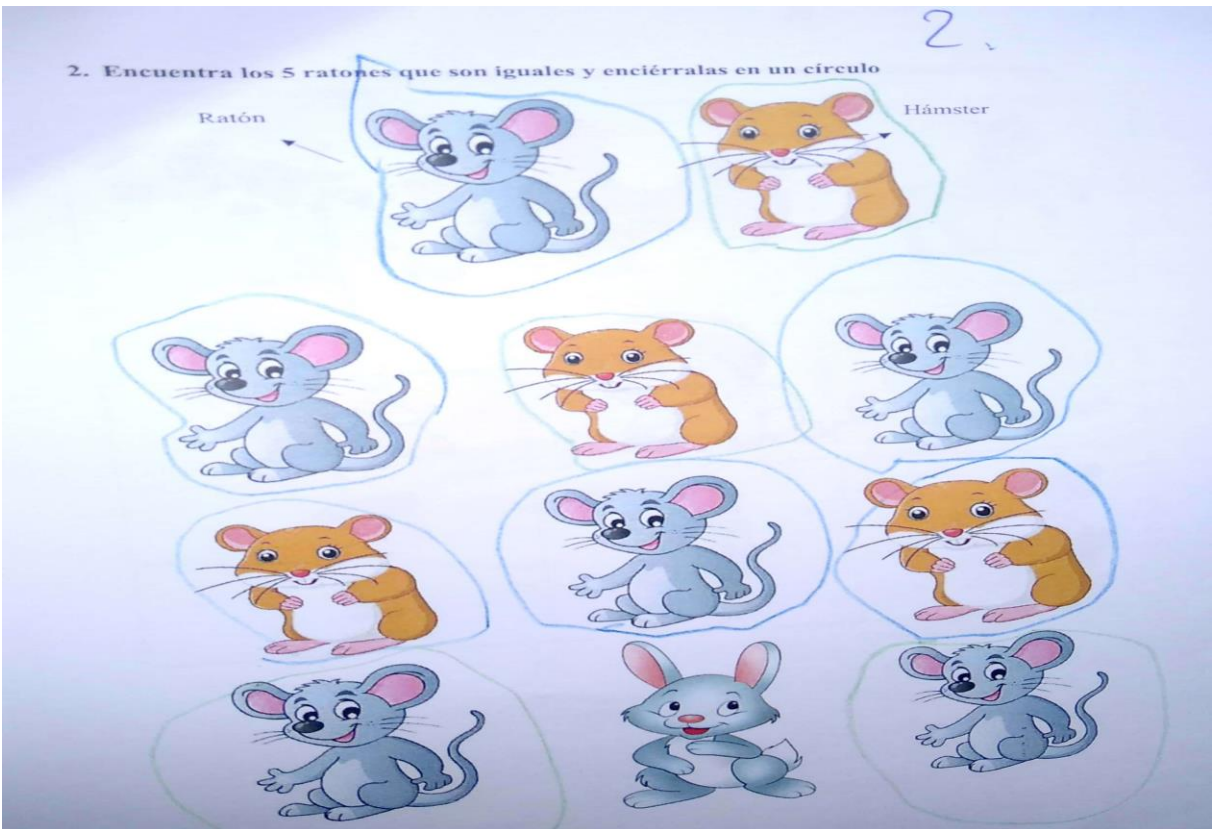
1. En el siguiente grafico identificate como niño o niña y colorea. 2



2. Encuentra los 5 ratones que son iguales y enciérralos en un círculo 2.

Ratón

Hámster

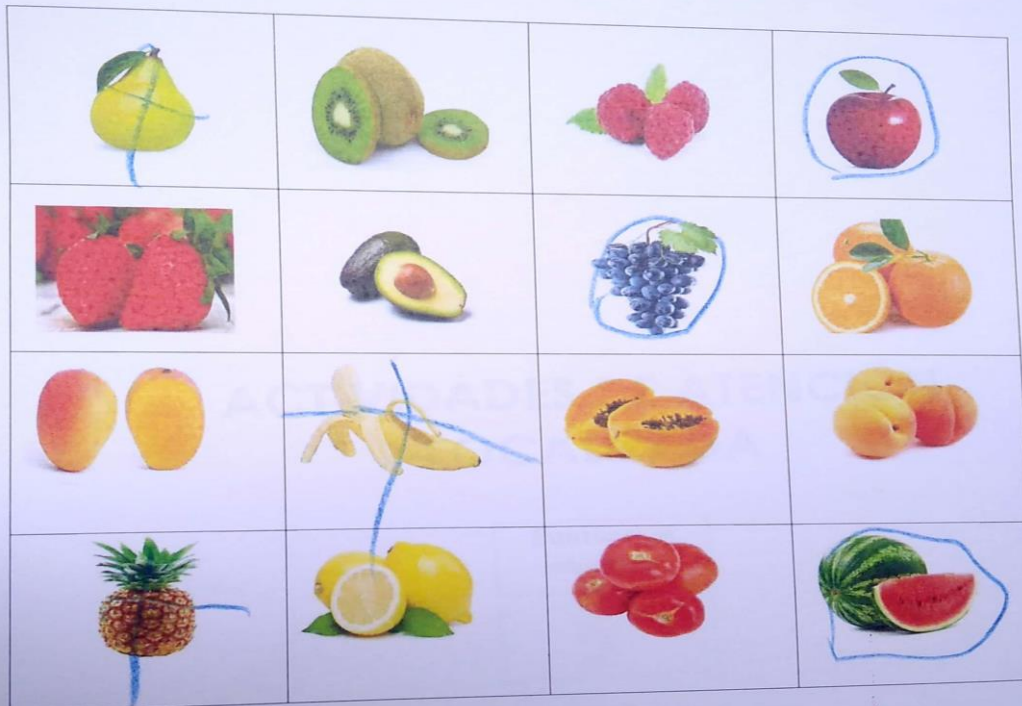


3. En cada fila, de las tres imágenes hay una que no corresponde; marca con una cruz (+) al intruso.



En el siguiente cuadro de frutas busca y encierra las siguientes:
 Maduro / Manzana / Pera / Uva / Piña / Sandía

