



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

Juegos cognitivos y la atención en niños de preparatoria de la escuela de Educación Básica Miguel Riofrío en el período académico 2023-2024

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

AUTORA:

Josselyn Anahi Chamba Jaramillo

DIRECTORA:

Diana Belén Rodríguez Guerrero

Loja – Ecuador

2024

Certificación



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

**Sistema de Información Académico
Administrativo y Financiero - SIAAF**

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **RODRIGUEZ GUERRERO DIANA BELEN**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **Juegos cognitivos y la atención en niños de preparatoria de la escuela de Educación Básica Miguel Riofrío en el periodo académico 2023- 2024**, perteneciente al estudiante **JOSSELYN ANAHI CHAMBA JARAMILLO**, con cédula de identidad N° **1105199812**.

Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 1 de Agosto de 2024



Atestado digitalmente con:
**DIANA BELEN
RODRIGUEZ GUERRERO**

F) _____
**DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR**



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-001620

1/1
Educamos para Transformar

Escaneado con CamScanner

Autoría

Yo, **Josselyn Anahi Chamba Jaramillo**, 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: 1105199812

Fecha: 28 de octubre del 2024

Correo electrónico: josselyn.chamba@unl.edu.ec

Teléfono: 0996355766

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, **Josselyn Anahi Chamba Jaramillo**, declaro ser autora del trabajo de integración curricular denominado **Juegos cognitivos y la atención en niños de preparatoria de la escuela de Educación Básica Miguel Riofrío en el período académico 2023-2024**, como requisito para optar 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 veintiocho días del mes de octubre de dos mil veinticuatro.



Firma:

Autora: Josselyn Anahi Chamba Jaramillo

Cédula: 1105199812

Dirección: Catamayo

Correo electrónico: josselyn.chamba@unl.edu.ec

Teléfono: 0996355766

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora del Trabajo de Integración Curricular: Lic. Diana Belén Rodríguez Guerrero Mg. Sc.

Dedicatoria

Agradezco infinitamente a Dios y dedico con todo mi corazón mi tesis a mi querido padre Manuel de Jesus Chamba Chavez , quien ya no me acompaña terrenalmente pero espiritualmente siempre está presente guiándome y ayudándome cada vez que pierdo el camino y las fuerzas, pues la inspiración siempre llega desde el cielo.

Gracias por ser la luz que siempre guía mi camino y me hace querer dar lo mejor de mí siempre porque mi mayor deseo es que te sientas orgulloso de tu hija, desde donde quiera que estés, no hay palabras suficientes para expresar mi gratitud hacia ti, me enseñaste a ser perseverante y luchar por cumplir mis metas y hoy te dedico una de las que tanto anhelabas verme cumplir, sin tus sacrificios, dedicación y esfuerzo no hubiera podido.

A mi madre Lidia Jaramillo Ortiz por siempre motivarme y estar presente en cada paso que doy apoyándome y dándome fortaleza, gracias por creer en mí, sin ti no lo habría logrado, este logro es tanto mío como tuyo, es un reflejo de tu constante trabajo en mi educación, hoy todo lo que soy es gracias a ti.

Padres este logro es por y para ustedes los amo, a mis hermanos y a toda mi familia que fueron parte de este proceso sin su apoyo no hubiera sido posible.

Josselyn Anahi Chamba Jaramillo

Agradecimiento

Agradezco a mi querida y prestigiosa Universidad Nacional de Loja por permitirme formarme, ser parte de ella y llevar a cabo este proceso, a la Facultad de Educación el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Educación inicial y a mis apreciados docentes que me formaron en valores y conocimientos durante todos estos años.

A mi directora Diana Belén Rodríguez Guerrero por su constante apoyo durante la realización de mi trabajo de investigación gracias a su colaboración y conocimientos brindados pude dar por culminado este trabajo.

A la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío y a sus distinguidas autoridades que la dirigen que me abrieron las puertas de su institución para llevar a cabo esta investigación, de la misma manera a la licenciada María Salome Live por darme la apertura con sus estudiantes que fueron parte importante dentro de este estudio.

Josselyn Anahi Chamba Jaramillo

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación.....	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tablas	viii
Índice de figuras.....	viii
Índice de anexos.....	viii
1. Título	1
2. Resumen.....	2
Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
4.1. Atención.....	7
4.1.1. Definición	7
4.1.2. Características de la atención.....	8
4.1.3. Modelos explicativos del proceso cognitivo atencional.....	9
4.1.4. Clasificación de los tipos de atención	13
4.1.5. Tiempos de atención según la edad.....	15
4.1.6. Etapas de la atención	16
4.1.7. Factores que influyen en la atención	17
4.1.8. Estrategias de intervención para el desarrollo de la atención en el proceso de aprendizaje	18
4.2. Juegos Cognitivos	20
4.2.1. Definición de juegos cognitivos	20
4.2.2. La importancia de los juegos cognitivos.....	21
4.2.3. Teorías del juego cognitivo	22
4.2.4. Clasificación de los juegos cognitivos	23
4.2.5. El juego cognitivo como estrategia educativa	25
4.2.6. El rol del docente en el aprendizaje del juego cognitivo	26
4.2.7. Juegos cognitivos para mejorar la atención de los niños preparatoria	26
5. Metodología	28

6.	Resultados	30
6.1.	Resultados obtenidos de la aplicación del test.....	30
6.2.	Resultados obtenidos de estudios realizados con respecto al impacto de los juegos cognitivos en el desarrollo de la atención en niños de preparatoria	31
6.3.	Presentación de la propuesta de actividades para niños de preparatoria	35
7.	Discusión.....	39
8.	Conclusiones	41
9.	Recomendaciones.....	42
10.	Bibliografía	43
11.	Anexos.....	50

Índice de tablas:

Tabla 1.	Características de la atención.....	8
Tabla 2.	Lapsos de atención según la edad	15
Tabla 3.	Niveles de desarrollo de atención en los niños de preparatoria	30
Tabla 4.	Estudios que comprueban la eficacia de los juegos cognitivos	31
Tabla 5.	Indicadores planteados en la propuesta alternativa.....	36

Índice de figuras:

Figura 1.	Ubicación de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío	28
------------------	--	----

Índice de anexos:

Anexo 1.	Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular	50
Anexo 2.	Guía de actividades	51
Anexo 3.	Instrumento para diagnóstico	116
Anexo 4.	Certificado de traducción del resumen.....	144

1. Título

Juegos cognitivos y la atención en niños de preparatoria de la escuela de Educación Básica

Miguel Riofrío en el período académico 2023-2024

2. Resumen

La atención es la capacidad para enfocarse a procesar información que incluye estimulación interna y externa, es esencial para el proceso de aprendizaje debido a que entre mayor el nivel de concentración, mejor será su desempeño y ejecución de actividades dentro del aula y su vida cotidiana. Este trabajo de investigación tuvo como objetivo analizar como los juegos cognitivos potencian la atención en los niños de preparatoria de la escuela de educación básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja en el periodo académico 2023 – 2024 para la realización de la investigación tuvo como metodología un diseño experimental, alcance descriptivo y mixto que permitieron la descripción y análisis de datos cualitativos y cuantitativos, los métodos que se utilizaron fueron el inductivo, deductivo y analítico sintético para la obtención de los resultados se utilizó como instrumento el test para la detección y evaluación de dificultades de la atención elaborado por el ministerio de educación del estado plurinacional de Bolivia (2012), y adaptado por Armijos, obteniendo como resultado que el 78% de los niños posee un problema de atención severo y moderado mientras que el 22% presenta un problema leve por tal razón se creyó necesario el diseño de una propuesta alternativa denominada “Mentes maestras” basada en juegos cognitivos como estrategia para mejorar las dificultades de la atención.

Para finalizar se concluye que los juegos cognitivos utilizados como estrategia pedagógica ayuda a tener al cerebro más activo al enfrentar nuevos retos, resolver problemas mejorando las habilidades de atención y concentración, incrementa la velocidad de procesamiento, mejorando la filtración de información y desempeño académico garantizando un adecuado desarrollo integral.

Palabras clave: Concentración, atención, velocidad de pensamiento, habilidades, juegos cognitivos, desarrollo integral.

Abstract

Attention is the ability to focus on processing information that includes both internal and external stimuli. It is essential for the learning process, as a higher level of concentration leads to better performance and execution of activities in the classroom and everyday life. This research is aimed to analyze how cognitive games enhance attention in preparatory school children at the Miguel Riofrío basic education school in the city of Loja school year 2023–2024. The methodology used for the research was an experimental design, descriptive and mixed approach that allowed for the description and analysis of qualitative and quantitative data, In order to obtain the results, the test for the detention and evaluation of attention difficulties developed by the Ministry of Education of the Plurinational State of Bolivia (2012) and adapted by Armijos was used as an instrument, obtaining as a result that 78% of the children have a severe and moderate attention problem while 22% have a mild problem, for this reason it was considered necessary to design an alternative proposal called ‘Masterminds’ based on cognitive games as a strategy to improve attention difficulties.

To conclude, cognitive games used as a pedagogical strategy help the brain to be more active when facing new challenges, solving problems, improving attention and concentration skills, increasing the speed of processing, improving information filtration and academic performance, guaranteeing an adequate integral development.

Keywords: *Concentration, attention, speed of thought, skills, cognitive games, integral development.*

3. Introducción

La atención es un proceso cognitivo mediante el cual el cerebro se enfoca selectivamente en ciertos estímulos externos, a través de los órganos sensoriales mientras ignora las distracciones, esta información se procesa y se da de acuerdo al contexto en el que ocurre, es crucial en el desarrollo infantil ya que les permite enfocar su concentración en una tarea para optimizar su aprendizaje, generar nuevas ideas, potenciar sus habilidades educativas y sociales por ello es esencial proporcionar una estimulación adecuada mediante el uso de estrategias innovadoras y divertidas que apoyen a su fortalecimiento como los juegos cognitivos, estos juegos son una fuente de aprendizaje que fomentan áreas de desarrollo potencial como la inteligencia, atención, concentración, aprendizaje y resolución de problemas.

De acuerdo a la investigación realizada por Carrera (2016), en el primer año de educación general básica del Centro Educativo “Cambridge “de la ciudad de Quito se ha evidenciado que existen problemas de atención y concentración ya que tienen dificultad para continuar de manera normal el desarrollo cognitivo, continuar el ritmo de trabajo como sus demás compañeros, carencias sensoriales (visuales, auditivas o motoras), problemas emocionales, falta de motivación para asimilar conocimientos a causa de diferentes factores que pueden servir como distractores, lo cual perjudica a la concentración en los estudiantes por ejemplo: la fatiga, los medios visuales, televisión, videojuegos, y el ruido externo lo que afecta directamente en el desarrollo cognitivo.

Así mismo Cruz (2023), al aplicar un instrumento de evaluación a 19 niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “José Miguel García Moreno” de ciudad de Loja evidenció que existían dificultades al ejecutar varias actividades a la vez, culminarlas a tiempo y seguir instrucciones, a causa de la poca estimulación, falta de interés de las docentes por esta área y exceso de pantallas que afectan su atención y concentración, por tal razón fue importante tener presente estrategias que permitan mejorar esta habilidad cognitiva, por ser la base de su aprendizaje.

Luego de la aplicación del instrumento de diagnóstico a los niños de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío, se ha evidenciado una seria decadencia en la mayoría de infantes en la atención, pues tienen problema al concentrarse, aprender, recordar y adquirir nuevas habilidades, así como también se distraen con facilidad ante cualquier tipo de ruido, de igual forma no terminan las tareas que empiezan, se levantan constantemente y les cuesta permanecer en un mismo lugar, se les dificulta atender órdenes y por esta misma razón no ejecutan actividades sencillas como participar de dinámicas, se olvidan frecuentemente lo

que están realizando y cambian de actividad constantemente, lo que implica que se requiere una urgente intervención para atender estos problemas a tiempo y evitar dificultades a futuro ¿cómo los juegos cognitivos potencian la atención de los niños de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, en el periodo académico 2023 2024?

La presente investigación es de gran importancia ya que se centra en el estudio de cómo los juegos cognitivos fortalecen la atención, y si al incorporar esta estrategia de manera adecuada en el entorno de aprendizaje se contribuirá significativamente a los párvulos, por ello se ha considerado necesario diseñar una propuesta alternativa que consta de 25 actividades con la finalidad de mejorar y potenciar los cuatro tipos de atención y con ello su desempeño académico, social y desarrollo integral, los beneficiarios de esta investigación serán los niños de preparatoria de la institución anteriormente mencionada para quienes ha sido diseñada la propuesta alternativa

Contrastando en la investigación realizada por Bravo (2023) en el Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023 menciona que con la aplicación del pretest comprobó que un 45% de niños poseen un nivel de atención severo y el 40% un problema moderado, no obstante luego de aplicar la guía de actividades basadas en los juegos cognitivos, 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% determinando un gran cambio y fortalecimiento de la atención, selectiva, focalizada, dividida y sostenida.

Por otro lado en la investigación realizada por Ramirez (2021) en la Escuela de Educación básica ciudad de Loja, en el periodo 2019-2020, se demostró que inicialmente el 20,83% contaban con una atención muy buena y el 45,83% de los niños tenían una atención general regular, después de la aplicación de la propuesta alternativa este porcentaje se redujo a un 12,50% y aumentando a un 66,67% dejando en evidencia su efectividad pues dicha propuesta está basada en juegos cognitivos para mejorar la atención, se valoró la eficacia de la misma a través de los resultados obtenidos, los cuales aumentaron el enfoque en estímulos permitiéndoles realizar las tareas con mayor efectividad y contribuyendo así en la estimulación del proceso atencional.

Además en la investigación se establecieron tres objetivos específicos: 1) Establecer el nivel de atención en los niños de preparatoria a través de un instrumento de evaluación; 2) Conocer la importancia de los juegos cognitivos en el proceso de atención en niños de preparatoria; 3) Elaborar una propuesta alternativa basada en los juegos cognitivos para el fortalecimiento de la atención en los niños de preparatoria.

Para concluir la investigación tuvo como alcance evidenciar la eficacia de los juegos cognitivos como estrategia para mejorar la atención, fortalecer la estimulación mental e incrementar la velocidad de procesamiento a través del análisis de varios estudios, por otra parte existieron limitaciones tales como la poca información y ahondamiento acerca del tema y escasos estudios realizados.

4. Marco teórico

4.1. Atención

4.1.1. Definición

Según Portellano (2019), la atención es un mecanismo que permite realizar diversas actividades mentales al filtrar y procesar información proveniente del entorno, este proceso resulta fundamental para la supervivencia y adaptación del individuo a su entorno, es esencial destacar que la atención no se limita a un simple acto, sino que involucra un complejo sistema neuronal, dinámico y jerárquico.

La atención es la capacidad de dirigir, seleccionar, generar y mantener el nivel de activación adecuado para procesar la información relevante pues es un proceso que tiene lugar a nivel cognitivo y que permite orientarnos hacia aquellos estímulos que son importantes dejando de lado o ignorando los que no lo son para actuar en consecuencia.

En palabras de Giménez (2021), la atención es un mecanismo que posibilita la ejecución de diversos procesos y operaciones mentales facilitando así la realización de tareas cotidianas, dentro de este proceso se encuentran involucrados aspectos selectivos de distribución y de mantenimiento los cuales varían entre individuos.

La distribución y el mantenimiento de la atención son conceptos fundamentales en la psicología cognitiva y la neurociencia relacionados con cómo enfocamos y sostenemos nuestra atención, pues al hablar de distribución nos referimos a la capacidad de dividir nuestro enfoque entre múltiples tareas o estímulos, de igual manera al referirnos al mantenimiento de la atención estamos hablando de la capacidad de sostener el enfoque en una tarea o estímulo durante un periodo prolongado de tiempo.

Así mismo López (2021), aporta que la atención es un proceso psicológico básico que permite el procesamiento de información y la realización de diversas actividades, este proceso se caracteriza por ser activo y compuesto por mecanismos organizados que buscan filtrar los estímulos más relevantes del entorno.

Al mencionar a los mecanismos organizados estamos hablando de la función superior de la atención que es un proceso cognitivo avanzado que permite a las personas gestionar y coordinar su atención de manera eficiente para realizar tareas complejas y adaptarse a entornos cambiantes de la misma forma dentro de ella se encuentra la función ejecutiva que es la que permite la planificación, organización, control y supervisión de la conducta dirigida a mantener el enfoque en los objetivos importantes.

De acuerdo con Roselló (como se citó en Pérez, 2020), considera la atención como el proceso selectivo de la información más importante, esta perspectiva abarca tanto la actividad

consciente del individuo como sus deseos y expectativas, consolidando acciones diarias y manteniendo un control sobre estas.

La atención es clave en nuestra vida diaria, ya que determina cómo organizamos y llevamos a cabo nuestras actividades mentales, es imprescindible para recordar y discriminar las partes relevantes de la información, así como para controlar nuestras habilidades ejecutivas y realizar tareas de manera efectiva, en otras palabras la atención juega un papel vital para el funcionamiento cognitivo y el rendimiento óptimo en diferentes tipos de actividades.

4.1.2. Características de la atención

La atención en el proceso cognitivo esencial exhibe diversas características que contribuyen a su comprensión, en primer lugar, destaca su naturaleza selectiva, permitiendo al individuo enfocarse en estímulos específicos mientras ignora otros (Smith y Brown 2019), esta selectividad desempeña un papel crucial en la eficiencia cognitiva y el procesamiento de información relevante.

Las características de la atención son múltiples y abarcan diferentes aspectos que la definen y la hacen esencial para el funcionamiento cognitivo, por ello gracias a sus numerosas características permite atender a más de un evento a la vez, de manera que se encuentran interrelacionadas facilitando que la atención sea más flexible y adaptativa, facilitando el ajuste a las demandas cambiantes del entorno y las tareas

Una característica clave de la atención es su capacidad para ser sostenida en el tiempo. Investigaciones realizadas por Johnson y Clark (2020), sugieren que la atención sostenida implica la habilidad de mantener el enfoque en una tarea durante períodos prolongados, siendo esencial para actividades que demandan concentración continua.

Tabla 1
Características de la atención

Aspectos de la atención	Descripciones
Selectividad	Mediante esta nuestra conciencia puede seleccionar el objeto en el cual se concentrará así como la información del mismo que quedarán fijados a manera de recuerdo; esta característica se encuentra relacionada directamente con la percepción, en cuanto a la selección del objeto es importante mencionar que está determinada por el interés del sujeto en función de su necesidad y actividad.
Concentración	Se produce cuando fijamos la conciencia en un objeto en específico, está determinada por los intereses por la conciencia de la necesidad y por la dificultad de la tarea.
Estabilidad	Se refiere a la capacidad de concentrar la atención en una actividad u objeto por un periodo de tiempo manteniendo el mismo rendimiento, la capacidad de mantener la atención por un periodo prolongado de tiempo no ligado a las necesidades biológicas de manera directa requiere de contar con la voluntad, motivación y conciencia.

Aspectos de la atención	Descripciones
Fluctuación	Consiste en una serie de variaciones periódicas en el nivel de la concentración de la atención que son de carácter momentáneo puesto que no duran más de unos pocos segundos y permiten mantener la atención por periodos prolongados estas desviaciones de la atención ante estímulos brindan un breve descanso al fenómeno atencional para que el mismo pueda prolongarse por más tiempo.
Conmutación	Se refiere a cuando se cambia de un objeto o actividad a otro sin perder el ritmo de trabajo y el nivel de atención, este mecanismo aumenta la estabilidad de atención.
Distribución	Se refiere a la capacidad de realizar exitosamente dos o más acciones manteniendo el mismo nivel de atención en ambas, esta función se desarrolla a partir de la actividad social del ser humano y es totalmente inexistente en los animales.

Nota. Datos tomados del proceso de la atención y sus características de Sierra (2016).

En la tabla 1 se muestran las características de la atención con cada una de sus definiciones, las cuales resaltan su importancia, que nos permiten entender como cada tipo de atención se manifiesta en situaciones cotidianas y cuáles son las habilidades necesarias para cada una, mostrándonos su relevancia para el bienestar general en múltiples aspectos tanto personales, académicos y profesionales.

Adicionalmente, la atención exhibe una dimensión controlable y voluntaria, en este sentido García et al. (2021), señalan que el individuo puede dirigir su atención hacia estímulos específicos de manera consciente, respondiendo así a las demandas de la tarea, esta característica resalta la capacidad de autorregulación de la atención.

Una dimensión controlable y voluntaria dentro de la atención se refiere a aspectos de la atención que pueden ser deliberadamente manejados y dirigidos por la persona, esto implica la capacidad consiente de enfocar, mantener y cambiar la atención de acuerdo con las demandas de la situación o las intenciones personales.

4.1.3. Modelos explicativos del proceso cognitivo atencional

Estas teorías intentan explicar cómo se seleccionan, procesan y priorizan los estímulos del entorno, así como se distribuye y se controla la atención en diferentes situaciones cognitivas, además pueden basarse en diferentes enfoques teóricos y metodológicos siendo fundamentales para comprender no solo la atención como fenómeno psicológico si no también su papel en otros procesos cognitivos como la percepción, la memoria, el aprendizaje y la toma de decisiones (Ruiz, 2019).

En lo que concierne a teorías sobre la atención se describirán algunos modelos teóricos como:

4.1.3.1. Modelo de filtro rígido. Se refiere a la atención como un mecanismo de filtrado que selecciona la información durante su procesamiento para evitar una sobrecarga en

la memoria a corto plazo en este proceso, se elige la información relevante mientras que el resto se descarta, el filtro de atención se activa en función de la intensidad del estímulo, novedad, frecuencia o motivación del niño.

Según esta teoría, desarrollada por Broadbent, donde no es posible prestar atención simultáneamente a dos o más estímulos, lo que se conoce como procesamiento serial, por otro lado la probabilidad de que la información sea o no seleccionada dependerá de las propiedades de los estímulos como: localización espacial, intensidad, velocidad de presentación, modalidad sensorial y del estado del organismo, el filtro solo puede centrarse en un estímulo a la vez y su transición es de dos segundos, pues la información seleccionada entraría en el canal de capacidad limitada, donde tendríamos conciencia y podría pasar a formar parte de nuestro conocimiento acumulado, el resto de la información simplemente se perdería (Ruiz L. , 2019).

Una explicación clara de ello sería una clase de matemáticas, el profesor está explicando un nuevo tema, al mismo tiempo hay varios estímulos presentes en el aula como: compañeros hablando en voz baja, el sonido fuera del aula entre otros, el filtro se activa en función de la intensidad y relevancia del estímulo, pues la voz del profesor es el estímulo más relevante y de mayor intensidad, pues es audible claramente mientras que los demás estímulos son menos intensos y menos relevantes para la tarea de aprendizaje, seleccionado a la voz del profesor como el estímulo en el cual centrarse y descartando información irrelevante que sería los estímulos externos mencionados anteriormente.