2



ACTIVIDADES DE ATENCIÓN FOCALIZADA

Puntuación
obtenida

5

2

1. Observa las siguientes figuras. Encierra en un círculo la carita feliz. Marca con una cruz (+) las caritas tristes.

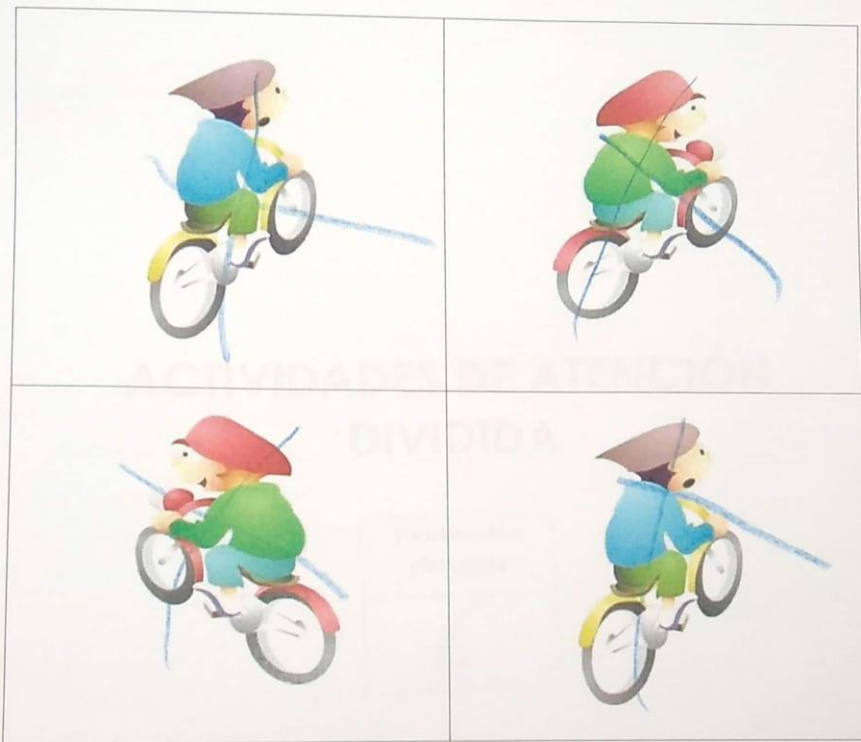


2. Busca dos diferencias en las imágenes
Busca cuatro diferencias en los árboles.

3



3. Busca los dos dibujos idénticos y márcalos con una cruz (+).

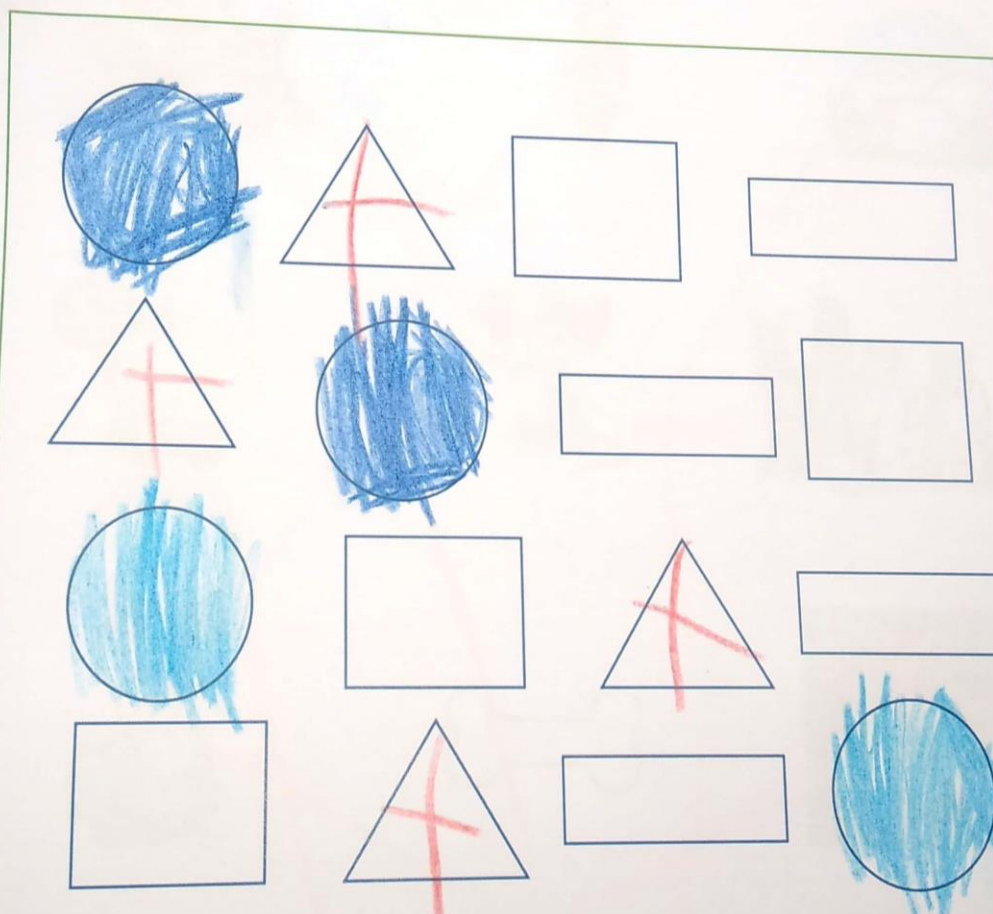


ACTIVIDADES DE ATENCIÓN DIVIDIDA

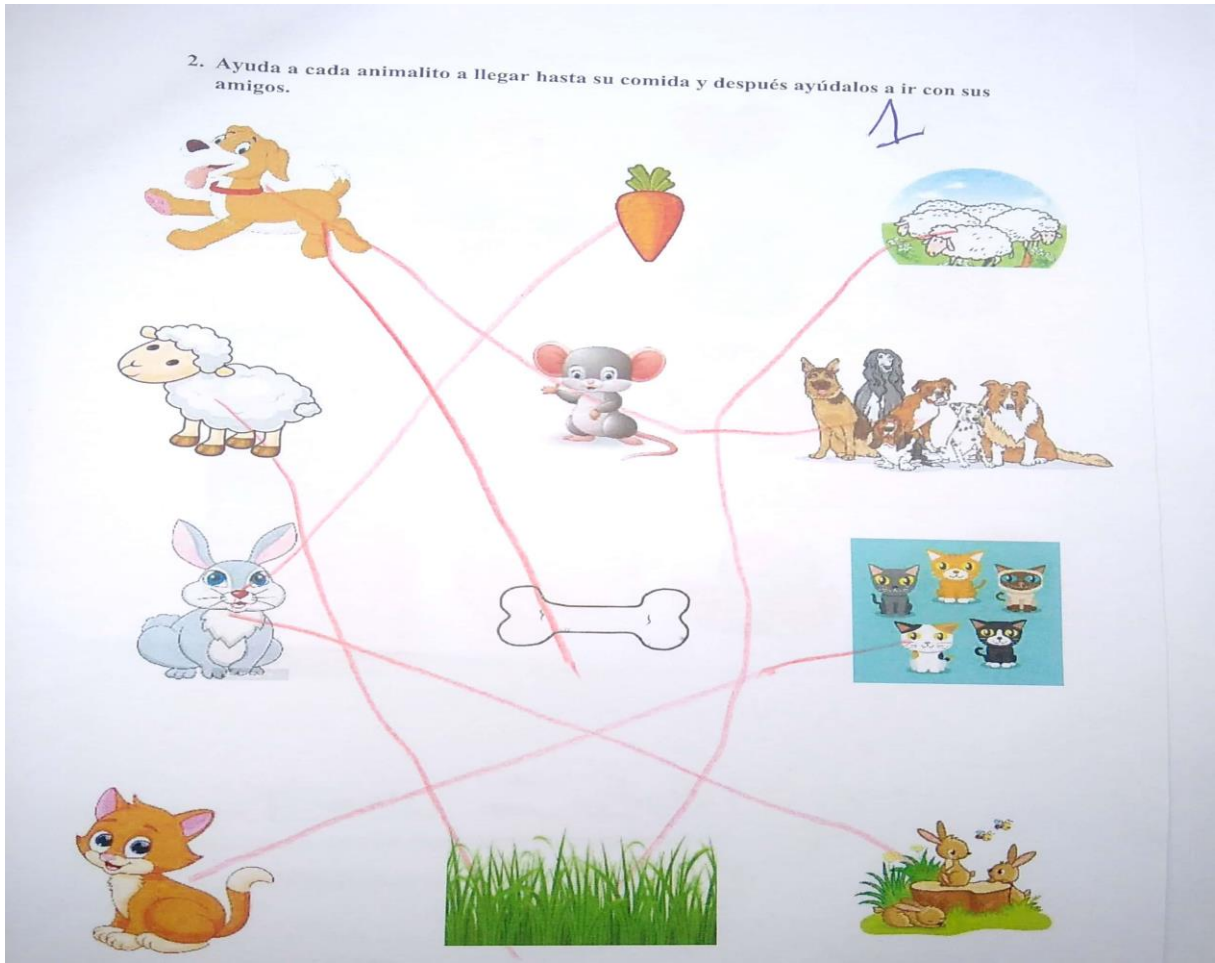
Puntuación obtenida
6

1. Descubre los 4 círculos y pinta con el color azul. Luego marca con una cruz (+) los triángulos (Δ)

3


















2. Ayuda a cada animalito a llegar hasta su comida y después ayúdalos a ir con sus amigos.



3. Bingo cruzado de frutas.

Mencione el color y la figura donde se encuentra la manzana.

2

CRUZADOS			
			
			
			

Color Amarillo Figura estrella - Uva x
 Mencione el color y la figura donde se encuentra la piña.
 Color rojo Figura carre feliz - piña -

ACTIVIDADES DE ATENCIÓN SOSTENIDA

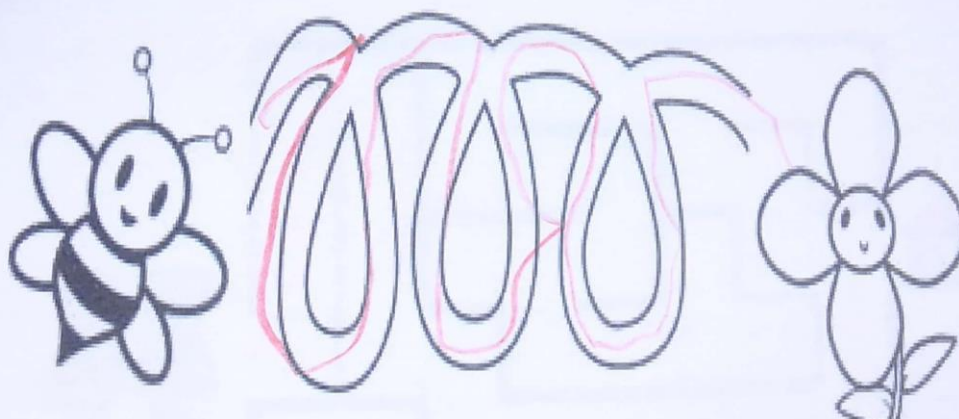
Puntuación obtenida
7

1. Laberintos

a) Nuestra amiguita abeja debe alcanzar la flor.

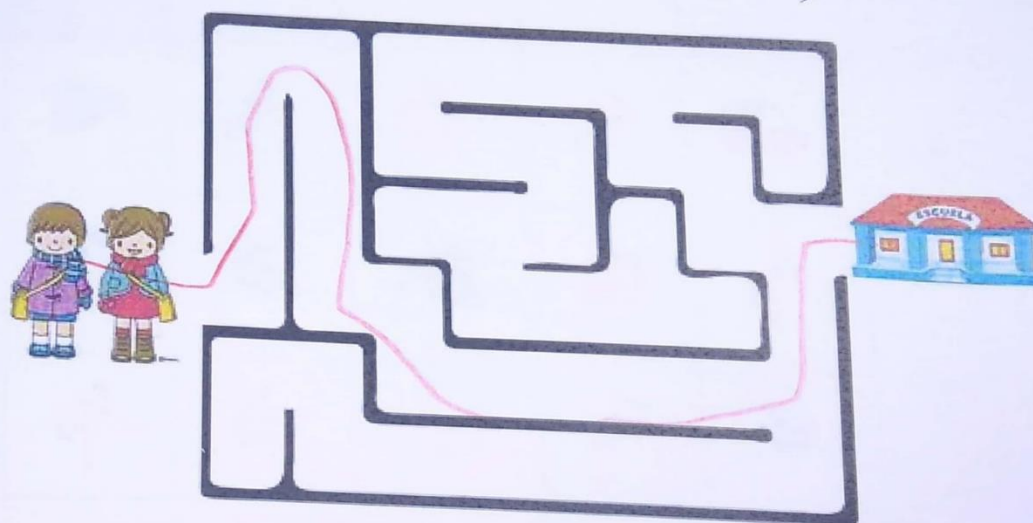
Acompañemela a la abejita a recorrer todo el camino hasta llegar a la flor.