4.1.3.2. Modelo de filtro atenuado. Esta perspectiva considera que los estímulos no atendidos se procesan como secundarios, lo que permite el procesamiento simultáneo de más de un estímulo, Salas (2018), manifiesta que solo se presta atención y se procesa la información de aquellos estímulos que son relevantes para las demandas del niño, este modelo sustenta la idea del filtro, pero en vez de suprimir el material o información, lo suaviza, es como disminuir el volumen, la información más significativa pasa por el filtro y los otros son moderados para no abarrotar el mecanismo de procesamiento.

La información irrelevante percibe un tipo de estudio por ello se capta una característica relevante y la atención se dirige a estos canales, un claro ejemplo de esto sería si estuviésemos en una conferencia con varios oradores hablando simultáneamente en diferentes salas aunque estuviéramos prestando atención al orador principal de nuestra sala podríamos escuchar ligeramente las voces de los otros oradores en las salas cercanas aunque estas voces son perceptibles no las procesamos completamente.

Porque no son relevantes para el contenido principal de la conferencia en este caso el modelo de filtro atenuado se activa al ser capaces de procesar parcialmente la información no

relevante que en este caso serían las voces de los otros oradores enfocándonos y procesando completamente solo la información relevante para nuestra atención principal que sería el contenido emitido por el orador de la sala en la que estamos.

4.1.3.3. Modelo de filtro tardío. De acuerdo con, Deutsch, J. y Deutsch, D. en 1963, sostienen que todos los estímulos que se percibe son procesados de la misma manera hasta que adquieren un significado, en este momento entra en juego el filtro, que determina si el niño presta atención a esos estímulos o no.

Según este modelo, el cerebro procesa y percibe todos los estímulos que se capta a través de los sentidos, independientemente de si se presta atención o no, en este caso diferente a los modelos de Broadbent y Treisman, los estímulos no se filtran al comenzar el proceso cognitivo el filtro se encuentra posteriormente en este proceso tiene como función primordial seleccionar la información que atraviesa la memoria activa, la información es procesada totalmente hasta un nivel semántico y, aunque toda la información es recibida el sujeto no es capaz de retenerla en su totalidad (Fabian, 2020).

Una explicación más específica sería por ejemplo cuando estamos en una reunión donde varias personas están hablando a nuestro alrededor, inicialmente estamos concentrados en una conversación importante frente a nosotros, pero podemos escuchar los sonidos y las palabras de las otras conversaciones de nuestro alrededor, aunque al principio no les prestamos atención consiente y de repente escuchamos nuestro nombre en una de las conversaciones periféricas, en ese momento, el filtro tardío entra en juego pues ahora nuestra atención se desplaza hacia esa conversación específica donde mencionaron nuestro nombre y empezamos a procesar completamente lo que se está diciendo allí, dándole significado y relevancia a esa información específica para nosotros

4.1.3.4. Modelo de selección múltiple. Este modelo propuesto por Johnston y Heinz, defiende que la selección de información puede ocurrir en diferentes momentos del procesamiento, ya sea a nivel sensorial o semántico, según la tarea y los objetivos del niño, si la selección se realiza a nivel semántico, implica un mayor procesamiento cognitivo. En contraste, la selección a nivel sensorial es más simple en comparación con la del nivel semántico (Johnston y Heinz 1978).

Una forma sencilla de explicarlo sería por ejemplo cuando vamos conduciendo y escuchamos música al mismo tiempo aunque estamos principalmente enfocados en conducir también estamos conscientes de los sonidos y la música de nuestro alrededor pues el modelo de selección múltiple se activa al momento en el que podemos seleccionar activamente la

información relevante que en este caso sería el conducir tanto a nivel sensorial percibiendo los sonidos externos y la música.

4.1.3.5. Modelo de capacidad de atención limitada. Los creadores Kahneman y Townsend mencionan que es la atención es una capacidad limitada y un proceso dinámico que se activa en respuesta a las demandas de las tareas, este modelo reconoce que la atención puede variar según el nivel de esfuerzo mental requerido, las habilidades individuales y motivación del niño, en situaciones de alta demanda, la atención se dirige preferentemente hacia estímulos novedosos, en movimiento o que resultan más interesantes, comparten que es probable que el sujeto emita respuestas ante estos estímulos (Villanueva y López,2019).

Una explicación a este modelo sería por ejemplo si estuviésemos en una clase donde el profesor está explicando un tema complejo y requiere que prestemos atención durante un largo periodo, al principio de la clase estaremos completamente concentrados en seguir la explicación del profesor y tomar notas sin embargo a medida que avanza la clase y la demanda de atención se mantiene alta, empezamos anotar que nuestra atención cambia en un momento, nuestra atención se desvía hacia un compañero que está moviendo las manos mientras habla sobre un tema relacionado lo cual nos resulta más interesante en ese momento.

4.1.3.6. Modelo de Neisser. La actividad humana se basa en habilidades que se adquieren y por lo tanto, no encuentra relevantes los modelos que postulan filtros en la atención, según Neisser, la atención es una habilidad en sí misma y hay diferentes tipos de habilidades dentro de ella que pueden ser desarrolladas, además, plantea que con suficiente práctica se pueden llevar a cabo dos o más tareas simultáneamente, la cantidad de información no afecta negativamente a la atención; de hecho, resulta más difícil atender a dos estímulos simples que comprender un estímulo complejo, este modelo concibe la atención como un proceso de percepción y procesamiento de información utilizando esquemas almacenados en la memoria (Iñesta, 2021).

Una explicación clara a este sería por ejemplo si estuviésemos aprendiendo a tocar piano al principio nos concentramos intensamente en cada nota y en la colocación de los dedos sobre las teclas con la practica continua empezamos a desarrollar la habilidad de leer la partitura mientras ejecutamos las notas con precisión a medida que avanzamos seremos capaces de no solo leer la música y tocar las notas correctamente sino también de escuchar y ajustar el ritmo y la dinámica según las indicaciones del profesor.

Estos modelos son increíblemente valiosos porque nos proporcionan un marco conceptual para entender cómo dirigimos nuestra atención hacia ciertos estímulos en nuestro entorno mientras ignoramos otros, cada una de estas teorías ofrece una perspectiva única sobre

el proceso de atención, desde la idea que la atención funciona como un filtro selectivo hasta la noción que la atención es distribuida y modulada por factores emocionales y motivacionales, pues esta variedad de enfoques nos permite tener una comprensión mucho más completa y matizada de un fenómeno tan complejo como lo es la atención.

4.1.4. Clasificación de los tipos de atención

La atención, siendo un proceso multifacético, muestra distintos tipos que reflejan la variedad de funciones cognitivas que puede desempeñar el individuo, a continuación, se exploran algunos de los tipos más relevantes de atención con base en la literatura científica actualizada y cifras pertinentes.

4.1.4.1. Atención Sostenida. La atención sostenida implica mantener la concentración en una tarea específica durante un período prolongado, según estudios de González (2019), la capacidad de atención sostenida ha demostrado ser crucial en contextos educativos y laborales, porque es la que nos permite centrarnos en una actividad durante el tiempo necesario para llevarla a cabo incluso a pesar de la presencia de distracciones, suele dividirse en vigilancia (detectar la aparición de un estímulo) y en concentración (fijar la atención en un estímulo o actividad), se estima que, en promedio, los adultos pueden mantener esta forma de atención durante aproximadamente 10 a 20 minutos antes de experimentar una disminución significativa en el rendimiento (Castaneda y Jaramillo, 2017).

Un ejemplo concreto de este tipo de atención sería cuando una persona está leyendo pues es una actividad que requiere una respuesta continua ante un estímulo concreto, el texto, así como el procesamiento de la información recibida que nos permite comprender lo que estamos leyendo.

4.1.4.2. Atención Selectiva o Focalizada. Se centra en un estímulo particular mientras se filtran otros. Investigaciones como la de Cedeño (2019), revelan que, en situaciones de distracción la atención selectiva es fundamental para evitar la sobrecarga de información, permite detectar rápidamente un estímulo relevante, para atender tanto a los estímulos externos (un ruido) como a los internos (sensación de sed) vamos hacer uso de nuestra atención focalizada, esta habilidad cognitiva nos permite ser eficientes en nuestro día a día aunque la capacidad de fijar esta atención puede variar dependiendo de diferentes factores: personales, el entorno, estímulos. Se estima que, en la vida cotidiana, el 47% de nuestro tiempo de vigilia se gasta en la atención selectiva (Jimenez et al., 2023).

Una explicación clara sería por ejemplo cuando nos dirigimos a una persona en una sala llena de gente pues solamente nos fijamos en ella ignorando detalles que en ese momento no son relevantes.

4.1.4.3. Atención Dividida. se refiere a la capacidad para concentrarse en múltiples estímulos o tareas simultáneamente, un estudio de Martínez (2020), señala que, aunque la atención dividida es limitada, es esencial en contextos multitarea comunes en la actualidad, nos permite procesar información que llega a través de diferentes canales y poder ser capaces de responder a múltiples tareas en situaciones laborales y del diario vivir, es importante mencionar que se ha observado que un empleado promedio alterna entre tareas cada tres minutos, evidenciando la relevancia de la atención dividida.

Un claro ejemplo de este tipo de atención es cuando por ejemplo una madre está cocinando la cena mientras también ayuda a su hijo con su tarea de matemáticas, tiene que seguir la receta y vigilar la comida en la estufa asegurándose que no se queme, mientras simultáneamente escucha a su hijo leer un problema matemático en voz alta y le da indicaciones sobre cómo resolverlo.

4.1.4.4. Atención Alternante. Implica cambiar el foco atencional entre diferentes tareas de manera eficiente en períodos muy breves de tiempo a su vez se destaca la velocidad de procesamiento de información que tiene el cerebro como uno de los pilares principales para comprender esta cualidad, investigaciones de Ramos (2022), indican que la capacidad de atención alternante mejora con la edad y la experiencia, en entornos profesionales la eficacia en la atención alternante se ha asociado con un 25% más de productividad (Caprio, 2020).

Un ejemplo claro de este tipo de atención es cuando un diseñador gráfico trabaja desde casa, está trabajando en un proyecto de diseño para un cliente, pero también necesita atender a sus correos electrónicos y recibir llamadas de otros clientes, comienza su jornada trabajando en el diseño de un logotipo, pero cada 30 minutos verifica sus correos electrónicos y responde a los mensajes urgentes.

4.1.4.5. Atención Auditiva y Visual. La atención puede manifestarse de manera específica en los dominios auditivo y visual. Estudios de Londono (2019), expresa que la atención auditiva es la capacidad de la percepción humana de centrarse en un determinado sonido en presencia de otros sonidos de distracción determinando que es crucial en la percepción del habla, en cuanto a la atención visual nos dice que facilita la detección de estímulos en una escena visual compleja y se estima que el 90% de la información transmitida al cerebro es visual, subrayando la importancia de esta modalidad atencional (Gazzaniga et al., 2018).

Una explicación concreta a este tipo de atención es por ejemplo cuando una persona está en una reunión de trabajo virtual donde el presentador está compartiendo una pantalla con una presentación de diapositivas, durante la reunión, debe escuchar atentamente la explicación

del presentador (atención auditiva) y al mismo tiempo seguir las diapositivas en la pantalla (atención visual)

Existen varios tipos de atención que no se oponen uno al otro, sino que interactúan entre sí como ejemplo cuando estamos en clase realizando un trabajo y alguno de nuestros compañeros menciona nuestro nombre (atención selectiva hacia estímulos relevantes), esto activa nuestra atención dividida ya que ahora necesitamos hacer la tarea mientras prestamos atención a la conversación para saber porque nos mencionaron.

Juntos determinan la capacidad de una persona para procesar información y llevar a cabo tareas de manera efectiva en su vida cotidiana, esta es una información clave para crear entornos laborales y educativos que logren aprovechar al máximo el potencial cognitivo de las personas, es importante tener en cuenta estos diferentes tipos de atención para poder crear entornos de trabajo y de aprendizaje que se adapten a las necesidades de cada individuo.

4.1.5. Tiempos de atención según la edad

En la investigación sobre los tiempos de atención a lo largo del ciclo de vida, se evidencian variaciones significativas, según estudios recientes como el de García et al.(2020), se ha observado que los tiempos de atención varían según la edad, por ejemplo en la infancia, los niños tienden a tener períodos de atención más cortos, que se desarrollan y prolongan a medida que avanzan en la adolescencia, luego en la adultez, la atención tiende a mantenerse relativamente constante, pero pueden existir diferencias individuales, además, investigaciones han demostrado que, en la vejez, los tiempos de atención pueden experimentar una disminución nuevamente.

El proceso de atención se va desarrollando a medida que el niño va creciendo, por esto Caraballo (2022), indica que el periodo de tiempo para que los niños se concentren, teniendo en cuenta que la atención es relativa a su edad en la primera infancia se mide en minutos.

Tabla 2

Lapsos de atención según la edad

Edad	Tiempo de atención
Primer año	Tres a cinco minutos.
Dos años	Cuatro a diez minutos.
Tres años	Seis a quince minutos.
Cuatro años	Ocho a veinte minutos.
Cinco años	Diez a veinticinco minutos.
Seis años	Doce a treinta minutos.

Nota. Datos obtenidos del tiempo de atención de los niños según su edad Caraballo (2022).

En la tabla 2 se presentan los tiempos de atención a lo largo de la vida destacando la importancia de considerar la edad al diseñar intervenciones educativas o estrategias cognitivas, reconociendo las variaciones naturales en la capacidad de atención a lo largo del tiempo, los niños de un año están experimentando un rápido desarrollo cognitivo lo que impacta en sus habilidades de atención mostrando estímulos específicos en su entorno durante un periodo de tiempo muy corto y desviando su atención hacia otros estímulos distractores.

Así mismo los niños de dos años ya muestran una mayor capacidad para seleccionar y enfocarse en estímulos concretos de su entorno, comienzan a mostrar signos de atención dividida al prestar atención a múltiples actividades simultáneamente. A los tres años los niños ya pueden mantener su atención en una tarea durante períodos más largos, participando en actividades estructuradas demostrando una mayor habilidad para dividir su atención entre múltiples estímulos, los niños de cuatro años ya son capaces de centrar su atención en actividades que les resultan interesantes y estimulantes mostrando una mayor curiosidad por el mundo que los rodea y buscar activamente nuevas experiencias y oportunidades de aprendizaje, se mencionan breves características de cada uno en función a la atención ya que es un proceso secuencial.

Considerando el grupo de investigación se puede decir que los niños de cinco y seis años pueden mostrar una mayor capacidad para inhibir respuestas impulsivas y dirigir su atención hacia las tareas más relevantes pueden seguir instrucciones más complejas y participar en actividades que requieren planificación y resolución de problemas.

4.1.6. Etapas de la atención

Las etapas de la atención se refieren a los procesos secuenciales que se dan cuando dirigimos nuestra atención hacia un estímulo específico y no siempre suelen darse de manera lineal pueden superponerse o interactuar entre si es decir variando dependiendo el contexto. En lo que concierne a teorías sobre la atención se describirán algunos modelos teóricos como:

4.1.6.1. Primera Infancia. Durante los primeros años de vida, la atención se desarrolla rápidamente y de manera significativa jugando un papel crucial en el aprendizaje y el desarrollo en general del niño, la investigación de Ruff y Rothbart (2001), destaca que los recién nacidos muestran una atención principalmente orientada hacia estímulos visuales y auditivos simples, a medida que los niños ingresan a la primera infancia, la atención se vuelve más selectiva y sostenida, sentando las bases para habilidades cognitivas más avanzadas.

4.1.6.2. Desarrollo en la Niñez. El desarrollo de la atención en la niñez es un proceso progresivo y multifacético que implica cambios significativos en la capacidad para concentrarse, ignorar distracciones y mantener la atención durante periodos prolongados, el

periodo de la niñez representa una fase crucial para el desarrollo de la atención ejecutiva, una forma de atención que implica la capacidad de inhibir respuestas impulsivas y mantener el enfoque en tareas específicas, estudios de Espy et al. (2006), sugieren que el desarrollo de la atención ejecutiva en la niñez se asocia positivamente con el rendimiento académico posterior.

4.1.6.3. Aduldez. En la adultez la atención puede verse influenciada tanto por factores de desarrollo personal como por cambios fisiológicos y cognitivos, experimentando cambios y en otros casos la atención se vuelve más selectiva y se adapta a las demandas del entorno laboral y social, estudios longitudinales, como el de Park et al. (2013), indican que el envejecimiento puede afectar la atención, pero la experiencia y el entrenamiento cognitivo, el uso de técnicas de manejo del estrés, la participación en actividades estimulantes pueden mitigar estos efectos negativos.

Los tiempos de atención varían según la edad de los niños, pero esto no significa que algunos no puedan mantener períodos de atención más largos. Es importante tener en cuenta estos tiempos para actuar de manera adecuada y no exigirles más tiempo del que se espera.

4.1.7. Factores que influyen en la atención

La atención es susceptible a la influencia de diversos factores que pueden modular su calidad y duración, estos factores abarcan desde elementos genéticos hasta variables ambientales. A continuación, se exploran algunos de los principales determinantes de la atención:

4.1.7.1. Genética. La atención es una capacidad compleja que involucra múltiples procesos cerebrales y redes neuronales y su desarrollo y funcionamiento pueden estar modulados por factores genéticos, pues la heredabilidad desempeña un papel crucial en la variabilidad de la atención, investigaciones gemelas, como el estudio de Friedman et al. (2008), sugieren que la genética contribuye significativamente a las diferencias individuales en la atención, tanto en la infancia como en la adultez (Gazzaniga et al., 2018).

4.1.7.2. Ambiente y Estimulación. El entorno físico, social y cultural en el que una persona se desarrolla puede influir en su capacidad de atención, ambientes enriquecidos, con estímulos cognitivos variados, se han asociado con un mejor desarrollo de la atención en niños, a diferencia de los espacios donde el niño se encuentra en una exposición excesiva de pantallas privados de la oportunidad de desarrollar su capacidad intelectual y atencional (Bavelier et al., 2010). Además, la exposición a la naturaleza, conocida como terapia verde, ha demostrado mejorar la atención en adultos (Kuo y Taylor, 2004).

4.1.7.3. Tecnología y Pantallas. El uso creciente de dispositivos electrónicos ha generado preocupaciones sobre su impacto en la atención. Investigaciones como el estudio de

Swing et al. (2010), señalan que la exposición excesiva a pantallas electrónicas puede afectar negativamente la atención, especialmente en niños y adolescentes porque interrumpen la concentración y dificultan la atención sostenida, afectan en la calidad de sueño, disminuyen la capacidad para mantener la atención en actividades menos estimulantes y más extensas como la lectura o el estudio y producen problemas para concentrarse en una sola tarea en periodos prolongados.

4.1.7.4. Estrés. El estrés crónico puede tener efectos perjudiciales afectando tanto la capacidad de concentrarse como el rendimiento cognitivo en general, pues aumenta la distractibilidad, dificulta el realizar tareas de forma simultánea y específicas, afecta la memoria de trabajo, la retención y manipulación de información para realizar tareas atencionales. Estudios, como el de Arnsten (2009), indican que el estrés prolongado puede afectar la corteza prefrontal y reducir la capacidad de atención ejecutiva.

4.1.7.5. Estilo de Vida. Factores relacionados con el estilo de vida, como la calidad del sueño y la actividad física, la nutrición, el entorno familiar también influyen en la atención. Investigaciones de Hillman et al. (2008), sugieren que el ejercicio regular puede mejorar la atención, especialmente en niños en edad escolar, así como una dieta equilibrada porque resulta crucial para el desarrollo cerebral y la función cognitiva, una calidad y cantidad de sueño suficiente beneficiaran un desarrollo atencional adecuado, limites en el uso de pantallas procurar que los niños participen en actividades no digitales.

Es esencial comprender los factores que intervienen en la atención, ya que nos brindan información importante sobre los procesos que la influyen, tanto positiva como negativamente, además, conocer estos factores nos permite tomar acciones específicas para potenciar la capacidad de atención, estamos viendo cómo los estímulos externos repercuten en el desarrollo cognitivo y, en consecuencia, en el aprendizaje individual además la plasticidad cerebral surge por la estimulación ambiental y se debe a los procesos adaptativos que surgen de la misma.

4.1.8. Estrategias de intervención para el desarrollo de la atención en el proceso de aprendizaje

Bernabéu (2017), manifiesta que la atención es uno de los pilares más importantes en el proceso de aprendizaje, siendo el mismo un prerequisite para que se lleven a cabo los procesos de consolidación, mantenimiento y recuperación de la información, además, es necesaria para crear nuevas conexiones neuronales, y por consiguiente formar circuitos cerebrales estables. Un punto a destacar es que las conexiones neuronales estables y generación de circuitos suceden cuando se atiende, el docente también juega un papel importante dentro del desarrollo de la atención en el proceso de aprendizaje.

La educación debe ser significativa, donde el rol del docente sea el de apropiar los elementos necesarios para que los alumnos sean los protagonistas, no solo de su propio aprendizaje, sino que logren interactuar con los otros; se requiere de un proceso educativo intencional, planificado y sistemático, que tenga en cuenta las diferencias individuales, los intereses, necesidades y problemas de cada estudiante con el fin de lograr armonizar lo que la educación del sistema escolar pretende y las motivaciones propias de cada alumno.

Además, el papel del docente, en el desarrollo de la atención, conlleva a que el estudiante construya conocimientos significativos, considerando su propio medio social y con base a las aptitudes que fortalecen sus sistemas de conocimientos, habilidades y valores. Por esta razón el docente dentro del sistema educativo debe definir desde un enfoque didáctico, su pretensión de desarrollar una serie de actividades que favorezcan este tipo de aprendizaje y lo comprometan como docente durante el proceso (Vahos et al., 2019).

La atención juega un papel muy importante en el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que tiene un impacto directo en el rendimiento escolar de los infantes, por lo tanto, es primordial que los docentes utilicen estrategias atractivas e interesantes para promover una dinámica de clase activa, en la que todos los niños presten atención, participen y obtengan un aprendizaje genuino a continuación algunas estrategias:

- Enseñar a los niños a realizar las tareas sin buscar un objetivo determinado. Se trata que disfruten de la tarea y perciban sus beneficios, porque no es positivo enseñar a los niños a realizar actividades para lograr metas con presión. Es importante que sepan disfrutar de lo que hacen.
- Controlar el exceso de estímulos, especialmente pantallas. Los niños que están expuestos constantemente a pantallas y generan afinidad de estímulos rápidos y muy ricos a nivel visual, pero esta rapidez y cambio de estímulo provoca una actividad constante en el cerebro, lo que le impide relajar la mente, deben usarse con medida combinándolo con otras actividades diferentes y evitarlo especialmente antes de ir a la cama.
- Evitar distractores cuando realizamos las tareas. Con independencia del tipo de tarea o actividad que se esté realizando hay que potenciar y trabajar la capacidad de estar haciendo esa tarea y no varias cosas a la vez, evitar tener juguetes en la mesa, televisión encendida porque descentrara su atención.
- Trabajar la reflexión meditación y relajación. El ritmo tan elevado al que estamos expuestos en la sociedad, nos lleva a tener pocos momentos tranquilos para pensar o

reflexionar cómo estamos o cómo nos sentimos es importante destinar tiempo para sentir paz serenidad.

- Potenciar la capacidad de observación. La atención no puede desarrollarse si nuestro cuerpo no sabe parar es importante crear el hábito de observar lo que nos rodea, pararse a mirar los pequeños detalles de las cosas cotidianas, esto permitirá potenciar la atención y que el cerebro desarrolle el hábito de ver y mirar.
- Estimular la capacidad de escucha. Es interesante dedicar momentos de escucha la radio puede ser un buen estímulo poner música sin ver la imagen o incluso ponerles cuentos o historias para que puedan escuchar e imaginar y por supuesto aprender a escuchar los sonidos que la propia naturaleza aporta.
- Aprovechar el juego para estimular la atención. Existen numerosos juegos y recursos pedagógicos que potencian de manera directa la atención, y pueden ser muy enriquecedores para los niños (memoramas, buscar diferencias, encontrar al intruso, etc.). Cualquier juego puede ayudar a trabajar la atención ya que para realizarlo correctamente deben concentrarse.

Las estrategias de intervención para el desarrollo de la atención en el proceso de aprendizaje son esenciales para maximizar el potencial académico y personal de los estudiantes, estas estrategias no solo ayudan a mejorar el rendimiento académico, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas y de vida fundamentales.

4.2. Juegos Cognitivos

4.2.1. Definición de juegos cognitivos

El juego cognitivo es una actividad placentera, para los niños, que les permite aprender y comprender comportamientos sociales mientras se divierten esta herramienta valiosa no solo se centra en el entretenimiento, sino que también entrena la atención, la memoria y las habilidades básicas para la resolución de problemas, ofreciendo un claro componente educativo en cada experiencia de juego.

Al respecto Ruiz (2017), define al juego cognitivo como la exploración que hace el niño de manera divertida, desenvuelve su personalidad, fomenta sus habilidades sociales y capacidades intelectuales, así también como una estrategia valiosa para el desarrollo y mantenimiento de las habilidades mentales que son utilizados en contextos educativos y de ocio para mejorar el funcionamiento cognitivo y proporcionar un medio divertido y desafiante para el aprendizaje.

Según lo expuesto por Reyes (2016), el juego cognitivo comienza cuando el niño activa su capacidad intelectual. Este proceso se desarrolla cuando interactúa con estímulos del entorno, como explorar, manipular y observar objetos que le resultan interesantes. Esta interacción favorece la estructuración de su lenguaje y el desarrollo de su pensamiento, lo que facilita su aprendizaje.

Estos juegos recreativos mejoran el conocimiento de los niños y son muy variados están relacionados con patrones que fomentan el pensamiento crítico y su estructura se basa en reglas y niveles, lo que implica una interacción social que crea una experiencia única. Además entrena habilidades intelectuales como la memoria y la imaginación.

4.2.2. 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 y Guerrero, 2017).

- Los juegos cognitivos desempeñan un papel crucial al despertar emociones y preparar a los niños para el aprendizaje, tanto en situaciones de éxito como de fracaso. Su objetivo es ayudarles a enfrentar los desafíos y experiencias de la vida, y les benefician al ejercitar habilidades psíquicas como la socialización, el dominio del lenguaje, la agudeza mental, la observación y el perfeccionamiento (Ramírez, 2018).
- Además, el juego cognitivo motiva al niño a desarrollar habilidades que potenciarán su proceso de aprendizaje, permitiéndole obtener una comprensión más profunda y respeto por las reglas del juego. Estas acciones son conscientes, creadas e imaginadas por el niño durante la actividad recreativa que esté llevando a cabo, y las realiza de manera voluntaria. Además, se ha observado mejoras en la rapidez de procesamiento de información a medida que participa en este tipo de juegos.
- 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).

La práctica de cualquier juego cognitivo brinda a los niños una experiencia placentera que fomenta la participación y la socialización. Esto contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, así como a la exploración de diversos sentimientos positivos como alegría, gozo y placer. Estas características son fundamentales para promover la construcción lógica y fortalecer habilidades como la atención, la concentración en tareas cotidianas, el seguimiento de instrucciones y la retención de información de los docentes.

4.2.3. Teorías del juego cognitivo

Las teorías del juego cognitivo son marcos conceptuales que explican cómo los juegos pueden influir en el desarrollo y funcionamiento cognitivo de las personas, especialmente en los niños, estas teorías se centran en cómo las actividades lúdicas pueden mejorar habilidades mentales como la memoria, la atención la percepción, el razonamiento y la resolución de problemas, ya que el juego es un elemento clave para la adquisición del conocimiento de sí mismo por parte del niño y desarrollo de su autonomía, existen varias teorías de acuerdo a López (2018), que son las siguientes:

4.2.3.1. 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.

Cuando habla de esta teoría, resalta la importancia del juego en el proceso de construcción del pensamiento y aprendizaje del niño. A través de la experimentación y vivencias cotidianas, el niño fortalece su sistema madurativo y aprende a desarrollar sus deseos insatisfechos, lo que le permite tener más libertad y decidir si quiere jugar o no. En resumen, el juego es muy importante ya que ayuda al niño a construir su propio aprendizaje y pensamiento a partir de experiencias diarias, y a satisfacer sus necesidades para tener una vida más plena y feliz.

Además, el juego no solo facilita este proceso de liberación, sino que también puede tener otros efectos, como la distracción, desarrollo del aprendizaje, mejoramiento de las prácticas pedagógicas y la construcción de conocimiento de sí mismos, esta perspectiva destaca como los juegos cognitivos no solo son divertidos y entretenidos sino que también son fundamentales para el desarrollo integral de los niños preparándolos para enfrentar desafíos y situaciones diversas a lo largo de sus vidas según (Saldarriaga et al., 2016), existe otra teoría como:

4.2.3.2. 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.

Según esta teoría, jugar es muy importante para el desarrollo de los niños ya que les brinda experiencias nuevas y significativas. A través del juego, aprenden a procesar información y a tener actitudes positivas que los ayudan a mejorar su rendimiento. Además, jugar también es muy bueno para fomentar el pensamiento lógico y coherente. Cuando un niño se enfoca en lograr un objetivo dentro de un juego, esto le genera una gran satisfacción, lo que lo hace sentir muy bien consigo mismo.

4.2.4. Clasificación de los juegos cognitivos

Para fomentar un óptimo desarrollo intelectual en los niños, es fundamental ofrecerles actividades recreativas y estimulantes en este sentido, diversos expertos han clasificado juegos cognitivos que potencien su crecimiento en diferentes categorías, con el objetivo de enriquecer su proceso de aprendizaje (Colegio Bertolt Brecht, 2022)

A continuación, se presentan algunas categorías de los juegos cognitivos:

4.2.4.1. 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, fábulas, repeticiones (Sandoval, 2017).

- Cantos con movimientos: Es un juego donde se canta y se repiten diferentes movimientos desde los más sencillos a algunos más complejos, involucrando todo el cuerpo apto para mejorar su concentración y atención.

4.2.4.2. 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 (Melo Herrera y Hernández, 2018).

- Laberintos: Los laberintos son pasatiempos en los que hay que encontrar un camino o una ruta de principio a fin, a medida que se van sorteando diferentes vías sin salida. Con ellos se trabaja la psicomotricidad fina y se estimulan destrezas como la concentración, la resolución de problemas o la paciencia.

4.2.4.3. 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.

- Rompecabezas: Es un juego de piezas que al acomodarse de manera ordenada forman una figura. Para jugar, es importante contemplar el número de piezas según la edad del niño/a.

4.2.4.4. 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).

- Encuentra las diferencias: Los juegos de buscar y encontrar diferencias consisten en dos dibujos aparentemente iguales, pero con ligeras diferencias, en los que tienes que encontrar normalmente 5 o 7 diferencias entre ellos. La diferencia puede ser respecto al color de algún elemento, la presencia o no de un objeto o su posición.

4.2.4.5. 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 (Machado et al., 2021).

- Juegos de memoria: El juego de la memoria o memorama es un juego de mesa con una baraja de cartas específicas. El objetivo consiste en encontrar los pares con la misma figura impresa utilizando la memoria.

La categorización de juegos cognitivos no solo proporciona apoyo, sino que también estimula al niño a consolidar sus conocimientos de manera integral y eficiente, preparándolo para la vida adulta. Es importante destacar que las experiencias de exploración, descubrimiento y experimentación contribuyen al control y dominio de sus estímulos de manera gradual y sostenida. Esto resulta en la adquisición de habilidades que le serán útiles para realizar tareas cotidianas y mantener una mente activa que mejore su capacidad de atención.

4.2.5. El juego cognitivo como estrategia educativa

Los juegos cognitivos se destacan como estrategias educativas altamente eficaces, ya que se diseñan para ser actividades placenteras, motivadoras y divertidas. Estas actividades ejercen una influencia positiva tanto en el comportamiento como en la adquisición de valores como el compañerismo, el respeto y, sobre todo, el liderazgo. Es importante subrayar que estos juegos facilitan que los niños obtengan una variedad de conocimientos y experiencias que les serán beneficiosos para enfrentar diversas situaciones, tanto en el ámbito educativo como en el social (Albornoz y Guzmán, 2016).

Las capacidades inherentes al juego cognitivo incluyen brindar oportunidades para la adquisición y refinamiento de conocimientos e información que los niños pueden no ser capaces de expresar por sí mismos. Esto se debe a que estas actividades lúdicas demandan explicaciones y directrices que faciliten la asimilación efectiva del conocimiento, fomentando así un desarrollo cognitivo integral.

El juego cognitivo juega un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje al brindar al niño la oportunidad de experimentar, explorar y desarrollar habilidades de manera motivadora. Estas estrategias aseguran que el niño se sienta relajado, evitando así la imposición de actividades que no le interesen. Como resultado, estas actividades contribuyen al fortalecimiento y construcción de capacidades cerebrales, incluyendo la retención de información, la memoria y la concentración en diversos 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 de la participación en juegos cognitivos, los niños descubren y experimentan la satisfacción de llevar a cabo actividades lúdicas relacionadas con la memoria, la construcción y la imaginación. Estas actividades les permiten compartir experiencias, emociones y aprendizajes, contribuyendo así a un desarrollo integral de sus capacidades intelectuales en el ámbito educativo. En otras palabras, estas estrategias resultan sumamente relevantes al estimular el interés, el espíritu de observación y la exploración, convirtiéndose en un proceso mediante el cual el niño gradualmente forma y reestructura sus conceptos sobre el mundo que lo rodea.

4.2.6. El rol del docente en el aprendizaje del juego cognitivo

El papel del docente en esta etapa es crucial y versátil, pues no solo guía el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino que también actúa como mediador, proporcionando a sus alumnos actividades que despiertan su interés, fortalecen sus habilidades y abordan sus áreas de dificultad de manera efectiva (Zambrano, 2018).

Estimular el uso del juego cognitivo en la práctica docente es muy importante, ya que el docente se adapta a las necesidades de sus estudiantes haciendo que el juego sea significativo convirtiéndose en una estrategia de aprendizaje que suma a su desarrollo cognitivo, creando un ambiente estimulante y seguro, promueve la colaboración y el trabajo en equipo, fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas y sobre todo evalúa el progreso de sus alumnos.

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).

4.2.7. Juegos cognitivos para mejorar la atención de los niños preparatoria

La fase infantil es de suma importancia, ya que establece pautas de aprendizaje que influirán en el curso de toda su vida, Gonzales (2020), manifiesta que, la falta de deseo impide la aparición de emociones, y sin emociones, el aprendizaje carece de significado. Esta es la razón por la cual los niveles de atención en los niños a menudo son bajos, ya que en muchas ocasiones no hay estímulos motivadores ni incentivos proporcionados por los docentes.

El uso del juego cognitivo como estrategia educativa tiene una importancia considerable en la actualidad. Se presenta como un componente esencial en el desarrollo infantil, desempeñando un papel fundamental a lo largo de su crecimiento, especialmente durante la infancia. Ofrece notables beneficios no solo para la adquisición de habilidades, sino también en todas las áreas que contribuyen al desarrollo integral del niño, destacando principalmente el desarrollo cerebral (Aparicio, 2021).

Proponer opciones innovadoras de juegos que combinen actividades autónomas con aquellas sugeridas por los niños, creando de esta manera ambientes continuos en el aula donde los estudiantes puedan manifestar su curiosidad, estimular su imaginación y, sobre todo, experimentar placer durante el proceso de aprendizaje, Mejias (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).

Asimismo, el juego cognitivo facilita que los niños desarrollen una conexión lógica con su entorno, al demandar el uso de habilidades cognitivas durante la ejecución, siendo la atención una de estas habilidades. A través de esta actividad, disfrutan al manipular objetos y participar en interacciones con sus compañeros de clase y las personas que los rodean, además estas acciones refuerzan las diversas conexiones que son esenciales en la naturaleza humana, promoviendo el desarrollo y la evolución de los variados procesos cognitivos. Con el tiempo, a medida que el niño progresa, sus habilidades se perfeccionan, permitiéndole responder de manera más eficiente e independiente a los estímulos presentes en su entorno.

5. Metodología

El estudio de investigación se desarrolló en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío, ubicada en la ciudad de Loja, calles Bernardo Valdivieso y Mercadillo, parroquia el Sagrario (ver figura 1). Esta institución es pública, contiene 2 secciones matutina y vespertina, además consta de 1.228 estudiantes, 46 Directivos y 69 Profesores, la misma que brinda servicio de educación regular en los niveles de Educación inicial, Preparatoria, Básica elemental, Básica media y Básica superior.

Figura 1

Ubicación de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío



Nota. La imagen muestra la ubicación de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío

Fuente: Google Maps (2023) Link: <https://goo.gl/maps/YE5doSvcu4k5BT7B6>

En la investigación se utilizaron recursos bibliográficos como artículos científicos, revistas, libros y materiales tecnológicos: computadora, impresora, celular, parlante, internet.

El estudio contó con un diseño de investigación no experimental, debido a que no se manipuló ninguna de las variables y se trabajó con una muestra establecida de forma no aleatoria. Así mismo, se aplicó un instrumento de diagnóstico, posteriormente se planteó una propuesta de intervención para reducir el problema detectado.

Además, se manejó un enfoque mixto, el mismo que posibilitó el análisis de datos cuantitativos recolectando y analizando datos numéricos obtenidos de la aplicación del instrumento para la detección y evaluación de dificultades de la atención y cualitativos interpretando los datos que resultaron de la aplicación del instrumento de evaluación, los mismos que 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, ayudo en la descripción de tipologías, clasificaciones, beneficios y otras características de las variables de estudio.

Se utilizaron los métodos inductivo-deductivos que permitieron la ejecución del análisis para obtener conclusiones de la investigación, así mismo permitió darle sentido y disposición al trabajo, es decir, de lo general a lo específico.

El método analítico-sintético, tuvo como finalidad analizar detalladamente toda la información relacionada con la atención y los juegos cognitivos de manera que se fue explicando cada una de sus partes, para posteriormente sintetizar la información esencial que permitió una adecuada construcción del marco teórico.

La técnica que se aplico fue la observación, que ayudo a evidenciar las novedades que se presentaron durante la aplicación del instrumento de evaluación.

El instrumento que se utilizó para evaluar y medir la atención es el test 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 preparatoria, con la finalidad de medir la atención selectiva, focalizada, dividida y sostenida, con los parámetros: leve, moderado y crítico.

La población estuvo conformada por 143 niños del nivel de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío de los cuales se tomó una muestra de 22 niños, respondiendo a las características del muestreo no probabilístico, ya que se trabajó con un grupo ya establecido de acuerdo a las necesidades del investigador.

6. Resultados

6.1. Resultados obtenidos de la aplicación del test

Con la finalidad de cumplir con el objetivo de establecer el nivel atención que presentan los niños de preparatoria se aplicó 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) adaptado, a 22 niños de 5 a 6 años de manera presencial e individual en la jornada matutina, en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío con un tiempo de duración de 1 hora en el horario de 10h00 a 11h00 de la mañana, donde se pudo obtener los siguientes resultados expuestos en la tabla 3.

Tabla 3

Niveles de desarrollo de atención en los niños de preparatoria

Parámetros	F	%
No hay problema atencional	-	-
Problema atencional leve	5	22%
Problema atencional moderado	15	68%
Problema severo	2	10%
Problema crítico	-	-
Total	22	100%

Nota. Datos obtenidos de los resultados de la aplicación del instrumento para establecer el nivel de atención en los niños de preparatoria (2024).

Los resultados obtenidos de la tabla 3 indican que el 78% de niños posee un problema de atención severo y moderado, mientras que el 22% presenta un problema leve, se evidencio que la mayoría de los niños tienen dificultades para concentrarse en una actividad, comienzan una tarea pero no logran poder culminarla, problemas para seguir instrucciones, se despistan fácilmente, les cuesta permanecer sentados en su sitio, cambian de una actividad a otra.

Según Sánchez (2019), la atención es el factor que permite la entrada de información, mantener y conservar los datos e iniciar el procesamiento de esta, por esta razón el papel de la atención es fundamental dentro del aprendizaje, sin atención no se puede aprender, es la energía que inicia los procesos de enseñanza los mantiene; es nivel de activación del cuerpo para poder interesarse por estímulos, seleccionarlos y procesar la información que se presenta por lo tanto para optimizar el aprendizaje, los docentes deben enfocar todos los esfuerzos en mejorar los procesos cognitivos e involucrarlos con la atención.

6.2. Resultados obtenidos de estudios realizados con respecto al impacto de los juegos cognitivos en el desarrollo de la atención en niños de preparatoria

Con la finalidad de cumplir con el objetivo de conocer la importancia de los juegos cognitivos en el proceso de atención en niños de preparatoria, se llevó a cabo una búsqueda exhaustiva en varios estudios y artículos a nivel nacional e internacional relacionados con el tema de investigación, posteriormente se extrajo información relevante y se procedió a realizar un análisis que comprueba la eficacia y viabilidad de los juegos cognitivos en el proceso de atención, por esta razón la presente tabla muestra datos importantes como el tema, autor, país, año, resultados y conclusión de cada estudio.

Tabla 4

Estudios que comprueban la eficacia de los juegos cognitivos

Tema	Autores	País/ año	Resultados	Conclusión
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	Paula Stefania Bravo Cuenca	Loja – Ecuador 2023	Con la aplicación del pretest se comprobó que un 85% de niños poseen un nivel de atención severo y moderado, Luego de aplicar la guía de actividades basadas en los juegos cognitivos, 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 pudo determinar que los niños mejoraron positivamente.	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, culminación de tareas, seguimiento correcto de instrucciones demostrando así, la importancia de utilizar los juegos cognitivos como estrategia pedagógica. (Bravo, 2023).
Juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación básica ciudad de Loja, en el	Sthepany Liceth Ramirez Piña	Loja- Ecuador 2021	Los resultados obtenidos permiten apreciar que inicialmente el 20,83% contaban con una atención muy buena y el 45,83% de los niños tenían una atención general regular, después de la aplicación de la guía de actividades este porcentaje se redujo a un 12,50% y aumentando a un 66,67% dejando en	Se valoró la eficacia de la aplicación de juegos cognitivos a través de los resultados obtenidos, existe una mejoría significativa en la mayoría de los niños participantes de la propuesta, los cuales aumentaron el enfoque en estímulos realizando las tareas con mayor efectividad, contribuyendo así en la estimulación del proceso

Tema	Autores	País/ año	Resultados	Conclusión
período 2019 – 2020.			evidencia efectividad de la aplicación de la propuesta alternativa basada en juegos cognitivos para mejorar la atención.	atencional. Sin embargo, se debe tomar en cuenta limitantes como: la predisposición de los participantes, el personal para la ejecución de la propuesta, la adecuación del ambiente en donde se desarrolla la misma. (Ramirez S. L., 2021).
El juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado de educación general básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018.	Valeria Alexandra Sánchez Cuenca	Loja-Ecuador 2018	Se evidencia que inicialmente 11 niños investigados que es el 50% no cumplen con la destreza referente a la atención, mientras que el 27.27% que representan a 6 niños están en proceso y el otro 22.73 % que equivale a 5 niños si cumplen con la destreza, en el post-test los datos estadísticos reflejan que 12 niños cumplen con la destreza cognitiva en cuanto a la atención y 6 están en proceso dando un 86.33% de los niños han mejorado y solo 4 estudiantes que equivale el 18.18% no cumplen; lo que quiere decir que si se logró potenciar el desarrollo cognitivo de los niños a través de la guía de actividades que se aplicó.	La elaboración de una guía de actividades de juegos didácticos es esencial para guiar al profesional en el proceso de enseñanza tomando como base el juego para potenciar el área cognitiva y atencional de los niños, con la aplicación de la guía didáctica se pudo constatar que esta influyó de manera positiva en los niños (Cuenca, 2018).