3



b) Ayuda a los niños a llegar a la escuela a tiempo.
Pinta el camino correcto

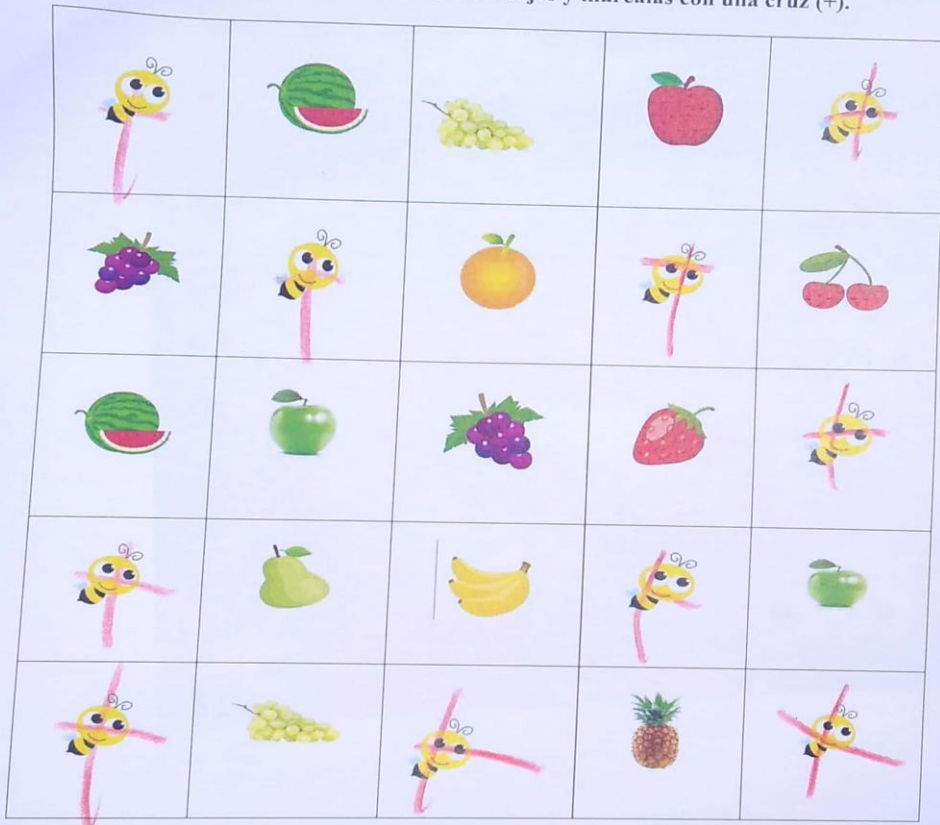
3



2. Percepción visual: Escucha la orden con atención.

a) En el siguiente cuadro encuentra las abejas y márcalas con una cruz (+).

3



b) Y en este mar encuentra los números del 1 al 5 y márcalos con una cruz (+)

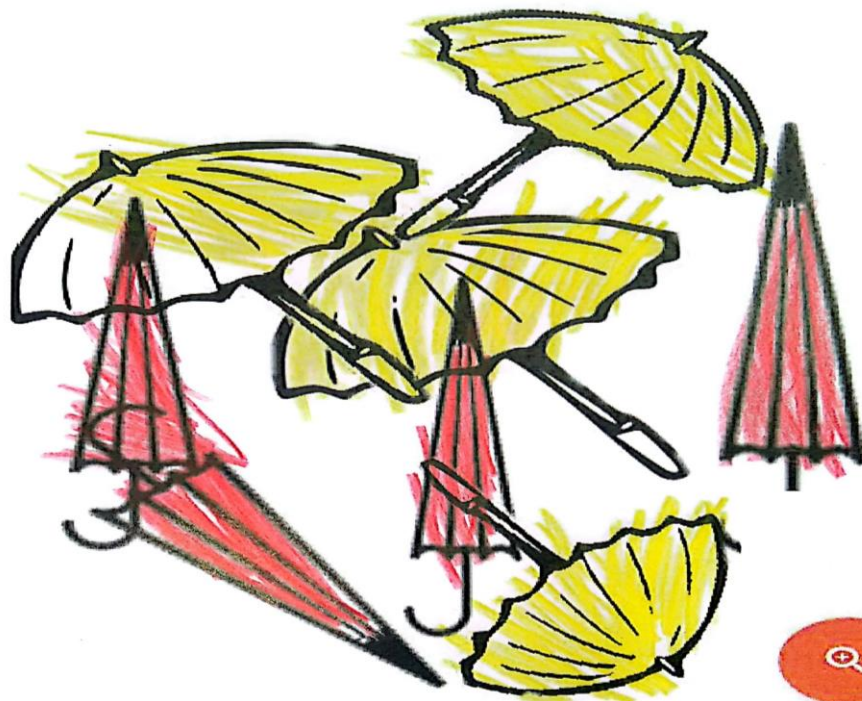
6



3. Fíjate en las series de las figuras. Tacha con una x la figura que continúa en cada serie.



4. Colorea de amarillo los paraguas que están abiertos y de rojo los que están cerrados.



Resultados de post test

37

HOJA DE REGISTRO DEL ESTUDIANTE

Instrumento para evaluación de atención

Nombre de la Institución Educativa: José Miguel García Moreno

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del niño o niña:
Delgado Camión José

1er. Apellido 2do. Apellido Nombres

Curso: Inicial II Paralelo: "A"

Docente: Licenciada Rosa Cordero

Sexo: Masculino: Femenino:

Dirección del domicilio:

Edad: 4 años 3 meses 4 días

**ACTIVIDADES DE ATENCIÓN
SELECTIVA**

Puntuación obtenida
10

1. En el siguiente grafico identificate como niño o niña y colorea.



2. Encuentra los 5 ratones que son iguales y enciérralos en un círculo

Ratón



Hámster

3



3. En cada fila, de las tres imágenes hay una que no corresponde; marca con una cruz (+) al intruso.

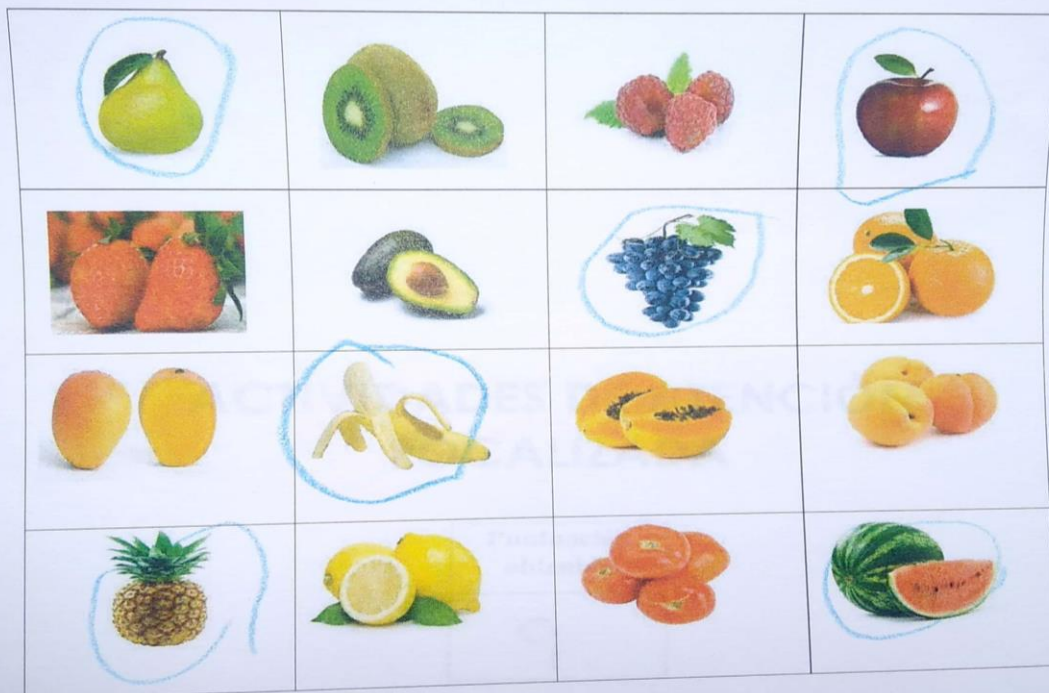
1



En el siguiente cuadro de frutas busca y encierra las siguientes:

Maduro / Manzana / Pera / Uva / Piña / Sandia

3



ACTIVIDADES DE ATENCIÓN FOCALIZADA

Puntuación obtenida

9

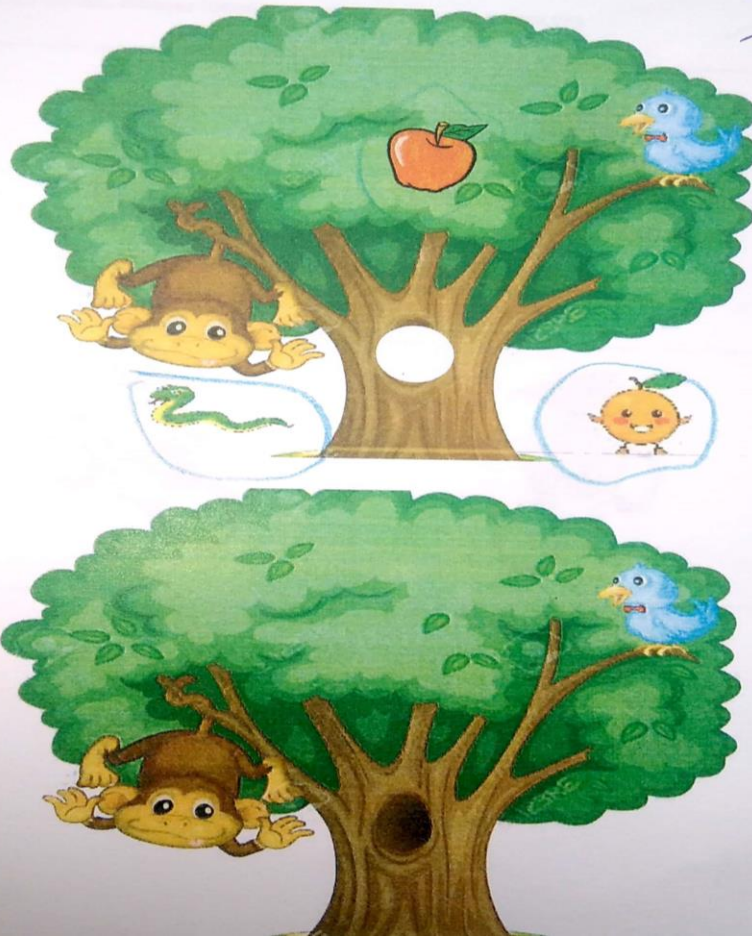
1. Observa las siguientes figuras. Encierra en un círculo la carita feliz. Marca con una cruz (+) las caritas tristes.

3



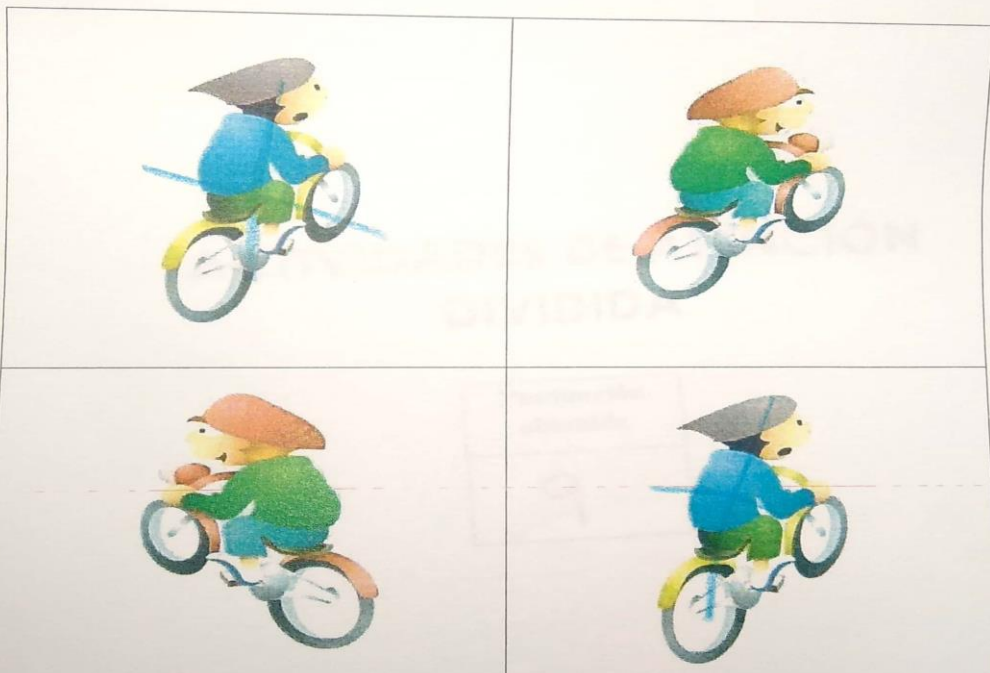
2. Busca dos diferencias en las imágenes
Busca cuatro diferencias en los árboles.

3



3. Busca los dos dibujos idénticos y márcalos con una cruz (+).

3

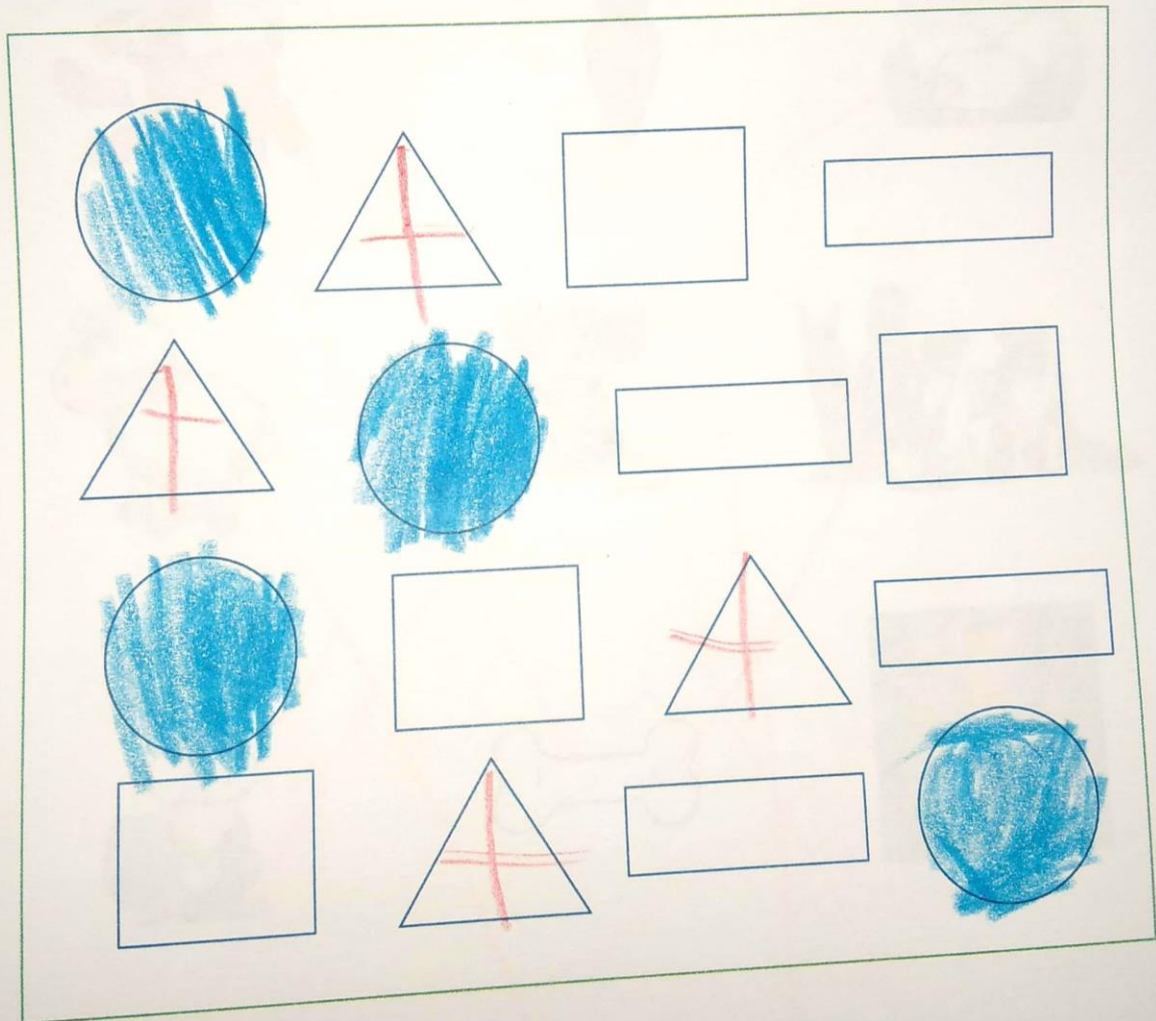


ACTIVIDADES DE ATENCIÓN DIVIDIDA

Puntuación obtenida
9

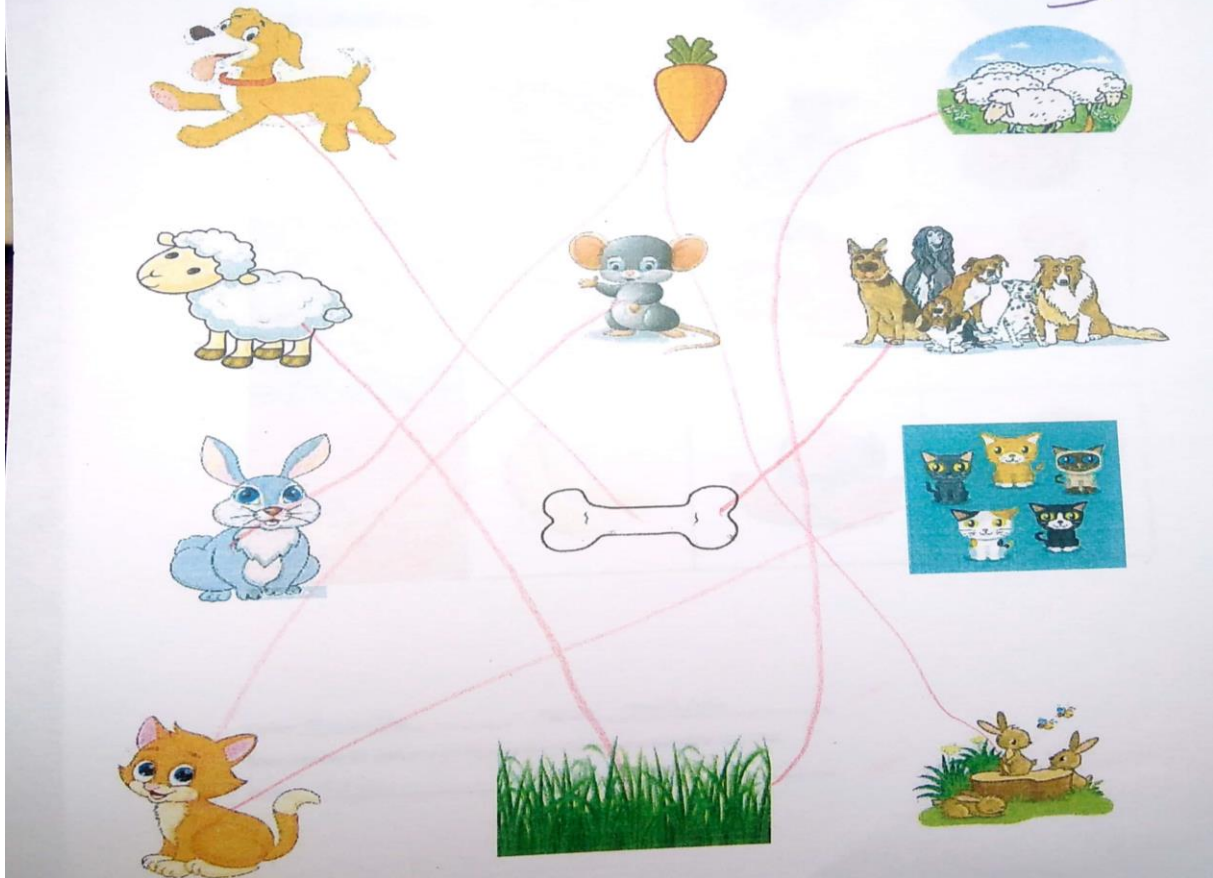
1. Descubre los 4 círculos y pinta con el color azul. Luego marca con una cruz (+) los triángulos (\triangle)

3



2. Ayuda a cada animalito a llegar hasta su comida y después ayúdalos a ir con sus amigos.
















3



3. Bingo cruzado de frutas.

Mencione el color y la figura donde se encuentra la manzana.