Tema	Autores	País/ año	Resultados	Conclusión
El juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años.	María Mercedes Rodríguez Campaña	Quito – Ecuador 2022	La aplicación de la subescala de atención del cuestionario estandarizado de CUMANÍN determina que el nivel de atención de la mayoría de los niños de 4 a 5 años que fueron analizados, se encuentra en un nivel BAJO que corresponden al 39,5 %; en el nivel de atención MEDIO BAJO en el que se ubican los equivale al 25,9 %; en el nivel MEDIO o promedio corresponde al 23,5 %, en el nivel MEDIO ALTO 4,9 5% y finalmente en el nivel de atención ALTO equivale al 6,2 %. Como se puede apreciar en el porcentaje acumulado, la mayoría de alumnos se encuentran entre los estudiantes de los grupos BAJO y MEDIO BAJO, llegando a un porcentaje de 65,4 %. Por lo que se infiere que el nivel de atención de los estudiantes no es el adecuado.	El juego es una estrategia didáctica que facilita el fortalecimiento de las habilidades cognitivas, en especial la atención, en los niños de educación inicial, con la aplicación de los diferentes tipos de juegos siguiendo un proceso didáctico para generar un aprendizaje significativo y duradero (Mercedes, 2022).
El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes	Marjorie Belén Chisag-Guaman	Ambato- Ecuador 2024	Un enfoque de revisión de la literatura proporciona un marco poderoso para examinar investigaciones previas y sintetizar hallazgos clave para proporcionar una imagen integral del papel de los juegos en el desarrollo cognitivo y atencional de los estudiantes de preparatoria obteniendo así los siguientes resultados: se destaca la relación característica entre el juego y el desarrollo cognitivo y atencional, se observa que el juego incide positivamente en diversas dimensiones cognitivas, activando la memoria, estimulando la atención y concentración, fomentando	Se concluye que, los juegos desempeñan un papel crucial en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de preparatoria, subrayando la necesidad imperante de integrar estrategias de juego de manera efectiva en el proceso educativo. Este hallazgo pone de manifiesto la importancia de proporcionar a educadores y padres una sólida base para la implementación de actividades lúdicas, reconociendo su valor Como herramienta fundamental para estimular habilidades cognitivas y atencionales esenciales, tales como la resolución de problemas, el pensamiento

Tema	Autores	País/ año	Resultados	Conclusión
			la creatividad y la imaginación, proporcionando oportunidad para el desarrollo de habilidades cognitivas superiores.	crítico y la creatividad (Guaman, 2024).
Juegos cognitivos en el desarrollo de la atención de niños y niñas de 4-5 años del Centro de Educación Inicial Chikitines del D.M. Quito, periodo 2016.	Leslie Elizabeth Ramos Galarza.	Quito-Ecuador 2016	Por medio de la escala descriptiva se puede visualizar que el 73% entre niñas y niños siempre se distraen, mientras que el 20% a veces, 7% casi siempre lo hacen. Se puede señalar que los infantes se distraen con facilidad ante cualquier tipo de estímulos, debido a que sus órganos receptores no son motivados adecuadamente para lograr captar el interés de actividades y poder así	Con la presente investigación se determinó que los juegos cognitivos si influyen en el desarrollo de la atención porque son actividades que requieren del funcionamiento de los dos hemisferios cerebrales, el cerebro se mantiene activo realizando procesos cognitivos que contribuyen a su fortalecimiento, así como también en el aprendizaje de los niños y niñas (Ramos, 2016).
El juego didáctico para fortalecer el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de Educación inicial "Pío Jaramillo Alvarado" de la ciudad de Loja. Periodo lectivo 2013-2014.	Liliana Elizabeth Vera Rey	Loja-Ecuador 2016	Mejorar la atención. Se observa que el 100% de maestras encuestadas consideran que los niños y niñas poseen problemas para nominar y describir, el 86% de las docentes manifiestan que los niños y niñas pierden el rumbo de la tarea, el 71% de ellas opinan que los niños y niñas poseen un tiempo cognitivo lento; y, el 43% expresan que tienen dificultad para procesar la información de los estímulos , al aplicar la prueba de destrezas cognitivas a los niños y niñas de educación inicial se registra que el 74% de ellos tienen un desarrollo cognitivo muy satisfactorio, mientras el 26% de los niños y niñas demuestran poco satisfactorio, por lo tanto se establece relación entre el desarrollo cognitivo y la frecuencia de aplicación del juego por parte de las maestras.	En base a los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados se consideró pertinente la propuesta de la Guía metodológica de juegos didácticos con fines pedagógicos destacando su fácil aplicación para las docentes en el centro de educación inicial además que contribuye al desarrollo de habilidades lingüísticas y expresión verbal, fortalece la atención, memoria, percepción auditiva, háptica, y concentración, y desarrollo de habilidades lógico-matemáticas de los niños y niñas que obtuvieron poco satisfactorio en la prueba de destrezas cognitivas, para de esta forma lograr que en su totalidad los niños y niñas alcancen mejores niveles de desarrollo cognitivo (Rey Vera, 2016).

Tema	Autores	País/ año	Resultados	Conclusión
El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años	María Belén Izurieta Guzmán	Latacunga - Ecuador 2023	El 53% de las encuestadas están muy de acuerdo en que el juego es importante para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 5 años, un 33% esta solo de acuerdo, el restante 14% está entre que lo consideran indiferente y muy en desacuerdo, una vez planteada la propuesta el 47% de los encuestados respondieron que están muy de acuerdo en que se implemente la propuesta metodológica para el desarrollo cognitivo del niño y niña de 5 años, un 47% está de acuerdo, un 7% lo considera indiferente el restante un 0% está en desacuerdo.	Se pudo determinar en los fundamentos epistemológicos sobre las actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años, que el juego es una herramienta metodológica necesaria e importante en el proceso de aprendizaje especialmente en las primeras etapas de aprendizaje, debido a que, el individuo aprende a empatizar, razonar, hablar e interrelacionarse con los demás, El diseño de la guía didáctica para el desarrollo cognitivo fue validada a través de expertos y usuarios, los que identificaron que las propuestas planteadas son de gran utilidad para el desarrollo de los niños y permiten el desarrollo de los procesos cognitivos (Belén, 2023).

Nota. Datos obtenidos de la búsqueda de información en diferentes estudios que comprueban la eficacia de los juegos cognitivos (2024).

En la tabla 4 se muestra información importante sobre los resultados de diferentes investigaciones relacionadas con el juego cognitivo y la atención en niños, los datos expuestos indican que la implementación del mismo como estrategia pedagógica tiene un impacto significativo en la mejora de la atención, memoria, concentración, velocidad de procesamiento, resolución de problemas, autonomía y activación de conexiones neuronales, aspectos cruciales para el desarrollo de habilidades y destrezas, por ello cada uno de los autores resaltan la efectividad y validez del juego cognitivo para el fortalecimiento de la atención.

6.3. Presentación de la propuesta de actividades para niños de preparatoria

Con la finalidad de cumplir con el objetivo de elaborar una propuesta alternativa basada en juegos cognitivos para el fortalecimiento de la atención en niños de preparatoria denominada "Mentes maestras "que consta de 25 actividades (ver anexo 3), la misma que fue diseñada con actividades que van desde lo más sencillo a lo compleja medida de cada actividad con el propósito de potenciar sus habilidades y mejorar sus falencias, a la par que aprendan nuevos conceptos y trabajen los diferentes tipos de atención selectiva, dividida, focalizada y sostenida.

Tabla 5

Indicadores planteados en la propuesta alternativa

N°	Indicadores	Tipos de juegos cognitivos				
		Juego manipulativo	Juego de exploración y descubrimiento	Juego de atención y memoria	Juego lingüístico	Juego imaginativo
Actividades de atención selectiva						
1	Clasifica elementos de acuerdo a su color y tamaño.	x				
2	Reconoce entre múltiples objetos aquellos que comparten similitudes y los clasifica según sus características.		X			
3	Señala el elemento que no pertenece dentro de la imagen.		X			
4	Empareja las imágenes que coinciden en función de sus similitudes y características.			x		
5	Clasifica las figuras geométricas de acuerdo al color y forma.	x				
6	Sigue la secuencia establecida de colores.	x				
Atención sostenida						
7	Reconoce la emoción que indica el dado e imita.				x	
8	Aplauda cada vez que el dado al lanzarlo se coloque en el número cinco.			x		
9	Descubre la ruta adecuada para solucionar el laberinto.		X			
10	Arma el rompecabezas descubriendo la imagen.		X			
11	Recuerda el patrón de números y arma la torre.			x		
12	Ordena correctamente la secuencia de cuatro eventos.	x				
Atención dividida						
13	Reproduce la figura replicando los trazos de la imagen.	x				
14	Sigue la secuencia al ritmo de la música.			x		
15	Reconoce las figuras encerrando y coloreando correctamente.			x		
16	Coloca las piezas en el lugar indicado discriminando color y figura según la orden.	x				
17	Reconoce el sonido asociando con el animal que corresponde.				x	
18	Sigue el patrón de números y colores mientras canta.					x

N°	Indicadores	Tipos de juegos cognitivos				
		Juego manipulativo	Juego de exploración y descubrimiento	Juego de atención y memoria	Juego lingüístico	Juego imaginativo
Atención dividida						
13	Reproduce la figura replicando los trazos de la imagen.	x				
14	Sigue la secuencia al ritmo de la música.			x		
15	Reconoce las figuras encerrando y coloreando correctamente.			x		
16	Coloca las piezas en el lugar indicado discriminando color y figura según la orden.	x				
17	Reconoce el sonido asociando con el animal que corresponde.				x	
18	Sigue el patrón de números y colores mientras canta.					x
Atención focalizada						
19	Crea ilustraciones empleando formas geométricas.					x
20	Ubica la sombra de cada animal correctamente.	x				
21	Reconoce las partes del cuerpo a través del juego.	x				
22	Identifica las diferencias de dos láminas.			x		
23	Memoriza el patrón de sonido y lo replica.			x		
24	Logra construir un origami de papel siguiendo la instrucción.	x				
25	Encierra las figuras que son iguales al modelo.			x		

Nota. En la tabla observamos los indicadores de la guía de actividades “Mentes maestras”

En la tabla 5 se identifican los 25 indicadores divididos por tipos de atención haciendo uso de los juegos cognitivos como estrategia para fortalecer la atención de esta manera considerando que de la 1 al 6 encontramos actividades para trabajar la atención selectiva que son aquellas que ayudan a los niños a concentrarse en una actividad frente a diferentes estímulos competitivos o distractores externos o internos donde por esta razón se ha utilizado secuencias de patrones, clasificación de figuras, emparejar

Así mismo desde la actividad 7 a la 12 se encuentran las actividades para trabajar la atención sostenida, que ayuda a mantener la capacidad de enfoque en una tarea o estímulo durante un periodo prolongado de tiempo, esta habilidad es crucial en muchas áreas de la vida

y tiene varios beneficios, se diseñaron actividades como laberintos, rompecabezas, armar torre de números, dados para reconocer emociones, ordenar secuencia de eventos.

Del mismo modo desde la actividad 13 a la 18 se encuentran las actividades para trabajar la atención dividida que favorecen el procesamiento de diferentes fuentes de información y permiten ejecutar con éxito más de una tarea a la vez para ello se propuso actividades como: seguir patrones de números, Bingo de frutas, reconocer figuras, encerrarlas y colorearlas correctamente.

De igual manera de la actividad 19 a la 25 se encuentran las actividades para trabajar la atención focalizada que permite concentrarse intensamente en una sola tarea mientras se ignoran otros distractores, en ella constan actividades donde el niño creará un dibujo a partir de figuras geométricas, Bingos, patrones de sonidos, realización de un origami de papel entre otras.

7. Discusión

La investigación actual tuvo como objetivo analizar cómo los juegos cognitivos potencian la atención de los niños de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, en el periodo académico 2023 2024, de la misma manera se ha considerado necesario utilizar diferentes métodos como: analítico, sintético e inductivo-deductivo, que proporcionaron la información necesaria de fuentes confiables para el desarrollo del marco teórico, en la misma se consideró la utilización del instrumento 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).

Permitió conocer el estado inicial de la problemática abordada en la presente investigación, así como información importante para la elaboración de la propuesta alternativa, tomando en cuenta los cuatro tipos de atención establecidos en el instrumento: atención selectiva, atención sostenida, atención dividida y atención focalizada, pues fomentar la atención en los niños a través de actividades, juegos, técnicas específicas no solo mejora su rendimiento académico y social, si no también contribuye a su bienestar emocional y desarrollo integral.

Luego de la aplicación del instrumento a la muestra seleccionada se evidenció que la mayoría presentaba dificultades en la atención, debido a que tuvieron problemas al momento de recordar instrucciones o detalles importantes de una tarea, se distraían con facilidad, tenían dificultad para concentrarse en una tarea durante un periodo prolongado y no terminaban las tareas empezadas, en virtud de esto nace la idea de construir una propuesta que incluya juegos cognitivos, considerándolos una herramienta ideal y conveniente para enfrentar la problemática encontrada.

Para la elaboración de la propuesta se tomaron en cuenta juegos de identificación de elementos iguales, localización del elemento que no pertenece al grupo, emparejar, seguir patrones musicales y de colores, laberintos, bingos de frutas, reconocer las diferencias entre otros, que por sus características son idóneos para fortalecer la atención; la singularidad de estos es que pueden ser adaptados a la muestra posibilitando la participación activa de forma grupal e individual, ayudando al desarrollo de la memoria, concentración, resolución de problemas, toma de decisiones, en su éxito académico, social, emocional proporcionando una base sólida para su desarrollo integral.

A partir de las investigaciones indagadas y analizadas, se demostró la eficacia de los juegos cognitivos para trabajar la atención, ya que esta estrategia hace que la clase sea más participativa, dinámica y atractiva, manteniendo el foco atencional de los niños generando una

respuesta positiva, a la hora del aprendizaje, consolidando habilidades cognitivas emocionales y el trabajo en equipo, posibilitando el aprendizaje de una forma innovadora y novedosa.

Así mismo en la investigación realizada por Bravo (2023) en el Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023 menciona que con la aplicación del pretest comprobó que un 45% de niños poseen un nivel de atención severo y el 40% un problema moderado, no obstante luego de aplicar la guía de actividades basadas en los juegos cognitivos, 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% determinando un gran cambio y fortalecimiento de la atención, selectiva, focalizada, dividida y sostenida.

De la misma manera en la investigación realizada por Ramirez (2021) en la Escuela de Educación básica ciudad de Loja, en el periodo 2019-2020, se demostró que inicialmente el 20,83% contaban con una atención muy buena y el 45,83% de los niños tenían una atención general regular, después de la aplicación de la propuesta alternativa este porcentaje se redujo a un 12,50% y aumentando a un 66,67% dejando en evidencia su efectividad pues dicha propuesta está basada en juegos cognitivos para mejorar la atención, se valoró la eficacia de la misma a través de los resultados obtenidos, los cuales aumentaron el enfoque en estímulos permitiéndoles realizar las tareas con mayor efectividad y contribuyendo así en la estimulación del proceso atencional.

Por otra parte en el estudio realizado por Sánchez (2018) en la Escuela Teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018, se comprobó que inicialmente 11 niños investigados que es el 50% no cumplen con la destreza, mientras que el 27.27% que representan a 6 niños están en proceso y el otro 22.73 % que equivale a 5 niños si cumplen con la destreza, en el post-test los datos estadísticos reflejan que 12 niños cumplen con la destreza y 6 están en proceso dando un 86.33% de los niños han mejorado y solo 4 estudiantes que equivale el 18.18% no cumplen; lo que quiere decir que si se logró potenciar el desarrollo cognitivo de los niños a través de la guía de actividades que se aplicó.

Dentro de la realización de la investigación existieron algunas limitaciones como: la falta información sobre el tema planteado en la investigación, escasos estudios realizados en el grupo etario y el poco uso de esta estrategia para mejorar la atención.

8. Conclusiones

- El instrumento para la detección y evaluación en el aprendizaje de atención y memoria permitió establecer el nivel de atención en los niños de preparatoria presentando que el 78% poseen un problema atencional severo y moderado, evidenciando dificultades al recordar instrucciones o detalles importantes de una tarea, no terminaban las tareas empezadas, se distraían con facilidad y tenían problema para concentrarse en una tarea durante un periodo prolongado de tiempo.
- Con la finalidad de conocer la importancia de los juegos cognitivos en el proceso de atención en niños de preparatoria, se ha realizado una revisión de la literatura en fuentes confiables recolectando información importante que ha posibilitado comprender que son una herramienta viable para trabajar la atención , a más de ello permite trabajar distintas áreas como: la estimulación mental y resolución de problemas, mejora la concentración, entrena la memoria e incrementa la velocidad de procesamiento.
- Se elaboró de una propuesta alternativa basada en juegos cognitivos para el fortalecimiento de la atención en niños de preparatoria a la cual se la ha denominado “Mentes maestras” la misma que consta de 25 actividades innovadoras de carácter lúdico estructuradas tomando en cuenta los cuatro tipos de atención sostenida, dividida, focalizada y dividida, las mismas que constan de dos parámetros de calificación logrado y no logrado.

9. Recomendaciones

- Es importante considerar la atención como parte del proceso de enseñanza- aprendizaje especialmente en los primeros años de escolaridad de los niños, considerando importante que los docentes realicen evaluaciones previas que direccionen al conocimiento del estado atencional y las dificultades que presenten en distintas áreas de su desarrollo, con la finalidad de proponer estrategias o herramientas que ayuden a mejorar falencias especialmente de tipo atencional.
- Indagar sobre los juegos cognitivos como estrategia para mejorar la atención ya que es una herramienta viable y de amplia tipología que permite adaptarlo al grupo etario ayudando a mejorar diversas capacidades cognitivas como la atención-concentración, fortaleciendo las redes neuronales que permite aumentar la flexibilidad cognitiva y ayuda a que los niños tengan un enfoque prolongado en tareas.
- Se sugiere el uso de la guía de actividades debido a que esta fue planificada considerando las necesidades e intereses del grupo de preparatoria para potenciar habilidades y destrezas ayudando en el proceso atencional, resolución de problemas, toma decisiones, desarrollo de capacidades cognitivas para un correcto aprendizaje y desarrollo integral.

10. Bibliografía

- Albornoz, E., & Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños. *Revista Scielo Universidad y Sociedad*, 8(4), 186-192. .
doi:http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000400025
- Aparicio, M. A. (2021). *El juego cognitivo como estrategia neuropedagógica en el aula para mejorar la atención en los niños*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador:
<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18584/Aparicio%20Goyeneche%20Mar%c3%ada%20Alejandra.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Archuleta, M. C. (2013). *El uso de gimnasia cerebral como estrategia de movimiento en el aula para mejorar la atención y concentración en clases en niños de tres años: un estudio de caso*. Universidad San Francisco de Quito, Quito, Ecuador.
<https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/2196/1/106963.pdf>
- Batllore Aguilá, J. (2010). *Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades*. Narcea Ediciones.
doi:<https://books.google.com/cu/books?id=BzkJcPkjp6AC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- Belén, I. G. (2023). *El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años*. <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/10437/1/MUTC-001476.pdf>
- Belloch, A. S. (2008). *Manual de psicopatología*. Editorial McGraw-Hill.:
https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/187801/BellochA_Manual%20de%20psicopatolog%C3%ADa.pdf?sequence=1
- Bermejo, R., & Contreras, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Síntesis, S.A.
- Bernabéu, E. (2017). *La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje*. *ReiDoCrea*, 6(2), 16-23: <https://www.ugr.es/~reidocrea/6-2-3.pdf>
- Bravo, P. (2023). *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*.
https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/28190/1/PaulaStefania_BravoCuenca.pdf
- Caprio, J. (2020). *Atención selectiva, alternante y sostenida como herramienta para una eficaz operatividad en el desempeño laboral*. UNIVERSIDAD CATÓLICA ARGENTINA:
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/12455/1/atencion-selectiva-alternante.pdf>

- Caraballo, A. (21 de Febrero de 2022). *El tiempo de concentración de los niños según su edad*. Guía Infantil: <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/aprendizaje/el-tiempo-de-concentracion-de-los-ninos-segun-su-edad/>
- Carrera, D. (2016). *Atención y Concentración En el Desarrollo Cognitivo en niños del primer año de Educación General Básica del Centro Educativo “Cambridge”, de la Ciudad de Quito durante el año lectivo 2013-2014*. Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e9328150-6e02-4c14-bb8b-49dd5f7bbc6f/content>
- Carvajal, M. L., & Guerrero, O. (2017). *Programas de actividad lúdica en el recreo*. IC Editorial.
- Cedeño, D. (2019). *La atención dispersa y el razonamiento en los estudiantes de octavo y noveno de la unidad educativa José Joaquín de Olmedo de la parroquia de Ambatillo del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29486/1/1804446829%20Cede%203%20B1o%20Portero%20Digna%20Isabel.pdf>
- Cruz, M. (2023). *Gimnasia cerebral y la atención en los niños de inicial II del Centro de Educación Inicial José Miguel García Moreno de la ciudad de Loja, periodo 2022 – 2023*. Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador. file:///C:/Users/Jnn/Downloads/MariCruz_CabreraCuenca.pdf
- Cuenca, V. A. (2018). *El juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de Primer Grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018*. Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20926/1/Valeria%20S%20c3%a1nc%20hez.pdf>
- Fabian, A. (2020). *Atención selectiva y comprensión lectora en estudiantes de segundo grado*. [Tesis de grado, Universidad César]: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41717>
- Fonseca, M. y. (2017). . Integración de actividades lúdicas en la atención educativa en los niños. *II*(39), 639-646. doi:<https://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n39/art08.pdf>
- Gallardo, J. A., & López. (2018). *Teorías del juego como recuso educativo*. Revista Innovación Pedagógica: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- García, A., López, B., & Martínez, C. (2021). Voluntary control of attention: Insights from neurocognitive studies. *Frontiers in Psychology, 12*.
- García, M., López, J., & Rodríguez, A. (2020). Age-related variations in attention spans: A comprehensive review. *Journal of Cognitive Psychology, 15*(3), 123-145. *Journal of Cognitive Psychology*.
- Gimenez, M. (2021). *Autopercepción de las funciones cognitivas, ansiedad y yoga en adultos* ". Pontificia Universidad Católica Argentina: <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/12443/1/autopercepci%C3%B3n-funciones-cognitivas.pdf>
- González Mejía, Y. (2020). *El juego como estrategia didáctica en la mejora de la concentración en el aprendizaje infantil del Colegio Pequitas de la Ciudad de Cali*. Repositorio Universitario Antonio José Camacho: https://repositorio.uniajc.edu.co/bitstream/handle/uniajc/202/Trabajo%20de%20Graduado_Final_Ene_22_Yalima%20Glez.docx%20%20yese%20OK%20TESIS%20-%20JHON%20JAIRO%20PULIDO%20LASSO.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- González, S. (2019). *Atención visual dinámica y envejecimiento*. Universitat Politècnica de Catalunya: https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/184037/sandra.gonzalez-campos%20-%20memoria%20Sandra%20Gonzalez%2010.05.17_0.pdf
- Guaman, M. B. (2024). *El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes*. doi:doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262
- Infante, C. (2020). "Atención y Concentración en el Aprendizaje de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la "I.E n° 005" de Piura, 2019". Universidad César Vallejo, Piura, Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49846/Infante_GCE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Iñesta, E. R. (2021). Sociopsicología, psicología humana comparada, y aplicaciones interdisciplinarias de la psicología. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta, 47*(2), 344-367.
- Jimenez et al. (2023). *Intervención Neuropsicológica para estimular las funciones cognitivas de atención, memoria y percepción en los adultos mayores*. Retrieved from Ciencia Latina: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5828/8825>
- Johnson, M., & Clark, E. (2020). Sustained attention and cognitive performance. *Cognitive Sciences Journal, 25*(4), 321-335.