3

CRUZADOS			
			
			
			

Color amarillo Figura corazón
 Mencione el color y la figura donde se encuentra la piña.
 Color rojo Figura estrella

ACTIVIDADES DE ATENCIÓN SOSTENIDA

Puntuación obtenida

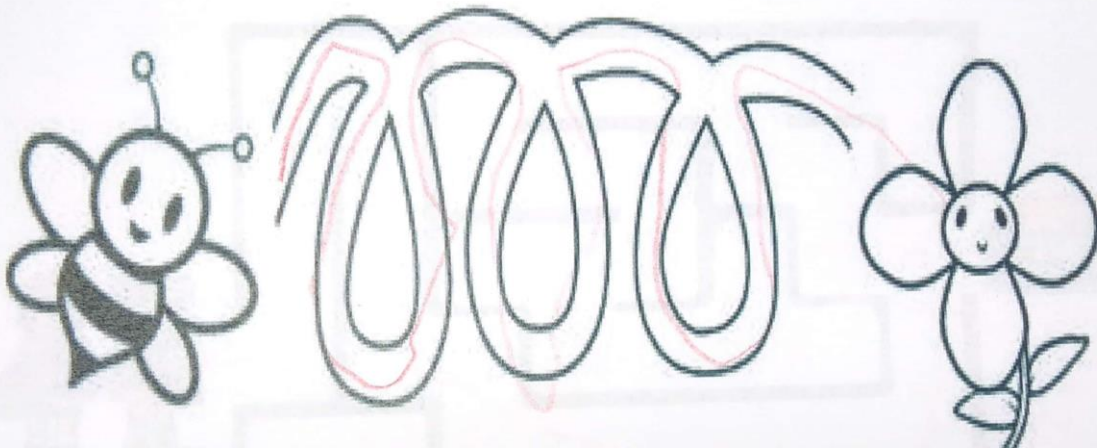
9

1. Laberintos

a) Nuestra amiguita abeja debe alcanzar la flor.

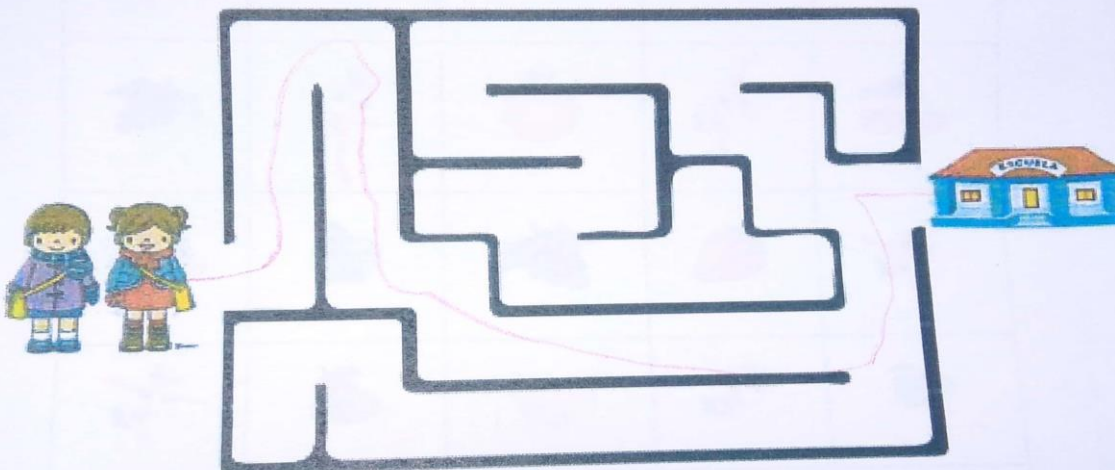
Acompáñemela a la abejita a recorrer todo el camino hasta llegar a la flor.

3



b) Ayuda a los niños a llegar a la escuela a tiempo.
Pinta el camino correcto

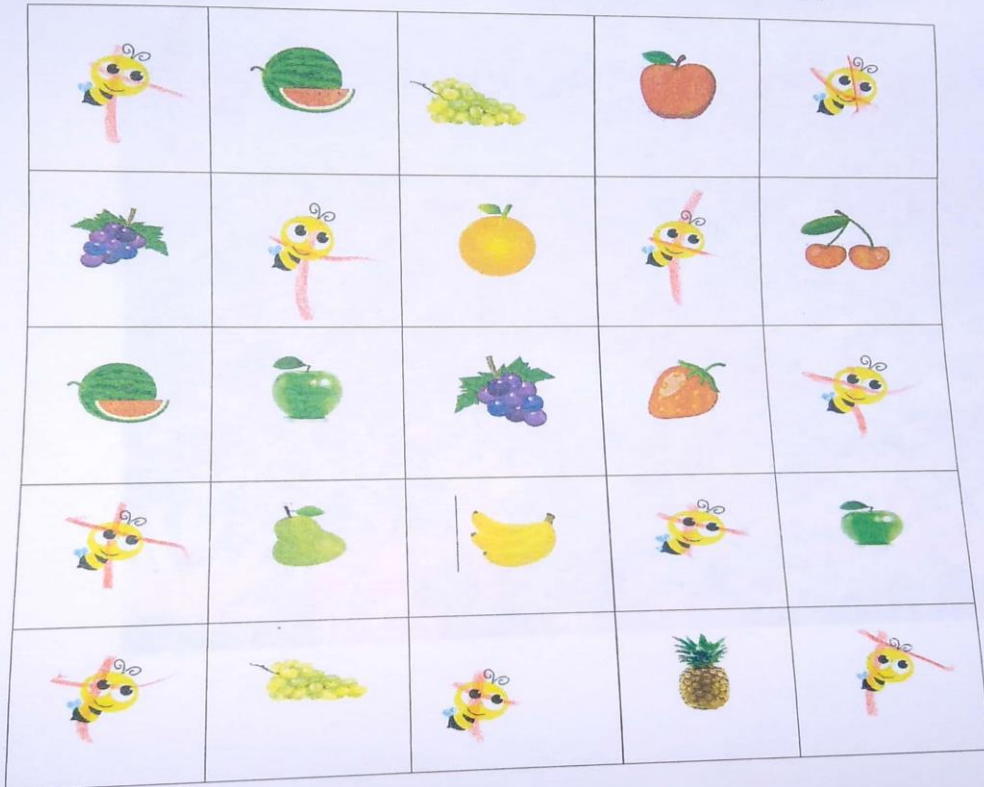
3



2. Percepción visual: Escucha la orden con atención.

a) En el siguiente cuadro encuentra las abejas y márcalas con una cruz (+).