- Johnston, W. y. (1978). Flexibility and capacity demands of attention. *Journal of Experimental Psychology: General*, 107(4), 420-453.
- Londono, L. (2019). Jose Caprio . Obtenido de <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, E. (2021). *Beneficio de la música en la memoria, atención y lenguaje de niños con dislalia*. Obtenido de Pontificia Universidad Católica Del Ecuador: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17336/DISERTACI%C3%93N%20EDENIA%20LUCILA%20L%C3%93PEZ%20HERN%C3%81NDEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Machado, M., Márquez, A., & Acosta, R. (2021). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de Educación y Desarrollo* , 1-8. doi:https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf
- Martinez, J. (2020). *Estimulación cognitiva de la atención en adultos mayores del asilo del Gad Muniicpal de cantón Quero*. Universidad Tecnológica Indoamerica: <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2107/1/MARTINEZ%20GORDO%20JESSICA%20CAROLINA.pdf>
- Masache, C. M. (2015). *La atención en el rendimiento escolar de los niños y niñas del tercer grado paralelo "B" del a escuela de educación básica Benigno Bayancela del sector San Cayetano bajo de la ciudad de Loja perodo marzo-diciembre del 2014*. Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/15098/1/carmencastillo.pdf>
- Megías, A., & Llanos Lozano. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Ed. Madrid: Editex.
- Mejias Guevara, A. (12 de Marzo de 2017). *La importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños*. Slideshare: https://es.slideshare.net/alessjoccar/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-cognitivo-de-los-nios?from_search=0
- Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2018). El juego y sus posibilidades en la enseñanza del aprendizaje . *Red de*, 14(66), 1-24. doi:<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179433435004.pdf>
- Mercedes, R. C. (2022). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años*. Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4975/1/RODRIGUEZ%20CAMPAC%3%91A%20MARIA%20MERCEDES.pdf>

- Meza Rúa, A. P. (2016). *Repositorio Unicartagena*.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5001/Adriana%20Proyecto.pdf?sequence=1>
- Meza, A. P. (2016). *La atención y concentración de los niños y niñas de preescolar*. Universidad de Cartagena, Cartagena de Indias D.T.Y.C, Cartagena.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5001/Adriana%20Proyecto.pdf?sequence=1>
- Pedro J. Saldarriaga-Zambrano, G. d.-C. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista científica dominio de las ciencias*, 2, 127-137.
- Pérez, R. (2020). *La atención desde la neurociencia como pilar fundamental del aprendizaje: implementación a las aulas de tecnología en secundaria y bachillerato*. Universidad de Valladolid:
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/43275/TFM-G1143.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Piña, S. (2021). *Juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial ii de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, en el período 2019 –202*. Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23803/1/PI%c3%91A%20Stepany%20TESIS%20FINAL..pdf>
- Portellano, A. n. (2019). *Neuropsicología de la atención, las funciones ejecutivas y la memoria*. Editorial Síntesis:
https://www.academia.edu/28937876/Neuropsicologia_de_la_atencion_Jose_Antonio_Portellano_Perez
- Ramírez, C. (2018). El juego de aprender y enseñar el concepto estructurante evolución biológica. *Revista de la Universidad Nacional de Colombia*, 9(17), 30-39. doi:
<https://doi.org/10.17227/20271034.vol.9num.17bio-grafia29.42>
- Ramírez, S. L. (2021). *Juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, en el período 2019 –2020*. Universidad Nacional de Loja.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23803/1/PI%c3%91A%20Stepany%20TESIS%20FINAL..pdf>
- Ramos, D. (2022). *La atención alternante y sus formas de rehabilitación*. Neuron Up:
<https://www.neuronup.com/estimulacion-y-rehabilitacion-cognitiva/metodos-y->

[tecnicas-de-intervencion-terapeutica-y-psicologica/la-atencion-alternante-y-sus-formas-de-rehabilitacion/](#)

- Ramos, L. (2016). *Juegos cognitivos en el Desarrollo de la Atención de niños y niñas de 4-5 años del Centro de Educación Inicial “Chikitines” del D.M. Quito, periodo 2016.* <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/026f3b2a-bef6-4292-b019-142117cb866f/content>
- Rey Vera, L. E. (2016). *El juego didáctico para fortalecer el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Pío Jaramillo Alvarado” de la ciudad de Loja.* <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/12126/1/TESIS%20LIC.%20LILIANA%20ELIZABETH%20VERA%20REY.pdf>
- Reyes, S., Barreyo, J. P., & Injoque, I. (2016). El rol de la Función Ejecutiva en el Rendimiento Académico en niños de 9 años. *Neuropsicología Latinoamericana*, 7(2), 43-47.
- Rivero, R. (2017). *La exploración, juego y desarrollo de niños y niñas*. <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*, 5-8.
- Romero, V. (2018). *Consecuencias del trastorno por déficit de atención en el aprendizaje de los niños y niñas del séptimo año de la Escuela Fiscomisional Sagrado Corazón, del cantón Cuenca, 2018-2019.* Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17951/1/UPS-CT008515.pdf>
- Ruiz, L. (2019). El modelo de filtro rígido de Broadbent. *Psicología y mente.* <https://psicologiaymente.com/psicologia/modelo-filtro-rigido-broadbent>
- Ruiz, M. (3 de Julio de 2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.* Obtenido de Universidad de Cantabria: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Rut Muñoz, V. Q. (2015). *Factores que inciden en la desatención en clases.* Universidad Nacional Abierta y a Distancia Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades Programa de Psicología, Bucaramanga. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/3793/1098740657.pdf?sequence=3>

- Salas, D. (2018). *La atención en el aula desde la neurociencia: su aplicación para educación*. [Tesis de grado, Universidad Pontificia Comillas, Madrid]: <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/22349/TFG-%20Salas%20Gorines,%20Daniel.pdf?sequence=1>
- Sánchez, J. (2019). *Desarrollo de los procesos cognitivos de atención y concentración en Educación Inicial*. Alternancia.
- Sandoval, I. G. (2017). El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, 91-102. doi:10.4995/rlyla.2012.947
- Sevilla, J. G. (2023). *La importancia de la atención*. 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. *VII(3)*.
- Smith, A., & Johnson, B. (2018). *Psychology of Attention*. Publisher.
- Smith, J., & Brown, A. (2019). Selective attention in cognitive processes. *Journal of Cognitive Psychology*, 14(2), 87-102.
- Villanueva, O. y. (2019). La atención selectiva del docente en los procesos de planeación curricular, aprendizaje y evaluación. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 10(19).

11. Anexos

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



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACION
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Memorando N°: UNL-CEI-2024-006
Loja, 11 de abril del 2024.

De: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc.
Para: Lic. Diana Belén Rodríguez Guerrero, Mg. Sc.

Estimada
DOCENTE DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN.
Ciudad. -

De mi consideración:

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 niños de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio en el periodo 2023-2024**, de la autoría de la alumna **Srta. Josselyn Anahí Chamba Jaramillo**, 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 GLORIFICACION DE LA VIDA

Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



Anexo 2. Guía de actividades



1859



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

Guía de actividades



Mentes Maestras



Autora:

Josselyn Anahi Chamba Jaramillo



Loja-Ecuador

2024



1. Presentación

Los juegos cognitivos son actividades diseñadas específicamente para estimular y desarrollar diversas habilidades mentales, como la memoria, la atención, el razonamiento y la resolución de problemas. Estos juegos suelen implicar desafíos que requieren que el jugador piense de manera creativa y estratégica para alcanzar un objetivo específico.

La atención, por otro lado, se refiere a la capacidad de concentrarse en una tarea o estímulo específico mientras se filtran distracciones irrelevantes, los juegos cognitivos pueden ayudar a mejorar la atención al requerir que el jugador se centre en detalles importantes mientras ignora distracciones externas resultando beneficioso para el desarrollo cognitivo y el rendimiento en diversas áreas de la vida.

La presente guía didáctica tiene como propósito plantear varias actividades innovadoras que brinden ideas o herramientas a las docentes sobre cómo mejorar los tipos de atención como son : la atención selectiva, focalizada, dividida y sostenida usando como estrategia los juegos cognitivos mediante actividades diseñadas para estimular la atención de los niños de Preparatoria de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío, sabiendo que esta habilidad permite concentrarse en un estímulo y filtrar las distracciones, es una función cognitiva muy importante, influye de manera directa en el desarrollo y aprendizaje de los niños, la retención de información más efectivamente durante un tiempo determinado, también ayuda a desarrollar habilidades, como la escucha y la comunicación efectiva además de potenciar la participación activa en clase, el desenvolvimiento efectivo tanto en el ámbito académico como en su vida diaria

El niño será el agente principal, pues se lo involucra en cada actividad, con el uso de material didáctico y ejecución de juegos cognitivos que incluyen movimiento, juego y música, los cuales son interesantes para los niños. Esta guía cuenta con veinticinco actividades propuestas con una duración de 45 minutos cada una, las mismas que estarán estructuradas por título, objetivo, materiales, tipo de ejercicio, procedimiento y evaluación diaria.

2. Evaluación

La evaluación se realizará mediante el seguimiento individual de los niños en algunas actividades así como también de forma grupal en otras, según los objetivos planteados en cada actividad, donde se utilizará una lista de cotejo que consta de los siguientes parámetros: logrado y no logrado para evidenciar el cumplimiento de los logros que se quiere alcanzar.

2.1. Aspectos a evaluar

- 1) Clasifica elementos de acuerdo a su color y tamaño.
- 2) Reconoce entre múltiples objetos aquellos que comparten similitudes y los clasifica según sus características.
- 3) Señala el elemento que no pertenece dentro de la imagen.
- 4) Empareja las imágenes que coinciden en función de sus similitudes y características.
- 5) Clasifica las figuras geométricas de acuerdo al color y forma.
- 6) Sigue la secuencia establecida de colores.
- 7) Reconoce la emoción que indica el dado e imita.
- 8) Aplaude cada vez que el dado al lanzarlo se coloque en el número cinco.
- 9) Descubre la ruta adecuada para solucionar el laberinto.
- 10) Arma el rompecabezas descubriendo la imagen.
- 11) Recuerda el patrón de números y arma la torre.
- 12) Ordena correctamente la secuencia de cuatro eventos.
- 13) Reproduce la figura replicando los trazos de la imagen.
- 14) Sigue la secuencia al ritmo de la música.
- 15) Reconoce las figuras encerrando y coloreando correctamente.
- 16) Coloca las piezas en el lugar indicado discriminando color y figura según el orden.

- 17) Reconoce el sonido asociando con el animal que corresponde.
- 18) Sigue el patrón de números y colores mientras canta.
- 19) Crea ilustraciones empleando formas geométricas.
- 20) Ubica la sombra de cada animal correctamente.
- 21) Reconoce las partes del cuerpo a través del juego.
- 22) Identifica las diferencias de dos láminas.
- 23) Memoriza el patrón de sonido y lo replica.
- 24) Logra construir un origami de papel.
- 25) Encierra las figuras que son iguales al modelo.

3. Desarrollo de actividades



Actividad 1 Ordenando elementos



Nota. La imagen muestra clasificación de botones.

Fuente: Escuelas Infantiles Colorín Colorado (2020) <https://acortar.link/b6lXXy>

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

Tipología: Juego manipulativo.

Materiales y recursos: Pinzas, platos de plástico, parlante, recipiente

Procedimiento: Para iniciar se realizará con los niños la dinámica Simón dice (ver anexo 1), se dará instrucciones diciendo: "Simón dice..." indicando a los niños que realicen una acción, por ejemplo: "Simón dice que toquen su nariz", "Simón dice todos se sientan" "Simón dice todos salten" y así sucesivamente. Cada niño debe realizar la acción.

A continuación, se conformarán 5 grupos y se entregará un recipiente con elementos a cada grupo, a la vez se entregará un plato a cada niño con el distintivo de un color, (rojo, verde morado etc.) Los cuales deben clasificar de acuerdo a su tamaño y color e irlos colocando en los platos según corresponda, la actividad se ejecutará mientras dure una canción, a continuación cada niño debe contar cuantos elementos recolecto y de qué color son. Conjuntamente con los niños se mostrará los elementos que sobraron y no fueron clasificados, preguntando a los pequeños de acuerdo a su criterio porque fue.

Finalmente se bailará con la canción de “Los colores” (ver anexo 2) para relajarse y reforzar la actividad.

Indicador de evaluación Nombre del niño	Clasifica elementos de acuerdo a su color y tamaño.	
	Valoración	
	Logrado	No logrado

Actividad 2

Identificando los elementos iguales



Nota. La imagen muestra un niño buscando objetos similares.
 Fuente: Bunga Montessori (2020) <https://acortar.link/nByEAc>

Objetivo: Reconocer entre múltiples objetos aquellos que comparten similitudes y clasificarlos según sus características.

Tipología: Juego de exploración o descubrimiento

Materiales y recursos: Caja de zapatos, juguetes, aserrín.

Procedimiento: Primeramente se juega el teléfono descompuesto, (ver anexo 3) con los niños, se hará un círculo con todos los niños y se le susurrará un mensaje en el oído a un niño, se le pedirá que pase el mensaje al compañero que está a su lado. El mensaje tiene que pasar de un niño a otro hasta el último infante siendo quien lo dirá en voz alta. Luego se revelará el mensaje que se le dijo al primer niño y se comparará con el mensaje dicho por el último niño.

Posteriormente, se crean 4 grupos y se distribuye una caja con aserrín, en la cual se han escondido diversos objetos como bolitas de felpa, carros de juguete, pinzas, entre otros. Cada niño debe identificar objetos idénticos siguiendo las instrucciones dadas. Por ejemplo, se presenta una pinza y los niños deben buscar dentro del arroz otras pinzas idénticas después se agruparán los objetos semejantes según sus características. Para finalizar se cantará con los niños la canción “Buscando con que jugar” (ver anexo 4).

Indicador de evaluación	Reconoce entre múltiples objetos aquellos que comparten similitudes y los clasifica según sus características	
	Valoración	
	Logrado	No logrado
Nombre del niño		

--	--	--

Actividad 3

Localizando al elemento que no pertenece al grupo.



Nota. La imagen muestra a niños buscando elementos que no pertenecen al grupo.
 Fuente: Unplash+ (2023) <https://acortar.link/Gz02in>

Objetivo: Señalar el elemento que no pertenece dentro de la imagen.

Tipología: Juego de exploración o descubrimiento

Materiales y recursos: Láminas de cartulina con imágenes, marcadores

Procedimiento: Para dar inicio los niños entonaran la canción “tu ropa” para ello se les pedirá realizar un circulo y predisponerse para cantar (ver anexo 5).

A continuación, se proporciona a cada niño un conjunto de tres láminas que contienen imágenes de una categoría específica, y entre ellas hay un elemento que no pertenece (ver anexo 6). Cada niño debe identificar y marcar la imagen incorrecta. Por ejemplo, se les presenta un suéter, una bufanda, unas botas y un traje de baño en este caso, el traje de baño sería el elemento fuera de lugar.

Para terminar los niños comparten sus observaciones sobre el elemento incorrecto presente en sus láminas.

Indicador de evaluación	Señala el elemento que no pertenece dentro de la imagen.	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 4

Emparejando



Nota. La imagen muestra a un niño emparejando imágenes.
Fuente: Creciendo con Montessori (2020) <https://acortar.link/ACiICI>

Objetivo: Emparejar las imágenes que coincidan en función de sus similitudes y características.

Tipología: Juego de memoria

Materiales y recursos: imágenes de frutas.

Procedimiento: Para empezar se realiza el juego de las adivinanzas (ver anexo 7), se procederá a decir tres adivinanzas como por ejemplo “Pequeña como un ratón / y cuida la casa como un león” (La llave), el niño que sepa la respuesta levantará su mano y la dirá.

Seguidamente se instruye a los niños para que se organicen en grupos de cinco y se entregaran cartas a cada grupo donde cada una de ellas estará repetida y estarán colocadas al revés, cada niño debe voltear un par de cartas con el objetivo de encontrar las parejas correspondientes. En caso de no lograrlo, el turno pasa al siguiente niño, y así sucesivamente, dándoles a todos la oportunidad de participar.

Para finalizar los niños expresan cuál es su fruta favorita, explicando por qué les gusta.

Indicador de evaluación Nombre	Empareja las imágenes que coincidan en función de sus similitudes y características.
	Valoración

del niño	Logrado	No logrado

Actividad 5

Clasificando figuras



Nota. La imagen muestra a niños clasificando figuras geométricas.

Fuente: Trilema Soria (2021) <https://acortar.link/YfuBQu>

Objetivo: Clasificar las figuras geométricas de acuerdo al color y forma.

Tipología: Juego manipulativo

Materiales y recursos: Imágenes de figuras geométricas, platos de plástico.

Procedimiento: Para dar Inicio se relata el cuento el payaso tito y las figuras geométricas (ver anexo 8), sentamos a todos los niños en círculo y se predisponen a escuchar el cuento. Posteriormente se forma grupos de trabajo y se entrega, material para clasificar (triángulos, círculos, cuadrados rectángulos, rombos), y recipientes donde deberán colocar las figuras de acuerdo a su forma y color. Para ello necesitaran estar concentrados y prestar mucha atención a la indicación para culminar la actividad, pues el equipo que logre hacerlo bien y termine primero se hará acreedor a un premio sorpresa.

Para finalizar los niños contarán el número de elementos clasificados e identificarán sus características.

Indicador de evaluación	Clasifica las figuras geométricas de acuerdo al color y forma.
Nombre	Valoración

del niño	Logrado	No logrado

Actividad 6

Siguiendo patrones



Nota. La imagen muestra un niño siguiendo patrones.
Fuente: Aprender juntos.cl (s/f) <https://acortar.link/b1QXJx>

Objetivo: Seguir la secuencia establecida de colores secundarios.

Tipología: Juego manipulativo

Materiales y recursos: Hojas de patrones de gusanito, papel crepe de colores.

Procedimiento: Para comenzar se baila y se canta la canción “Sígueme” con los niños (ver anexo 9), donde bailaremos al ritmo de la música siguiendo los pasos.

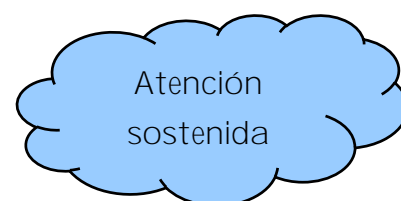
Después se les entregará papel crepe de los colores que con tiene el patrón a replicar y deberán aplicar la técnica del arrugado, posterior a ello se distribuyen hojas que contienen dos gusanitos (ver anexo 10), siendo el primero el modelo que el niño debe replicar, mientras que en el segundo gusanito los círculos estarán vacíos para que el niño pegue las bolitas de papel crepe que realizo previamente siguiendo la secuencia y completando todos los círculos.

Al finalizar, se cuentan las bolitas de papel crepe y se identifican los colores utilizados en la serie. El criterio de evaluación se basa en la capacidad del niño para seguir los patrones establecidos.

Indicador de evaluación	Sigue la secuencia establecida de colores	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 7

El dado de las emociones



Nota. La imagen muestra niños jugando con el dado de las emociones.
 Fuente: El profe Edy Iefcito (2021) <https://acortar.link/EPOU3Y>

Objetivo: Reconocer la emoción que indica el dado e imitarla

Tipología: Juego lingüístico

Materiales y recursos: Dado de las emociones, memorama

Procedimiento: Para dar inicio con los niños se bailara la canción las emociones (ver anexo 11), estos deben ubicarse en forma circular para ejecutar los pasos.

Posterior a ello se revelaran las reglas del juego, pues cada cara del dado representa una emoción única: risa, llanto, gritos, enojo, sorpresa, y más, siguiendo un orden establecido, cada jugador lanzará el dado, y todos deberán expresar la emoción que les corresponde al haber lanzado el dado.

Finalmente, la diversión continúa con un memorama donde se desafía a los participantes a encontrar y emparejar las emociones idénticas.

Indicador de evaluación	Reconoce la emoción que indica el dado y la imita	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 8

Me concentro



Nota. La imagen muestra niños jugando con un dado.
Fuente: Oaoa ceip Isaac de Vega (2018) <https://acortar.link/COa52F>

Objetivo: Aplaudir cada vez que el dado al lanzarlo se coloque en el número cinco

Tipología: Juego de memoria

Materiales y recursos: Dado de números, cartas con números del 1 al 6, parlante.

Procedimiento: La actividad empieza con la canción "Cantando los números" (ver anexo 12) y se les pide que se organicen en un círculo para poder cantar, bailar e interactuar mientras dura la canción.

Luego, se explican las instrucciones del juego, señalando que el dado contiene los números del 1 al 6. En este juego, se les instruye a aplaudir únicamente cuando aparezca el número 5 al lanzar el dado, repitiendo esta dinámica tres veces.

Para concluir, se les entregan a los niños cinco cartas que contiene números y deberán identificar cuál de los números correspondía al momento de aplaudir durante el juego.

Indicador de Evaluación	Aplauda cada vez que el dado al lanzarlo se coloque en el número cinco	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 9

Sigo el caminito



Nota. La imagen muestra a un niño resolviendo un laberinto.
Fuente: Nelson Zambrano (2015) <https://acortar.link/RJ93N7>

Objetivo: Descubrir la ruta adecuada para solucionar el laberinto

Tipología: Juego de exploración y descubrimiento

Materiales: Laminas de laberintos, crayones, cinta maskig, parlante

Procedimiento: Se inicia cantando la canción “Los exploradores” (ver anexo 13), imitando y gesticulando de acuerdo a la canción.

Los niños se organizan en parejas, se les proporcionan láminas con laberintos (ver anexo 14) para resolver, y se les instruye que deben elegir la ruta que guíe al animalito hasta su hogar.

Después de encontrar la solución, los niños la marcan con crayones.

Para concluir, se colocan obstáculos en el suelo realizados con cinta masking, desafiando a todos los niños a hallar la ruta correcta hacia la meta.

Indicador de evaluación	Descubre la ruta adecuada para solucionar el laberinto	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 10

Descubriendo



Nota. La imagen muestra un niño armando un rompecabezas.
Fuente: Inmagine (2024) <https://acortar.link/cKn7Ah>

Objetivo: Armar los rompecabezas y descubrir la imagen.

Tipología: Juego de exploración y descubrimiento

Materiales y recursos: fichas del rompecabezas, goma, hoja de papel bond, parlante

Procedimiento: Los niños cantan la canción “La imaginación” (ver anexo 15).

Posterior a ello se le entregará a cada niño hojas de papel bond, goma, y las piezas de dos rompecabezas (ver anexo16) que deberán ir buscando entre todas las fichas cual pertenece a cual, para ir pegando de forma correcta en las hojas dadas anteriormente e irle dando forma y sentido y así lograr descubrir la imagen.

Para finalizar la actividad del día indicarán las características del personaje que descubrieron.

Indicador de evaluación	Arma los rompecabezas descubriendo la imagen.	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 11

Armando mi torre de números



Nota. La imagen muestra niños armando una torre de vasos.

Fuente: Rotary club Peru sin Fronteras – Lima (2015) <https://acortar.link/DVaxRj>

Objetivo: Recordar el patrón de números y armar la torre.

Tipología: Juego de memoria

Materiales y recursos: Vasos con números, imágenes con patrones, cinta

Procedimiento: Se dará inicio a la actividad con la dinámica “Oreja, nariz y dos manos”, todos los niños tocarán con la mano izquierda la punta de su nariz y con la derecha el lóbulo de su oreja izquierda, luego aplaudirán y cambiarán la posición de sus manos, tocando con la mano izquierda el lóbulo de la oreja derecha y con la derecha la punta de la nariz. La frecuencia de los aplausos podrá incrementarse gradualmente y quedarán descalificados todos los que se confundan o equivoquen. Al final ganará el que dure más tiempo sin equivocarse.

Luego se formarán 4 equipos de trabajo a los cuales se les entregará los vasos, cada vaso llevará un número y los niños deben armar la torre según el patrón establecido (ver anexo 17), que se encontrara pegado frente a ellos todos deben participar para completar los patrones, es decir formaran una fila y en ese orden correrán hasta donde se encuentra pegado el patrón, observarán y tendrán que recordar el patrón para armarlo con sus vasos, se alternaran entre todos los miembros del equipo hasta armar su torre correctamente.

Para finalizar, se comparten las experiencias trabajando en equipo y mencionan los números que observaron en la actividad.

Indicador de evaluación	Recuerda el patrón de números y arma la torre.	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 12

Ordenando



Nota. La imagen muestra a un niño pensando.