3



b) Y en este mar encuentra los números del 1 al 5 y márcalos con una cruz (+)

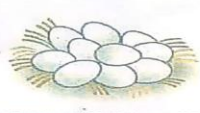
3



3. Fíjate en las series de las figuras. Tacha con una x la figura que continúa en cada serie.



3



4. Colorea de amarillo los paraguas que están abiertos y de rojo los que están cerrados.

3



Anexo 4. Instrumentos cualitativos (lista de cotejo y registro anecdótico)

Indicadores de evaluación		LISTA DE COTEJO																				
		Clasifica botones de acuerdo a su tamaño y color		Identifica de entre varios objetos los iguales, agrupándolos por sus características.		Identifica y señalar al intruso que se encuentra en la lámina.		Identifica las figuras iguales al modelo.		Encuentra las parejas correspondientes, según sus características semejantes.		Sigue los patrones establecidos,		Realiza el patrón de torres con el modelo indicado.		Clasifica frutas según su forma, tamaño y color.		Realiza dibujos utilizando las figuras geométricas.		Memoriza la imagen y colocar en la sombra correspondiente.		
Niños		L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	
		Angel Armijos		✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Jhofre Castillo			✓		✓	✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Iker Chacho			✓	✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Andre Lara		✓			✓	✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Santiago Chimbo			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Paúl Córdova		✓		✓			✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓
Mathias Criollo		✓		✓		✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓	
Edrik Cruz			✓		✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓
Daniel Armijos			✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Alana Cueva			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Iker Cueva		✓		✓		✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓	
José Delgado			✓		✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓
Danna Galván		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Martina Gaona			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Catalina Gordillo		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Victoria Uyaguari			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Aitana Matailo		✓		✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Paula Hurtado		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Dylan Morocho			✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Matias Paccha		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

Abreviatura: Logrado (L), no logrado (N.L)

LISTA DE COTEJO

Niños	Indicadores de evaluación		Reconoce las diferentes partes del cuerpo a través el juego.		Establece las semejanzas y diferencias entre dos imágenes.		Discrimina e identifica los personajes de la narración del cuento.		Lograr armar una torre con varios bloques de colores sin derrumbarlo.		Aumenta la concentración y la capacidad para resolver problemas armando el rompecabezas.		Desarrolla el pensamiento a través del juego dominó.		Constuye un origami de forma adecuada.		Ejecuta la acción indicada al ritmo de la música.		Identifica el sonido y completa la figura del animal.		Escucha e identifica a través del sonido el medio de transporte al que corresponde.	
	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L
Angel Armijos	✓			✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Jhofre Castillo		✓	✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Iker Chacho		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Andre Lara	✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Santiago Chimbo		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Paúl Córdova	✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Mathias Criollo	✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Edrik Cruz		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Daniel Armijos		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Alana Cueva			✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Iker Cueva	✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
José Delgado	✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Danna Galván	✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Martina Gaona		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Catalina Gordillo	✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Victoria Uyaguari		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Aitana Matailo	✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Paula Hurtado	✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Dylan Morocho	✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
Matias Paccha	✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓

Abreviatura: Logrado (L), no logrado (N.L)

LISTA DE COTEJO												
Niños	Indicadores de evaluación		Identifica la figura y el color colocándola en el lugar que le corresponde.		Identifica la emoción que indique el dado.		Realiza la acción según el número que indique el dado		Encuentra el camino correcto para resolver el laberinto.		Reconoce los números del 1 al 5 en la caja sensorial.	
	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L	L	N.L
Angel Armijos		✓	✓		✓		✓		✓		✓	
Jhofre Castillo	✓			✓	✓			✓		✓		✓
Iker Chacho	✓		✓		✓			✓		✓		✓
Andre Lara		✓	✓			✓		✓		✓		✓
Santiago Chimbo	✓		✓		✓			✓		✓		✓
Paúl Córdova		✓			✓			✓		✓		✓
Mathias Criollo	✓		✓		✓			✓		✓		✓
Edrik Cruz	✓		✓		✓			✓	✓	✓		✓
Daniel Armijos	✓		✓		✓			✓		✓		✓
Alana Cueva	✓		✓		✓			✓		✓		✓
Iker Cueva	✓		✓		✓			✓		✓		✓
José Delgado	✓		✓			✓		✓		✓		✓
Danna Galván	✓		✓		✓			✓		✓		✓
Martina Gaona		✓	✓		✓			✓		✓		✓
Catalina Gordillo	✓		✓		✓			✓		✓		✓
Victoria Uyaguari	✓		✓		✓			✓		✓		✓
Aitana Matailo	✓		✓		✓			✓		✓		✓
Paula Hurtado	✓		✓		✓			✓		✓		✓
Dylan Morocho	✓		✓		✓			✓		✓		✓
Matias Paccha	✓		✓		✓			✓		✓		✓

Abreviatura: Logrado (L), no logrado (N.L)

Registro Anecdótico

Alumno: José Delgado
 Fecha: 26-05-2023
 Actividad: Sigue pabones
 Descripción de lo observado:
 Realizo la actividad a medias no logro completarla, por lo que se coloco en este parametro y mucho faltaba.

Registro Anecdótico

Alumno: Danna Galván
 Fecha: 16-05-2023
 Actividad: Arma el rompecabezas
 Descripción de lo observado:
 Realizo la actividad correctamente, llego al parametro de logrado.
 En las otras actividades falto a clases.

Registro Anecdótico

Alumno: Paula Hurtado
 Fecha: 10-05-2023
 Actividad: Sigue el circuito
 Descripción de lo observado:
 No realizo la actividad de forma correcta, llegando al parametro no logrado.
 (las otras actividades pudo realizarlas y fallo en otras).

Registro Anecdótico

Alumno: Paúl Córdova
 Fecha: 31-05-2023
 Actividad: Identifica el sonido de los animales
 Descripción de lo observado:
 logro realizar la actividad de manera correcta colocando las fichas donde corresponde, logrando el parametro logrado.

Anexo 5. Imágenes fotográficas de intervención







Anexo 6. Certificado de traducción del resumen

Loja, 23 de agosto del 2023

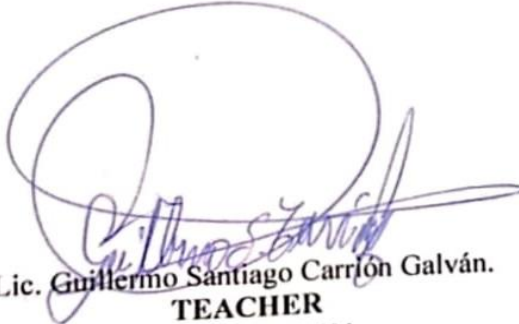
El suscrito Lic. Guillermo Santiago Carrión Galván

**LICENCIADO EN PEDAGOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLES
COMO LENGUA EXTRANJERA**

Certifica. –

Haber traducido de español a ingles el resumen del trabajo de integración curricular: **Los juegos cognitivos y la atención en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, de la autoría de la estudiante Paula Stefania Bravo Cuenca, C.I.: 1106056581.

Es todo cuanto puedo en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso del presente documento cuando lo considere conveniente.



Lic. Guillermo Santiago Carrión Galván.
TEACHER
C.I.: 1102077631