Fuente: Plataforma en contra de los deberes fuera de horario escolar (2023) <https://acortar.link/KVVCHJ>

Objetivo: Ordenar correctamente la secuencia de cuatro eventos.

Tipología: Juego manipulativo

Materiales y recursos: Láminas de trabajo, goma, tijeras

Procedimiento: Los niños cantan la canción “rutina diaria” (ver anexo 18).

Seguidamente se ubican todos los niños en sus pupitres y se les entregara una hoja que contiene eventos de la rutina diaria que van en secuencia (ver anexo 19) y tienen que primeramente recortar, luego ordenar e ir pegando en el orden que correspondan.

Finalizando se realiza la dinámica “tingo tingo tango” (ver anexo 20) dándole un toque original relacionado a la actividad, el participante que pierda tendrá que ir respondiendo a las preguntas que se le hará sobre actividades que realiza en su rutina diaria por ejemplo: ¿qué haces en la mañana? El niño responderá me levanto o desayuno y así sucesivamente.

Indicador de evaluación	Ordena correctamente la secuencia de cuatro eventos.	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 13

Revelando la figura misteriosa



Nota. La imagen muestra una niña revelando un objeto misterioso.
Fuente: Mamilatte (s/f) <https://acortar.link/65EEka>



Objetivo: Reproducir la figura replicando los trazos de la imagen.

Tipología: Juego manipulativo

Materiales y recursos: Láminas de trabajo, lápices de colores, lamina de un burrito

Procedimiento: Se iniciara con el juego denominado “Ponle la cola al burro “para esto primero que nada se pegara en la pared una lámina de un burrito sin su cola ya que la cola tendrá que ser colocada donde corresponde por los niños, después ubicaremos a los pequeños en una columna y en forma ordenada a uno por uno se le hará pasar con los ojos vendados e intentará colocarle la cola al burro.

Seguido de esto se entregará la lámina que contiene una figura completa y otra que necesita ser completada le faltaran algunos detalles (ver anexo 21), los niños deben completar la figura, usando lápices de colores, cada niño recibirá una hoja.

Una vez culminada la actividad mencionaran que figura reprodujeron y la colorearán.

Indicador de evaluación	Reproduce la figura replicando los trazos de la imagen.	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 14



Nota. La imagen muestra niños saltando.
Fuente: Alamy (2019) <https://acortar.link/R4tGg4>

Objetivo: Seguir la secuencia al ritmo de la música.

Tipología: Juego de memoria

Materiales: Cinta masking, parlante.

Procedimiento: Se iniciara con ejercicios de relajación como por ejemplo sentarse y colocar una mano sobre su estómago y su otra mano sobre su corazón, inhalar lentamente hasta que sientan que su estómago se eleva, aguantar la respiración por un momento y exhalar lentamente, sintiendo su estómago descender.

Posterior a ello dibujaremos una rayuela de 4x4 con ayuda de cinta masking, seguidamente se les dará la instrucción a los niños de realizar saltos al ritmo de una pista musical “Minué” (ver anexo 22) hacia adelante con los pies a cada cuadro, seguidamente marcando ritmo y coordinación nos desplazamos hacia el lado derecho, adelante, izquierdo y así sucesivamente hasta culminar con un salto fuera del cuadro (4X4).

Para finalizar los niños escucharán el cuento “Manuela y la rayuela” (ver anexo 23).

Indicador de evaluación	Sigue la secuencia al ritmo de la música.	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 15

Coloridos, redondeados y concentrados



Nota. La imagen muestra un niño jugando con figuras.
Fuente: Guía infantil (2020) <https://acortar.link/b8S4nq>

Objetivo: Reconocer las figuras encerrando y coloreando correctamente

Tipología: Juego de atención y memoria

Materiales: Láminas con distintas figuras, lápices de colores, parlante

Procedimiento: Todos los niños participan en la ronda cabeza, hombros, rodillas pies (ver anexo 24) mientras se canta, deben tocar las partes del cuerpo que menciona.

Después de ello se entregará a los niños la lámina de trabajo (ver anexo 25) en la que deben seguir las indicaciones de colorear las manzanas y encerrar las estrellas de cinco puntas.

Finalizamos la actividad reuniendo a los niños en un círculo y llevamos a cabo una serie de preguntas, tales como: ¿Disfrutaron la actividad? ¿Qué figuras observaron en la hoja de la actividad? ¿Qué colores utilizaron?

Indicador de evaluación	Reconoce las figuras encerrando y coloreando correctamente.	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 16

Bingo de frutas



Nota. La imagen muestra niños jugando bingo.
Fuente: Charhadas (2021) <https://acortar.link/5ZbOXU>

Objetivo: Coloca las piezas en el lugar indicado discriminando color y figura según la orden.

Tipología: Juego manipulativo

Materiales: Lamina de trabajo o tablero, imágenes de las piezas (frutas), goma.

Procedimiento: Se iniciara con la canción de “las frutas” (ver anexo 26) posterior a ello se iniciará con la actividad del bingo cruzado (ver anexo 27).

Se entregará a cada niño un tablero y las piezas que deberán colocar en el lugar que corresponden, atendiendo a la orden que se dé, por ejemplo, la manzana colocar en la fila de los amarillos y debajo de la figura de la estrella.

Para concluir mencionaran los colores y las figuras geométricas que se identificaron.

Indicador de evaluación	Coloca las piezas en el lugar indicado discriminando color y figurasegún la orden.	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 17

Reconociendo sonidos



Nota. La imagen muestra a un niño escuchando.

Fuente: David Delgado (2022) <https://acortar.link/s5JKNe>

Objetivo: Reconocer el sonido asociando con el animal que corresponde

Tipología: Juego lingüístico

Materiales y recursos: Láminas de animales, Goma, parlante

Procedimiento: Se iniciará con la dinámica “el juego del revés” consiste en ir dando órdenes que los niños tendrán que cumplir al revés (una especie de Simón dice pero haciendo lo contrario): por ejemplo si les decimos “Me quedo quieto” tendrán que moverse, si decimos “me siento” tendrán que levantarse etc.

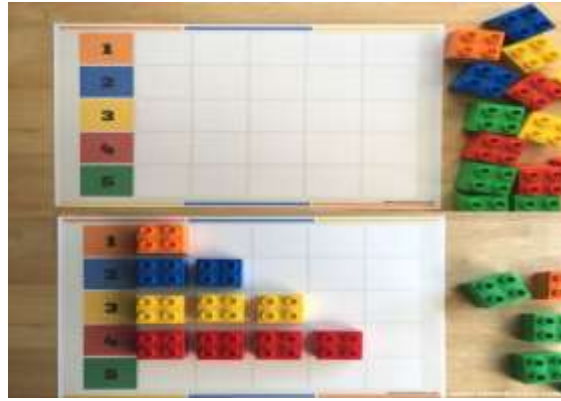
Seguidamente se entrega a cada niño las láminas de animales (ver anexo 28) que estarán partidas a la mitad, luego se reproduce el sonido de los animales donde deben escuchar e identificar a que animal corresponde y unir la figura.

Finalmente, los niños nombrarán características de los animales presentados en la actividad y cuál es su favorito.

Indicador de evaluación	Reconoce el sonido asociando con el animal que corresponde.	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 18

Atentos



Nota. La imagen muestra lámina de trabajo sobre patrones de números en base a los colores.
Fuente: mombricks.com (2019) <https://acortar.link/48OLte>

Objetivo: Seguir el patrón de números y colores mientras canta

Tipología: Juego imaginativo

Materiales y recursos: Laminas con la actividad, lápices de colores

Procedimiento: Se iniciara con la dinámica “Estatuas en equipo” primeramente se harán 4 equipos, después se les explicara que cuando la música suene podrán moverse por el espacio sin desagruparse al ritmo de la misma. Cuando se para la música, todos los participantes hacen una estatua y se quedan quietos hasta que vuelvan a escuchar la música, pues si se mueven cuando la música a parado se los irá descalificando el que equipo que quede hasta el final será el ganador y acreedor a un premio sorpresa.

Luego se entregará a cada niño su lámina de trabajo que contiene un cohete con números dentro de él, y en la misma hoja un patrón de números y colores que deben seguir (ver anexo 29), con los respectivos lápices de colores, tendrán que reconocer el número e identificar el color que corresponde en el espacio y colorear, mientras entonan la canción “El patito Juan” (ver anexo 30).

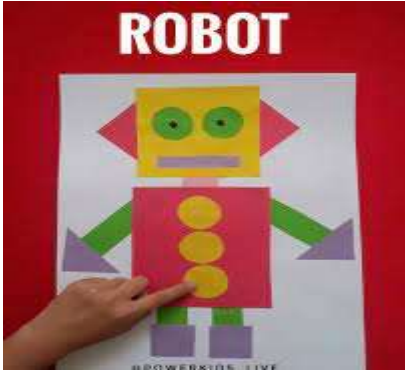
Para finalizar, mencionarán los colores que se utilizaron e identificarán la imagen que colorearon.

Indicador de evaluación	Sigue el patrón de números y colores mientras canta	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No adquirido

Atención Focalizada

Actividad 19

Creando



Nota. La imagen muestra un dibujo creado con figuras geométricas.
Fuente: Power Kids (2019) <https://acortar.link/KeAVFv>

Objetivo: Crear ilustraciones empleando formas geométricas.

Tipología: Juego imaginativo

Materiales: Hojas con las figuras geométricas, lápices de colores

Procedimiento: Se comenzará entonando la canción "Yo tengo una casita" (ver anexo 31).

Después se distribuye a cada niño una hoja que presenta diversas formas geométricas (ver anexo 32). En esta actividad, se les anima a utilizar su creatividad para plasmar en el papel lo que desean expresar, haciendo uso de las figuras proporcionadas.

Para finalizar, cada niño coloreará a su gusto el dibujo y deberá compartir una explicación sobre su dibujo, señalando las figuras geométricas empleadas en el proceso.

Indicador de evaluación	Crea ilustraciones empleando formas geométricas.	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 20

Buscando la sombra



Nota. La imagen muestra lámina de la actividad buscando sombras.

Fuente: freekip (s/f)<https://acortar.link/25yKnn>

Objetivo: Ubicar la sombra de cada animal correctamente

Tipología: Juego manipulativo.

Materiales y recursos: Puzles de animales, parlante.

Procedimiento: Para iniciar los niños cantan la canción "Camino por la selva" (ver anexo 33).

Luego, se les proporcionará un puzlet con la sombra de animales (ver anexo 34) junto con sus fichas correspondientes a cada niño. A continuación, se les instruirá que deberán seleccionar la ficha del animal correspondiente a cada sombra hasta que completen la tarea con todos los animales.

Al concluir, los niños compartirán las características de los animales y mencionarán sus hábitats.

Indicador de evaluación	Ubica la sombra de cada animal correctamente	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 21

Bingo



Nota. La imagen muestra láminas de la actividad.

Fuente: images.twinkl.co.uk (s/f) <https://acortar.link/LBu6VI>

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

Tipología: Juego manipulativo.

Materiales y recursos: Laminas de bingo, fichas de las partes del cuerpo, maíz, parlante

Procedimiento: Para iniciar se cantará la canción: cabeza, hombros, rodillas y pies (Ver anexo 35)

Luego procederemos a explicar la actividad del día y las reglas del juego, mencionando que se entregará laminas bingo (ver anexo 36) a cada uno sobre las partes del cuerpo y el maíz, pues la persona que dirige la actividad va a sacar fichas con algunas partes del cuerpo y deberán estar atentos para que al momento de mencionar la ficha que salga ellos coloquen donde corresponde, por ejemplo, cuando se diga nariz, 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 harán parejas y se solicitará a los niños identificar las partes del cuerpo en su compañerito

Indicador de evaluación	Reconoce las partes del cuerpo a través del juego.	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

Actividad 22

Reconoce las diferencias



Nota. La imagen muestra un niño reconociendo objetos iguales y diferentes.
Fuente: Mochiadictos.com (2020) <https://acortar.link/IGgHIB>

Objetivo: Identificar las diferencias de dos láminas.

Tipología: Juego de atención y memoria.

Materiales y recursos: laminas en formato grande, marcadores, parlante.

Procedimiento: Para iniciar se baila la canción “el baile del cuerpo” (ver anexo 37) para ello se ubicarán en filas de 4 y 5 personas y seguirán los pasos de la canción.

A continuación se formaran 4 grupos y se les presentara láminas en formato grande a cada uno de ellos (ver anexo 38), para que logren encontrar las diferencias y las encierren en un círculo usando un marcador, tendrán que hacerlo pasando 1 por uno si no logran identificar ninguna diferencia en un límite de tiempo darán paso al compañero y así participaran todos los niños.

Finalmente se solicitará que describan que observaron en las imágenes presentadas.

Indicador de evaluación	Identifica las diferencias de dos láminas.	
	Valoración	
Nombre del niño	Logrado	No logrado

	Actividad 23	
--	---------------------	--

Escuchando



Nota. La imagen muestra a una niña siguiendo un patrón de ritmo.
Fuente: Lena's Little ones (2023) <https://acortar.link/W62Lvi>

Objetivo: Memorizar el patrón de sonido y replicarlo.

Tipología: Juego de atención y memoria

Materiales y recursos: parlante, láminas de manos y círculos, cinta

Procedimiento: Para iniciar realizamos ejercicios de yoga fáciles (postura del árbol, mariposa, triángulo extendido, etc.)

Después les pedimos a los niños sentarse en su pupitre donde se les pegara manos y círculos de acuerdo al patrón de sonidos que vamos a seguir, la mano representará cuando tengamos que colocar nuestra palma y el círculo cuando coloquemos un puño todo esto en base al ritmo de una canción (ver anexo 39) se empezará a un ritmo lento y a medida se irá subiendo la intensidad de la canción todo esto con la finalidad que el niño memorice y siga el patrón rítmico.

Finalmente realizaremos la dinámica del revés que consiste en hacer todo lo opuesto a lo que la persona que dirige la actividad diga.

Indicador de evaluación	Memoriza el patrón de sonido y lo replica.
--------------------------------	--

Nombre del niño	Valoración	
	Logrado	No logrado

Actividad 24

Mi origami de papel



Nota. La imagen muestra un niño realizando la actividad.

Fuente: eimenuts.com (s/f) <https://acortar.link/SrNJzR>

Objetivo: Lograr construir un origami de papel siguiendo la instrucción.

Tipología: Juego de manipulación

Materiales y recursos: papel lustre, parlante

Procedimiento: Para iniciar realizamos ejercicios de respiración y relajación: Inhalar lentamente hasta que sentir que el estómago se eleva, aguantar la respiración por un momento, Exhala lentamente, sintiendo el estómago descender.

Después se les entregara a los niños papel lustre de colores y la indicación es que deben seguir los pasos según como va explicando la persona encargada de dirigir la actividad, deberán plegar el papel para formar una figura (gato, perro, conejo etc.)

Finalmente los niños mencionaran algunas características de los animales que formaron.

Indicador de evaluación	Logra construir un origami de papel siguiendo la instrucción
--------------------------------	--

Nombre del niño	Valoración	
	Logrado	No logrado

Actividad 25

Encerrando con colores



Nota. La imagen muestra un niño realizando la actividad.
Fuente: shutterstock.com (s/f) <https://acortar.link/8G5Cdj>

Objetivo: Encerrar las figuras que son iguales al modelo

Tipología: Juego de atención y memoria

Materiales y recursos: lamina de trabajo de figuras

Procedimiento: Para iniciar realizamos ejercicios de respiración como inhalar, exhalar, contener el aire unos segundos.

Después se les entregara a los niños la hoja de trabajo (ver anexo 40) donde la instrucción es la siguiente: tienen que fijarse en el modelo dado y encerrar las figuras iguales a la misma con color rojo y con color azul tachar las figuras que no se parecen al modelo.

Finalmente cantamos la canción de las figuras geométricas (ver anexo 41).

Indicador de evaluación	Encierra las figuras que son iguales al modelo
--------------------------------	--

Nombre del niño	Valoración	
	Logrado	No logrado

Anexos

Actividad 1

Anexo 1: Simón dice

Se explica que todos y todas deberán cumplir las órdenes que indique Simón o Simona.

De a uno a la vez deberán decir “Simón dice...” y agregar una acción. La acción que

Sepronuncie deberá ser actuada por todas las personas.

Por ejemplo, un participante puede decir: “Simón dice aplaudir tres veces y pegar ungrito”.

El resto de los participantes deberá realizar dicha acción.

Fuente: <https://dinamicasgrupales.com.ar/dinamicas/trabajo-en-equipo/dinamica-simona-o-simon-dice/>

Anexo 2:

Canción de los colores

Pinpón vamos a fuera
Ha dejado de llover
Y un arcoíris grande
En el cielo puedes ver
Sí llegamos a tiempo
Al lugar donde cayó
Podemos jugar juntos
A cambiar de color
Arcoíris a jugar
De qué color me harás cambiar
Hemos llegado al final del arcoíris
Vamos a jugar
Pinpón corre hasta el rojo
Y se baña de color
Rojo como una rosa
Y como un corazón
Pasa por el naranja
Una calabaza es
Saltando muy contento
Le gusta este color Arcoíris a jugar
De qué color me harás cambiar
Sigue el amarillo
Que brilla como el sol
Como las estrellitas cantando una canción
Pinpón corre hasta el verde
Y sale como un sapo
Verde como una hoja
Verde como un gusano
Arcoíris a jugar

De que color me harás cambiar
Sigue el color azul
Azul como el océano
Qué color tan hermoso
Azul como es el cielo
Corriendo hasta el violeta
Sale como las moras
Violeta como un pulpo
Y así pasan las horas
Arcoíris a jugar
De qué color me harás cambiar
Pinpón salta feliz
Por todos los colores
Rojo, naranja, verde
Amarillo, azul, violeta
El arcoíris pronto
Se debe despedir
Pinpón le dice adiós
A la magia del color

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Vh4OqNrK130>

Actividad 2

Anexo 3: Dinámica teléfono descompuesto

Susurra un mensaje en el oído de un niño y pídele que pase el mensaje al niño que está asu lado. El mensaje tiene que pasar de un niño a otro hasta que el último niño lo susurre de nuevo en tu oído. Revela el mensaje que le dijiste al primer niño y compara con el mensaje del último niño. Hay grandes posibilidades de que ambos mensajes sean bien diferentes (y que el resultado de mucha risa a todos).

Fuente: <https://prezi.com/p/70qcwutjojmq/juegos-tradicionales-del-mundo/>

Anexo 4:

Buscando con que jugar

Voy andando por la casa buscando con qué

Jugar veo un enchufe algo voy a enchufar

El enchufe no teme en su freno no es

Para jugar

Que dentro de él en sus frenos no vamos

A tocar voy hablando por la casa

Buscando con que jugar

Veo la cocina algo voy a cocinar

La cocina no la cocina no no es para

Jugar

La cortina no la cocina no no la vamos a

Trabajar voy andando por la casa

Buscando donde jugar veo un cuchillo

Algo voy a cortar

[Música]

El cuchillo no el cuchillo no es para

Jugar el cuchillo no te ve y yo no lo sé

Tocar voy andando por la casa buscando

Con que jugar

Veo unas tijeras algo voy a cortar

[Música]

No las tijeras no no son

Para jugar

Las pinturas no pateras no todas vamos a

Tocar

Aquí recuerda siempre ha de preguntar

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=oVyaAPjcPM>

Actividad 3

Anexo 5

Letra de “tu ropa”

Cada mañana al despertar,
yo me quito mis pijamas
Mis pantalones me pondré
La pierna derecha, la pierna izquierda
Me pongo mis pantalones bien!

Y trato de recordar
dónde está mi suéter rosa
Oh Mira! Ahí esta!
El brazo derecho, el brazo izquierdo

Y un gran día comenzar
Ponte, ponte, ponte tu ropa
Cuando vayas a salir
Ponte, ponte, ponte tu ropa
Al ir a la cama para dormir

Ponte, ponte, ponte tu ropa
Cuando te despiertes
Ponte, ponte, ponte tu ropa
Después de tu baño

Cada mañana al despertar, yo me quito mis pijamas
Mis pantalones me pondré
La pierna derecha, la pierna izquierda
Me pongo mis pantalones bien!

Y trato de recordar
dónde está mi suéter rosa
Oh Mira! Ahí esta!
El brazo derecho, el brazo izquierdo
Y un gran día comenzar
Ponte, ponte, ponte tu ropa

Cuando te despiertes Ponte, ponte,
ponte tu ropa Después de tu baño
Ponte, ponte, ponte tu ropa
Cuando vayas a salir
Ponte, ponte, ponte tu ropa
Al ir a la cama para dormir

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=anxWP1OQh4s>

Anexo 6:

¿Quién es el intruso?

En cada fila hay una imagen que no debería estar. Encierra cuál es el intruso.

LIVEWORKSHEETS

Fuente: <https://www.liveworksheets.com/w/es/areas-integradas/1344688>

Actividad 4

Anexo 7:

LEEEMOS LAS PISTAS Y UNIMOS

<p>Juego de pistas MAS FONCOAUSCULTORIA</p> <ol style="list-style-type: none">1. Es un animal2. Vive en la selva3. Le gusta saltar4. Se rasca la cabeza5. Come bananas <p>¿Quién es? </p>	 	<p>Juego de pistas MAS FONCOAUSCULTORIA</p> <ol style="list-style-type: none">1. Es un animal2. Es un roedor3. Es pequeño4. Le gusta el queso5. Se esconde del gato <p>¿Quién es? </p>
<p>Juego de pistas MAS FONCOAUSCULTORIA</p> <ol style="list-style-type: none">1. Prenda de vestir2. Es una ropa interior3. Hay de muchos colores4. Se colocan en los pies5. Comienza con "C" <p>¿Quién es? </p>	 	<p>Juego de pistas MAS FONCOAUSCULTORIA</p> <ol style="list-style-type: none">1. Es un animal2. Es un ave3. Le gusta nadar4. Es de color amarillo5. Dice "cuac - cuac" <p>¿Quién es? </p>
<p>Juego de pistas MAS FONCOAUSCULTORIA</p> <ol style="list-style-type: none">1. Es un animal2. Vive en la selva3. Es de filosos colmillos4. Se esconde en el agua5. Es de color verde <p>¿Quién es? </p>	 	<p>Juego de pistas MAS FONCOAUSCULTORIA</p> <ol style="list-style-type: none">1. Es una fruta2. Verde por fuera3. Roja por dentro4. Tiene muchas pepas5. Comienza con "S" <p>¿Quién es? </p>

Fuente: <https://www.liveworksheets.com/es/w/es/lengua-castellana/79054>

Actividad 5

Anexo 8: <https://es.slideshare.net/marthayanethsantistebanmunoz/el-payaso-tito-y-las-figuras-geomtricas>

Actividad 6

Anexo 9:

Sígueme

Sígueme, sígueme. Es tan fácil como ves. Sígueme, sígueme. 1, 2, 3...

Aplaude Da la vuelta Agáchate (dobla tus rodillas) Toca el suelo Sígueme, sígueme.

Es tan fácil como ves. Sígueme, sígueme. 1, 2, 3... Mueve tus dedos Ponte en puntillas

Estírate bien Saluda Sígueme, sígueme.

Es tan fácil como ves. Sígueme, sígueme. 1, 2, 3...

Aletea

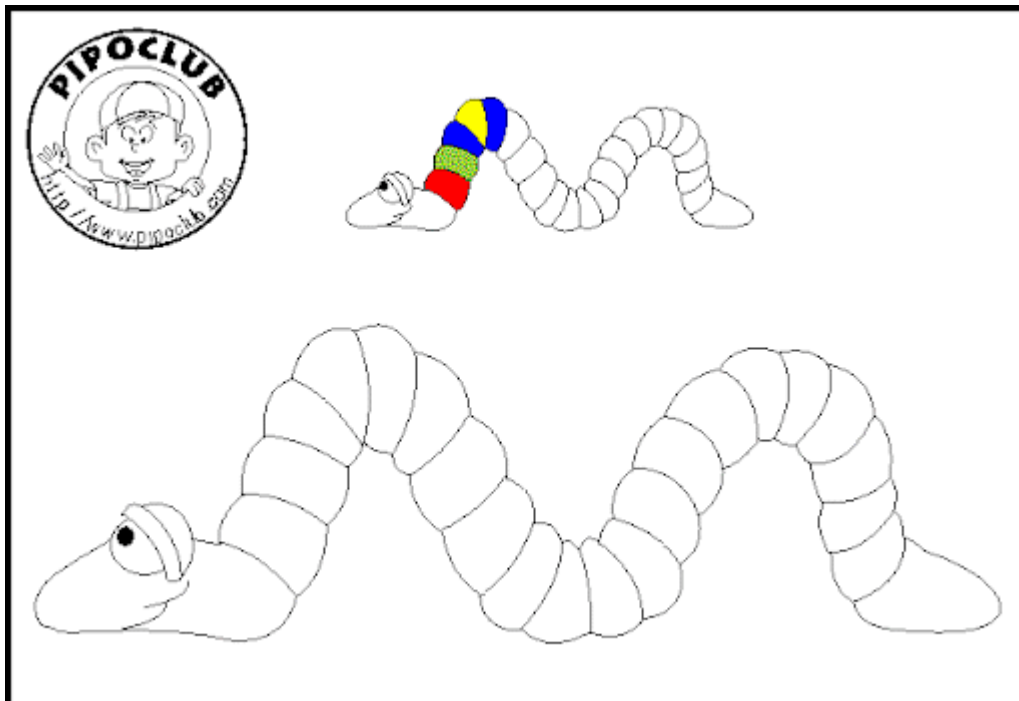
Zapatea

Toca tu espalda

Siéntate

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=EaBFjzyi9b4>

Anexo 10:



Fuente: <http://www.pipoclub.com/webonline/flash/nointeractivos/coloume/gusmar00.htm>

Actividad 7

Anexo 11:

La emociones

Este es el baile, de las emociones
Donde todo el mundo tiene que bailar.
Vamos muy arriba, esos corazones
Nuestros sentimientos quieren despertar
Baila la tristeza, bajo la cabeza.
Bailas a mi lado, ya se me ha pasado.
Baila la alegría, salto todo el día.
Saltas tú con ella, toco una estrella.
Este es el baile, de las emociones
Donde todo el mundo tiene que bailar.
Vamos muy arriba, esos corazones
Nuestros sentimientos quieren despertar.
Baila el enfado, cuerpo alborotado.
Tras haber bailado, ya se ha relajado.
Baila nuestro miedo, tiembla todo el cuerpo
Y si nos unimos, miedo te vencimos.
Este es el baile, de las emociones
Donde todo el mundo tiene que bailar.
Vamos muy arriba, esos corazones
Nuestros sentimientos quieren despertar.
Baila la sorpresa, mi postura apresada.
Con la boca abierta, atención despierta.
Baila el desagrado, corre espantado.
Tapo al boquita, y la naricita.
Este es el baile, de las emociones,
Donde todo el mundo tiene que bailar.
Vamos muy arriba, esos corazones,
Nuestros sentimientos quieren despertar.
Quieren despertar.
Quieren despertar.

Fuente: <https://elclubdelpentagrama.wordpress.com/2017/04/30/cancion-el-baile-de-las-emociones/>

Actividad 8

Anexo 12:

Los números

Estos son los números que vamos aprender

Tenemos que estudiarlos al derecho y al revés

Estos son los números que vamos 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 la boca del sapo, el seis la cola del gato

El siete que raro es, el ocho los lentes de Andres

Casi me olvido del nueve y del diez

¡Oh mama mía! Qué difícil es

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=pSqn12eSu9Y>

Actividad 9

Anexo 13: <https://www.youtube.com/watch?v=DB1AZljMS9Q>

Anexo 14:



Fuente: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/laberintos-para-ninos-jugar-con-laberintos/>

Actividad 10

Anexo 15:

La imaginación

Imagina, imaginaba, imaginaré, Que una casa el tejado abajo puede tener.

Que los pájaros bucean y los peces también vuelan y El arroz que comes puede llover.

Imagina, imaginaba, imaginaré, Que los árboles y plantas crecerán al revés, Las farolas tienen piernas, los semáforos saludan y Los perros también saben hablar.

Que divertida es la imaginación, voy a volar encima de un colchón.

Las paredes puedo atravesar y a tu lado de repente estar (Bis)

Imagina, imaginaba, imaginaré, Que ahora eres muy, muy grande y pequeñito después.

Que de pronto no te vean, porque eres invisible y Cuando quieres vuelves a aparecer.

Imagina, imaginaba, imaginaré, Que con solo un parpadeo un viaje puedes hacer.

De Hawai hasta París, de New York hasta Japón y Con un chasquido puedes volver.

Que divertida es la imaginación, voy a volar encima de un colchón.

Las paredes puedo atravesar y a tu lado de repente estar (Bis)

Imagina, imaginaba, imaginaré, Imagina, imaginaba, imaginaré, Imagina, imaginaba, imaginaré.

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=kWilNlsoctY>

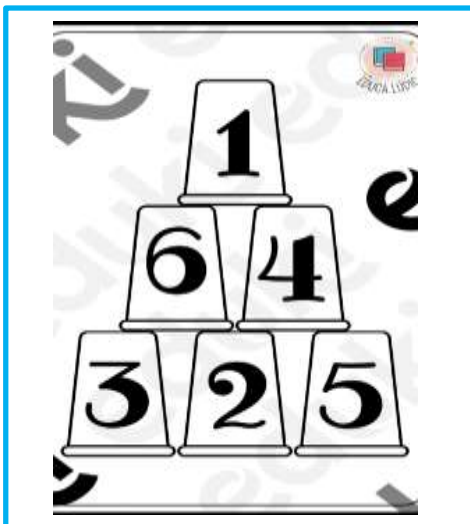
Anexo 16:



Fuente: <https://es.dreamstime.com/juego-de-rompecabezas-para-ni%C3%B1os-animales-en-la-pradera-hoja-c%C3%A1lculo-educaci%C3%B3n-p%C3%A1gina-actividad-color-acertijo-al-preescolar-image192953128>

Actividad 11

Anexo 17:

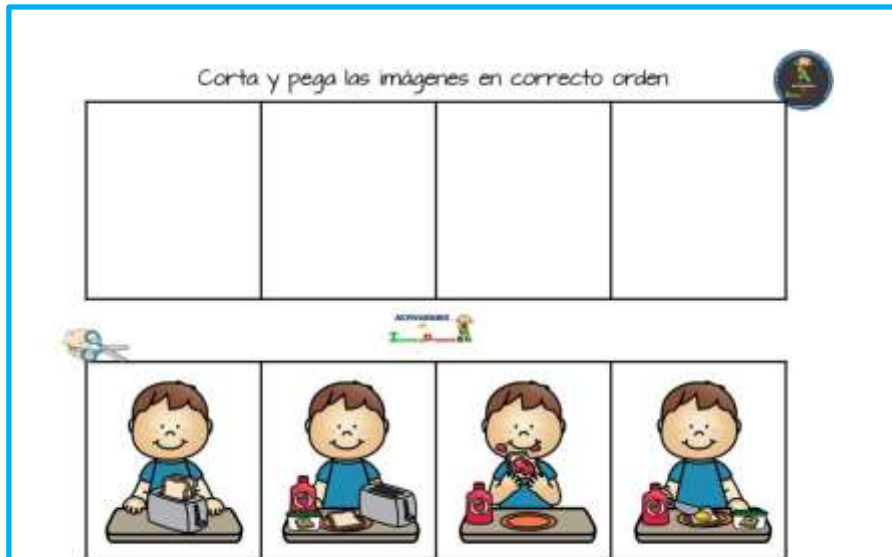


Fuente: <https://eduki.com/es/material/368957/piramide-de-vasos-2>

Actividad 12

Anexo 18: Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=r7U5jkJPi04>

Anexo 19:



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/155585362115911766/>

Anexo 20:

Tingo tingo tango

Designa los roles para definir qué jugador va a estar en el medio con la venda.

Forma un círculo con los jugadores que van a participar.

Aplica la venda en los ojos al jugador encargado de decir "Tango".

Entrega la pelota al círculo formado por jugadores.

Repasa las reglas del juego para evitar confusiones.

La pelota se pasa de jugador a jugador cuando empieza el canto de "Tingo, Tingo".

A través del círculo en el que se encuentran los jugadores la pelota se va trasladando.

Mientras el jugador con los ojos vendados canta "Tingo, Tingo", cuando lo desee va a indicar "Tango".

Cuando surja la expresión "Tango" es momento de detener la pelota.

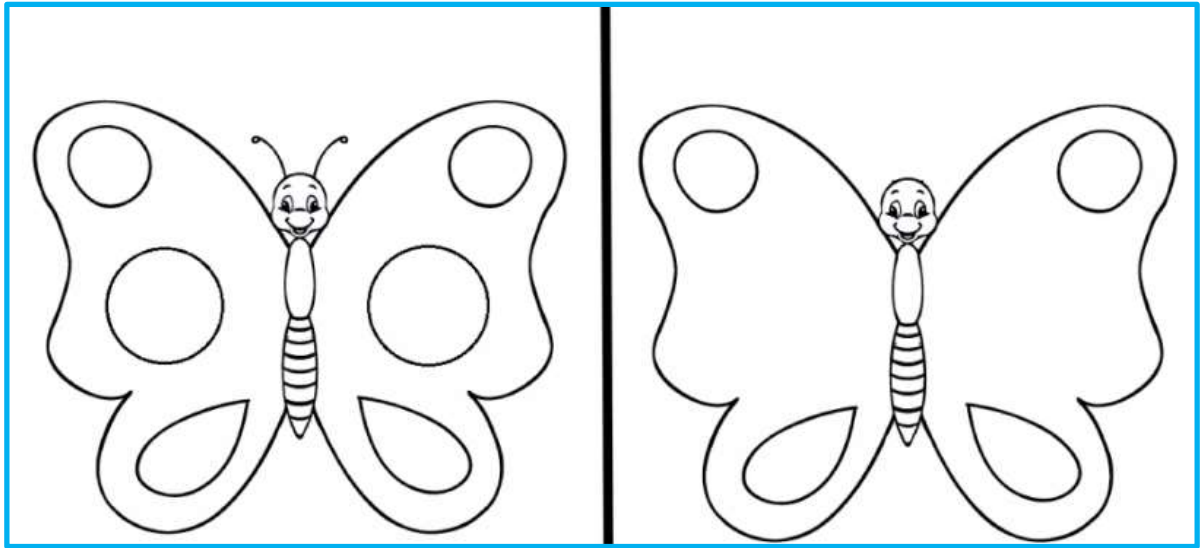
El jugador que queda con la pelota en las manos al pronunciar "Tango" debe cumplir la penitencia indicada por el jugador con los ojos vendados.

Luego de llevar a cabo la penitencia el juego se reinicia.

Se empieza a cantar desde el jugador que quedó con la pelota.

Actividad 13

Anexo 21:



Fuente: <https://es.slideshare.net/KiharaCristhlCaveroM/completar-figuras-2>

Actividad 14

Anexo 22: <https://www.youtube.com/watch?v=n5-PxeQgrtA>

Anexo 23:

Manuela y la rayuela

Cuenta el cuento que te cuento que allá
En los límites entre la sierra y el
Oriente del ecuador a las faldas del
Gran volcán antisana vivía manuel a una
Juguetona con hija a la que le encantaba
Saltar y saltar salto lo tanto que un
Día se dijo quisiera tanto saltar que el
Mismo cielo pueda tocar
Un día mientras saltaba hacia una laguna
Para tomar agüita se quedó sorprendida
Al ver a un singular animal que saltaba
Sin parar era el sapo miguel que saltaba

De hoja en hoja para sus patas no mojar
La coneja le empezó a gritar

Oye sapito a ti también te gusta saltar
El sapito miguel se posó sobre sus ancas
Traseras y con una gran sonrisa le dijo
Soy del salto el campeón mundial como yo
No hay igual tan alto puedo saltar que
El mismo solo pude saborear
La coneja pronto imagino a su nuevo
Amigo estirando sus largas ancas para
Saltar y con su pegajosa lengua en la
Algodón de azúcar del cielo saborear

Oye sapito me puedes enseñar el sapito
No lo pensó y de inmediato afirmó
Si lo tuyo es saltar yo te voy a enseñar
El sapo ni abandona o el lago saltando a
La orilla y apoyándose en las rodillas
Considera empezó a dibujar
Haremos en el piso una escalera que
Llegue al suelo desde la tierra
Pondremos una caja y luego dos luego una
Y otras dos y por último una más y luego
Dos quien llegue al cielo primero se
Cubre en la nube del caramelo
Y así fue como rayando en el piso una
Escalera la coneja manuela y el sapo
Miguel se inventaron la rayuela

Actividad 15

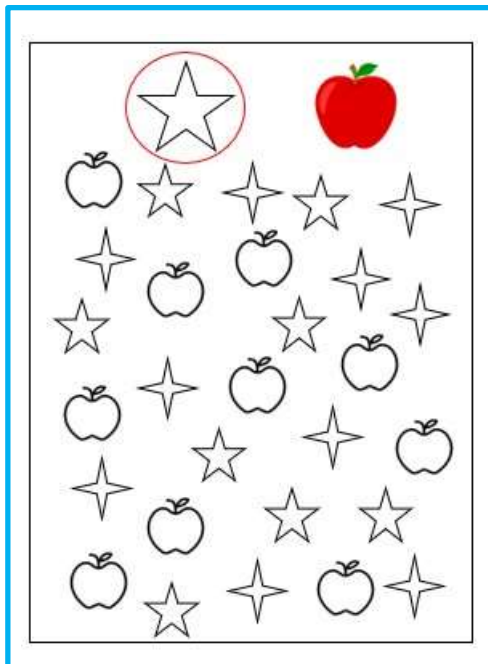
Anexo 24:

Cabeza, hombro, rodillas y pies

“cabeza, hombro, rodillas y pies” cabeza, hombro, rodillas y pies, rodillas, pies cabeza, hombro, rodillas y pies, rodillas, pies ojos, orejas, boca y nariz cabeza, hombro, rodillas y pies, rodillas, pies cabeza, hombro, rodillas y pies, rodillas, pies cabeza, hombro, rodillas y pies, rodillas, pies ojos, orejas, boca y nariz y ahora vamos a silbar asilbar

Fuente: <https://youtu.be/Js9HKW2rknw>

Anexo 25:



Actividad 16

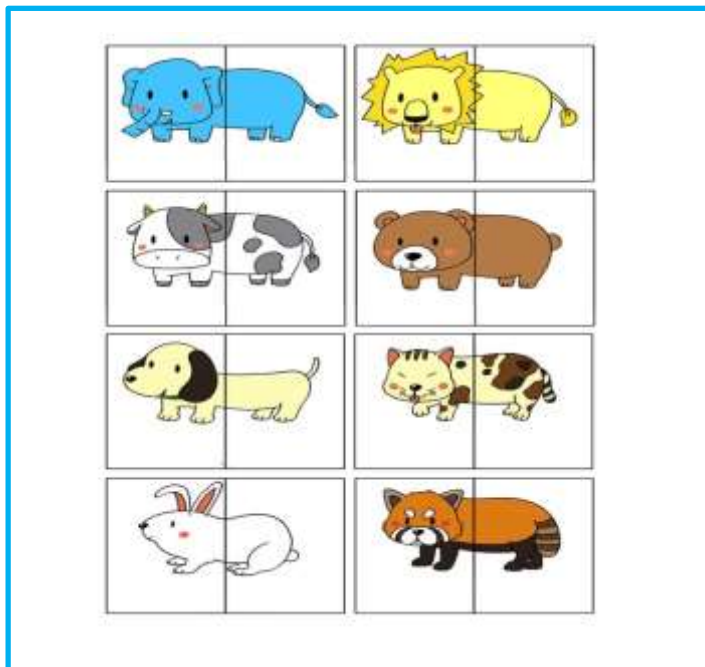
Anexo 26:

Las frutas

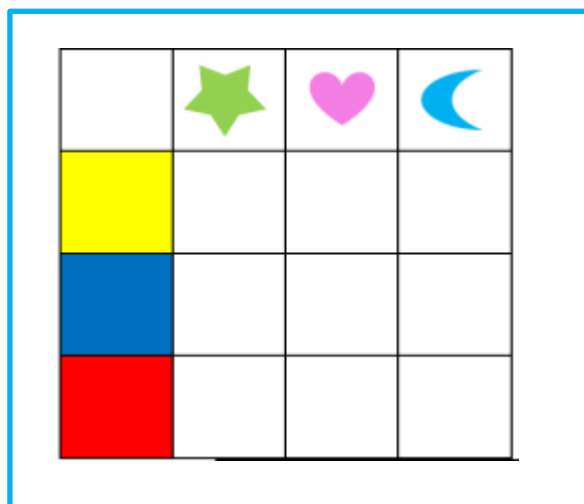
vamos a cantar la canción de las frutas
1 2 3 para la manzana es delicioso te la
encuentras roja verde y jugosa en casi
cualquier lugar la puedes encontrar
la naranja estoy redondita rica en
vitamina c y jugosidad y en el desayuno
jugos no te faltarán
en la piña es dulce grande y deliciosa
buena para jugos postres mermeladas su
corazas duras no te dejes engañar baja
son las frutas un regalo hermoso de los
árboles el agua y el sol y la vida en el
planeta de esta pérdida
son las frutas muy deliciosa nutritivas
y saludables y jocosas y por eso con
ellas te debes alimentar
repito me encantan las platas una sandía
gigante y muy obesa de todas las frutas
es la más jugosa su sabor es rico y es
también muy popular la banana es larga y
es muy nutritiva es rica en potasio y te
da energía y si haces deporte siempre te
sentará bien
la pesaje roja con pecas y sabrosa crece
en un arbusto y es bastante hermosa en
dulces jugos desde la intentará hoy y
mañana
son las frutas un regalo hermoso de los
árboles el agua y el sol y la vida en el
planeta.

Anexo 27:

Actividad 17



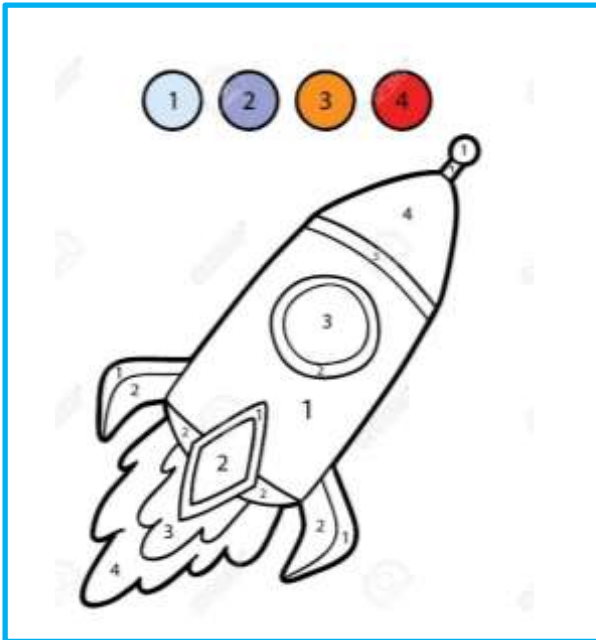
Anexo 28:



Fuente: <https://mirameyaprenderas.wordpress.com/juegos-de-atencion/puzzle-mitades/>

Actividad 18

Anexo 29:



Fuente: https://es.123rf.com/photo_88221213_ilustraci%C3%B3n-vectorial-para-colorear-por-n%C3%BAmeros-juego-educativo-con-cohete-de-dibujos-animados-para.html

Anexo 30:

El patito Juan

Biper, Biper, mira allá, allá va el patito Juan

Sí, sabes que ayer lo encontré

Y sabes lo que me contó

¿Qué te dijo, qué te dijo, que te contó?

¿Quieres que te cuente?

A ver, a ver, a ver, escucha, escucha

Encontré al patito Juan

En la esquina del zaguán

Encontré al patito Juan

En la esquina del zaguán

Y me dijo, ven que vamos a charlar

Un consejo sano, yo te voy a dar

Y me dijo, ven que vamos a charlar
Un consejo sano yo te voy a dar
Obedece a tu papá (oh, no)
Obedece a tu mamá (¿a mi mamá también?)
Y si lo haces el Señor (¿qué va a pasar, ¿qué va a pasar?)
Larga vida te dará
Obedece a tu papá (¿de vuelta?)
Obedece a tu mamá (bueno, bueno)
Y si lo haces el Señor
Larga vida te dará ('ta bueno, eh)
Cada día al despertar
A Jesús debes orar (¿orar?)
Cada día al despertar

A Jesús debes orar
Y también tu biblia tienes que leer
Porque así un niño bueno vas a ser
Y también tu biblia tienes que leer
Porque así un niño bueno vas a ser
Obedece a tu papá (¿de vuelta?)
Obedece a tu mamá ('ta bien)
Y si lo haces el Señor
Larga vida te dará (eso 'ta buenísimo, eh)
Obedece a tu papá (pa')
Obedece a tu mamá
Y si lo haces el Señor
Larga vida te dará
Yo, yo Biper, yo leo la Biblia
Y también a veces oro
¿Seguro, seguro que lo haces todos los días?
Eh, sí sí este, eh

Me parece, ahora no me acuerdo mucho
Pero sí, sí yo lo hago, a veces lo hago Biper
Mejor, mejor escucha al patito Juan
Encontré al patito Juan
En la esquina del zaguán
Encontré al patito Juan
En la esquina del zaguán
Y me dijo, ven que vamos a charlar
Un consejo sano, yo te voy a dar
Y me dijo, ven que vamos a charlar
Un consejo sano, yo te voy a dar
Obedece a tu papá
Obedece a tu mamá
Y si lo haces el Señor
Larga vida te dará
Obedece a tu papá (vos también Biper, eh)
Obedece a tu mamá (y a tu mamá, también)
Y si lo haces el Señor
Larga vida te dará

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=rzfKzwDrUlc>

Actividad 19

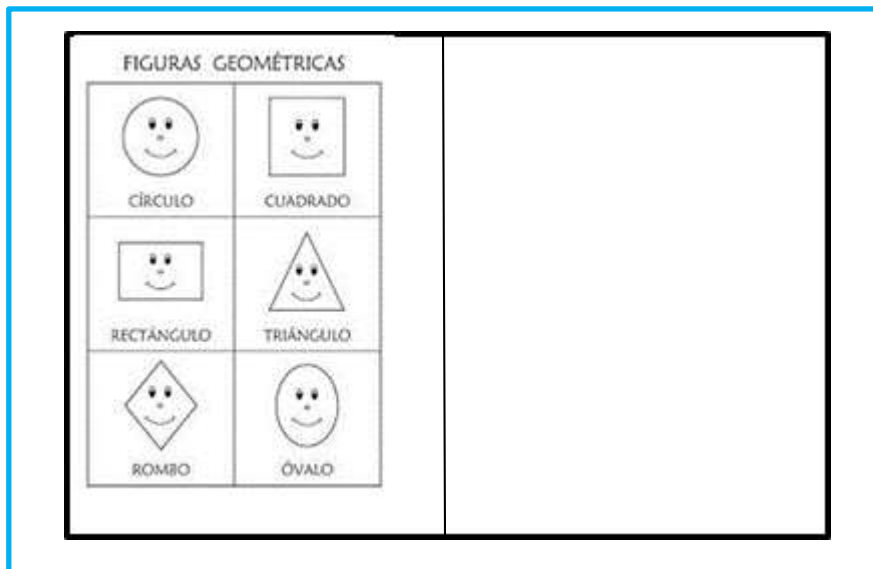
Anexo 31:

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, 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, 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, así y así

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

Anexo 32:



Actividad 20

Anexo 33:

Caminando por la selva

Vamos a caminar por la selva.

Caminando por la selva, caminando por la selva.

No tenemos miedo, no tenemos miedo Caminando por la selva, caminando por la selva.

No tenemos miedo, no tenemos miedo Un paso, dos pasos, tres pasos al frente.

Un paso, dos pasos, tres pasos atrás. Deténganse. Escuchen, ¿Qué es eso? Es un sapo.

No tenemos miedo. Vamos a zapatear.

Zapateando por la selva, zapateando por la selva.

No tenemos miedo, no tenemos miedo Zapateando por la selva, zapateando por la selva.

No tenemos miedo, no tenemos miedo. Un paso, dos pasos, tres pasos al frente.

Un paso, dos pasos, tres pasos atrás. Deténganse. Escuchen, ¿Qué es eso? Es un mono.

No tenemos miedo. Vamos a saltar. Saltando por la selva, saltando por la selva.

No tenemos miedo, no tenemos miedo.

Saltando por la selva, saltando por la selva.

No tenemos miedo, no tenemos miedo.

Un paso, dos pasos, tres pasos al frente.

Un paso, dos pasos, tres pasos atrás. Deténganse.

Escuchen, ¿Qué es eso? Es un tucán. No tenemos miedo.

Vamos a salticar. Salticando por la selva, salticando por la selva.

No tenemos miedo, no tenemos miedo.

Salticando por la selva, salticando por la selva.

No tenemos miedo, no tenemos miedo.

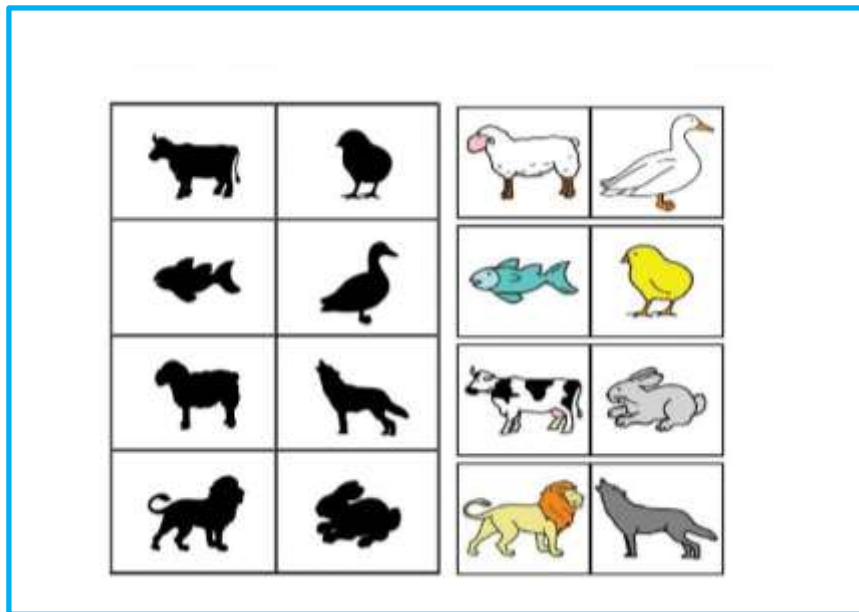
Un paso, dos pasos, tres pasos al frente.

Un paso, dos pasos, tres pasos atrás. Deténganse. Escuchen, ¿Qué es eso? Es un tigre.

¡Corran!

Anexo 34:

Fuente: <https://www.liveworksheets.com/w/es/medio-social-y-natural/246315>



Actividad 21

Anexo 35:

Cabeza, hombro, rodillas y pies

“cabeza, hombro, rodillas y pies” cabeza, hombro, rodillas y pies, rodillas, pies cabeza, hombro, rodillas y pies, rodillas, pies ojos, orejas, boca y nariz cabeza, hombro, rodillas y pies, rodillas, pies cabeza, hombro, rodillas y pies, rodillas, pies cabeza, hombro, rodillas y pies, rodillas, pies ojos, orejas, boca y nariz y ahora vamos a silbar asilbar

Fuente: <https://youtu.be/Js9HKW2rknw>

Anexo 36:



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/33565959710711024/>

Actividad 22

Anexo 37:

El baile del cuerpo

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA&pp=ygUTZWwgYmFpbGUgZGVsIGN1ZXJwbw%3D%3D>

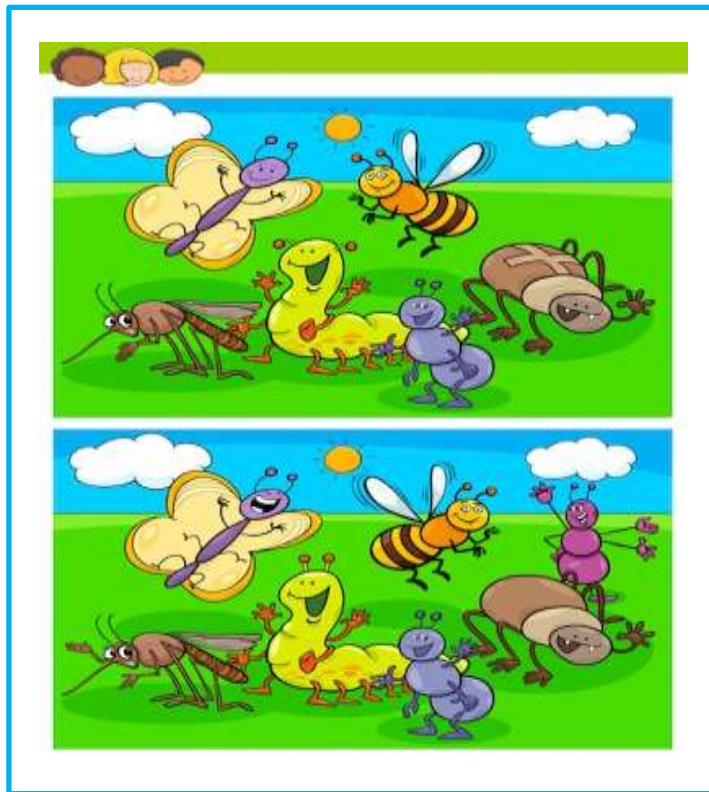
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover Lo voy a mover, lo voy a mover Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover Desde la cabeza hasta los pies

La mano, la otra mano Mueve las manos y muévelo así El codo, ¡ay!, el otro codo Mueve tus codos y muévete así 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 Desde la cabeza hasta los pies El hombro, el otro hombro Mueve tus hombros y muévete así La cabeza, ¡ay!, ay la cabeza Mueve tu cabeza y muévete así 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 Desde la cabeza hasta los pies La rodilla, ¡ay!, ay la rodilla Mueve tus rodillas y muévete así La cintura, ¡ay!, ay la cintura Mueve tu cintura y muévete así Y ahora prepárate Tu cuerpo vas a mover Y ahora prepárate Tu cuerpo vas a mover Mover, mover, mover, mover

Anexo 38:



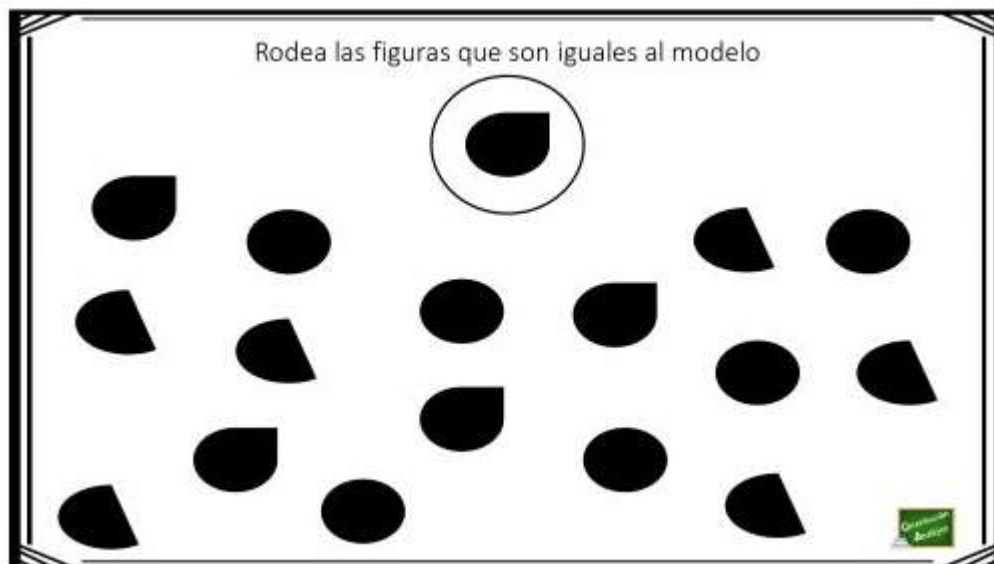
Fuente: https://www.freepik.es/vector-premium/encontrar-diferencias-juego-insectos-animales_5221910.htm

Actividad 23

Anexo 39:



Anexo 40:



Fuente: https://www.orientacionandujar.es/2020/01/08/trabajamos-la-atencion-focalizada-con-formas-geometricas/#google_vignette

Anexo 41: <https://www.youtube.com/watch?v=65wZuz-8u-k>

llevo hablando

hoy aprenderemos las figuras geométricas

vamos

este es un cuadrado tiene cuatro lados

iguales uno dos tres cuatro encontremos

el objeto con forma de cuadrado

y la ventana de la habitación tiene

forma de cuadrado

este es un círculo no tiene ningún

ángulo busquemos ahora algo con forma de

círculo

bien hecho la pelota tiene forma de
círculo
este es un triángulo tiene tres lados
123 donde podemos ver triángulos en esta
habitación
excelente los banderines no tienen forma
de triángulo este es un rectángulo
también tiene cuatro lados dos lados
cortos y dos lados largos me ayudas a
encontrar algo con forma de rectángulo

si la biblioteca lo has hecho muy bien
ahora que sabes las formas juega a
encontrarlas en todos lados
hasta la próxima

Anexo 3. Instrumento para diagnóstico

Jimmy Loaiza

Instrumento de evaluación

ATENCIÓN

El presente instrumento de evaluación es realizado en base al **Instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria**, el cual fue elaborado por el Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia en septiembre de 2012.

ÁREA EVALUADA

Atención

Objetivos:

- Evaluar los cuatro tipos de atención: selectiva, focalizada, dividida y selectiva.
- Determinar el rango de atención de niño.
- Identificar en qué tipo de atención tiene más dificultad y reforzarlo.
- Identificar la inhabilidad para seguir múltiples instrucciones

ATENCIÓN SELECTIVA						PUNTAJE OBTENIDO
Selección de varios estímulos u objetos posibles la información relevante.						
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN				TOTAL
		3	2	1	0	
1	DISCRIMINACIÓN VISUAL: en el siguiente gráfico, identifique como niño o niña y coloree.	Se identifica y pinta correctamente	Si se diferencia, pero la línea también toma algunas partes de la figura;	Si tomó una parte importante de la otra figura	No pudo identificarse y falló en varios lugares	2
2	Encuentra los 5 ratones que son iguales y enciérralos en un círculo	si logra encontrar de 5 a 4 ratoncitos.	Si encuentra entre 2 o 3 ratoncitos	Menos de 2 ratoncitos.	No encontró ninguna o todas son incorrectas	2
3	INTRUSOS: En cada fila, de las tres imágenes hay una que no corresponde; marca con una cruz (+) al intruso.	Si señala en primera fila el ave, la teta en la segunda, el niño en la tercera	Si señala solo dos de las tres imágenes que no corresponden.	Si señala solo una de las tres imágenes que no corresponden.	Si no ha señalado ninguna imagen o todas son incorrectas.	0
4	En el siguiente cuadro de frutas busca y encierra las siguientes: maduro/ manzana/ pera/ uva/ piña/ sandía	Si encuentra entre 5 y 6 frutas, que se le pidió.	Si señala entre 3 y 4 frutas	Si señala de 1 a 2 frutas	Si no realiza la actividad, o las respuestas son incorrectas.	3
TOTAL						7

Señale en que rango se ubica de acuerdo al puntaje obtenido en atención selectiva

10 - 12	7 - 9 *	4 - 6	1 - 3	0
Excelente	Buena	Regular	Baja	Mala

<p align="center">ATENCIÓN FOCALIZADA</p> <p align="center">Enfocar la atención a un estímulo determinado, no se valora el tiempo de fijación al estímulo.</p>						PUNTAJE OBTENIDO
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN				
		3	2	1	0	
1	Identificación: Encerrar en un círculo la carita feliz. Marca con una cruz (+) las caritas tristes.	Si encierra la cara feliz y marca con una cruz (+) las caritas tristes	Si encierra la carita feliz y solo marca una carita triste.	Si realiza solo una de las dos órdenes.	Si no logra realizar ninguna orden.	0
2	Encuentra las diferencias: Busca cuatro diferencias en los árboles.	Si encuentra las 3 o 4 diferencias.	Si encuentra 2 diferencias	Si encuentra una diferencia.	Si no encontró diferencias o marca incorrectamente.	0
3	Encuentra semejanzas: Busca los dos dibujos idénticos y márcalos con una cruz (+).	Si señala el gráfico del cuadro superior izquierdo y el cuadro inferior derecho.			si no logra identificar	0
TOTAL.						3

Señale en que rango se ubica de acuerdo al puntaje obtenido en atención Focalizada

7 - 9	4 - 6	1 - 3 *	0
Buena	Regular	Deficiente	Muy deficiente

ATENCIÓN DIVIDIDA						
Atender dos cosas al mismo tiempo, la selección de más de una vez en un proceso, por ejemplos, como conducir y hablar.						
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN				PUNTAJE OBTENIDO
		3	2	1	0	
1	Descubre los 4 círculos y pinta con el color azul. Luego marca con una cruz (+) los triángulos (Δ)	Cumple con la actividad (encierra 4 triángulos y pinta 4 círculos)	Si tiene una de las cuatro figuras	Solo realiza una orden, es decir, encierra 4 triángulos o pinta 4 círculos	No realiza ninguna.	3
2	Ayuda a cada animalito a llegar hasta su comida y después al lugar donde vive.	Cumple con la orden	Si tiene dos de cuatro animales unidos correctamente.	Si tiene unido un solo animal correctamente.	Fracasa en la actividad.	3
3	Bingo cruzado: Seguir las siguientes indicaciones. Mencione el color y la figura donde se encuentra la manzana.	Cumple con la orden.	Si tiene 2 cruces correctos.	Si tiene un cruce correcto.	Si fracasa.	0
TOTAL						6

Señale en que rango se ubica de acuerdo con el puntaje obtenido en atención dividida.

7 - 9	4 - 6	1 - 3	0
Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente

<p style="text-align: center;">ATENCIÓN SOSTENIDA</p> <p style="text-align: center;">Mantener una respuesta de forma consistente durante un periodo de tiempo.</p>						
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN				PUNTAJE OBTENIDO
		3	2	1	0	
1	<p style="text-align: center;">Laberintos</p> <p>a) Nuestra amiguita abeja debe alcanzar la flor. Acompañemela a la abejita a recorrer todo el camino hasta llegar a la flor.</p> <p>b) Ayuda a los niños a llegar a la escuela a tiempo. Pinta el camino correcto</p>	Si cumple la orden al primer intento	si logra al segundo intento	si logra hacer el recorrido de uno de los laberintos	No realiza la actividad señalada.	2
2	<p>PERCEPCIÓN VISUAL:</p> <p>Escucha la orden con atención.</p> <p>a) En el siguiente cuadro de frutas encuentra las abejas y márcalas con una cruz (+).</p> <p>b) Y en este mar de encuentra los números del 1 al 5 y márcalos con una cruz (+)</p>	<p>Para sacar el puntaje total de la actividad Nro. 2 se suma el ítem a y b, luego se divide para dos.</p>				
		Si encuentra entre 6 a 8 abejas	Solo encuentra de 5 a 7 abejas	Encuentra de 1 a 4 abejas	No cumple la actividad	2
		Logra identificar la serie correctamente	Si identifica 3 números correctos	Pone cruz en al menos uno o dos números	No logra marcar ningún número.	2
3	<p>Fijate en las series de las figuras.</p> <p>Tacha con una cruz (+) la figura que continúa en cada serie.</p> <p>Respuestas:</p> <p>1 = a 2 = b. 3 = u.</p>	Realiza la actividad correctamente.	Tacha dos correctos	Tacha un correcto	No señala ninguno	2

4	Colorea de amarillo los paraguas que están abiertos y de rojo los que están cerrados.	Si encuentra los 4 paraguas abiertos y los 4 paraguas cerrados	Puntos si logra señalar al menos 2 abiertos y 2 cerrados	Si señala uno abierto y un cerrado. O un abierto y un cerrado.	No señala ninguno	2
TOTAL						7

Señale en que rango se ubica de acuerdo con el puntaje obtenido en atención sostenida.

9-12	5-8	3-4	2-0
Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente

PUNTUACIÓN GENERAL

De acuerdo con el tipo de atención, señale (con números) el puntaje obtenido en cada prueba, ubicándolo en el rango de evaluación que corresponda. A continuación, sume cada uno de los rangos y finalmente para obtener la puntuación total, sume los valores del total de cada rango.

TIPO DE ATENCIÓN	RANGO DE EVALUACIÓN OBTENIDO			
	Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente
Selectiva	3			
Focalizada			3	
Dividida		6		
Sostenida		3		
TOTAL DE CADA RANGO	7	13	3	
PUNTUACIÓN TOTAL	23			

El niño tiene una puntuación total de

Señale donde se ubica la puntuación total del niño y el tipo de atención a reforzar:

PUNTUACION TOTAL	ESCALA DEL PROBLEMA ATENCIONAL	TIPOS DE ATENCIÓN A REFORZAR
42- 38	No hay problemas de tipo atencional	Ninguna
37- 29	Problema atencional leve	Selectiva. Focalizada. Dividida. Sostenida.
28-20	Problema atencional moderado,	Selectiva. Focalizada. Dividida. Sostenida.
19- 11	Problema atencional severo	Todas
10- 0	Problema atencional crítico	Todas

NOTA: En la puntuación total de 19- 11 y 10- 0, se debe reforzar todos los tipos de atención, pero con mayor énfasis en los que tiene puntuaciones más bajas.

Daniel Lago

Instrumento de evaluación

ATENCIÓN

El presente instrumento de evaluación es realizado en base al **Instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria**, el cual fue elaborado por el Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia en septiembre de 2012.

ÁREA EVALUADA

Atención

Objetivos:

- Evaluar los cuatro tipos de atención: selectiva, focalizada, dividida y selectiva.
- Determinar el rango de atención de niño.
- Identificar en qué tipo de atención tiene más dificultad y reforzarlo.
- Identificar la inhabilidad para seguir múltiples instrucciones

ATENCIÓN SELECTIVA						
Seleccionar de varios estímulos u objetos posibles la información relevante.						
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN				PUNTAJE OBTENIDO
		3	2	1	0	
1	DISCRIMINACIÓN VISUAL: en el siguiente gráfico, identifique como niño o niña y coloree.	Se identifica y pinta correctamente	Si se diferencia, pero la línea también toma algunas partes de la figura.	Si tomó una parte importante de la otra figura	No pudo identificarse y falló en varios lugares	2
2	Encuentra los 5 ratones que son iguales y enciérralos en un círculo	si logra encontrar de 5 a 4 ratoncitos.	Si encuentra entre 2 o 3 ratoncitos	Menos de 2 ratoncitos.	No encontró ninguna o todas son incorrectas	2
3	INTRUSOS: En cada fila, de las tres imágenes hay una que no corresponde; marca con una cruz (+) al intruso.	Si señala en primera fila el ave, la teta en la segunda, el niño en la tercera	Si señala solo dos de las tres imágenes que no corresponden.	Si señala solo una de las tres imágenes que no corresponden.	Si no ha señalado ninguna imagen o todas son incorrectas.	2
4	En el siguiente cuadro de frutas busca y encierra las siguientes: maduro/ manzana/ pera/ uva/ piña/ sandía	Si encuentra entre 5 y 6 frutas, que se le pidió.	Si señala entre 3 y 4 frutas	Si señala de 1 a 2 frutas	Si no realiza la actividad, o las respuestas son incorrectas.	3
TOTAL						9

Señale en que rango se ubica de acuerdo al puntaje obtenido en atención selectiva

10 - 12	7 - 9	4 - 6	1 - 3	0
Excelente	Buena	Regular	Baja	Mala

ATENCIÓN FOCALIZADA						
Enfocar la atención a un estímulo determinado, no se valora el tiempo de fijación al estímulo.						
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN				PUNTAJE OBTENIDO
		3	2	1	0	
1	Identificación: Encerrar en un círculo la carita feliz. Marca con una cruz (+) las caritas tristes	Si encierra la cara feliz y marca con una cruz (+) las caritas tristes	Si encierra la carita feliz y solo marca una carita triste.	Si realiza solo una de las dos órdenes.	Si no logra realizar ninguna orden.	3
2	Encuentra las diferencias: Busca cuatro diferencias en los árboles	Si encuentra las 3 o 4 diferencias.	Si encuentra 2 diferencias	Si encuentra una diferencia.	Si no encontró diferencias o marca incorrectamente.	3
3	Encuentra semejanzas: Busca los dos dibujos idénticos y márcalos con una cruz (+).	Si señala el gráfico del cuadro superior izquierdo y el cuadro inferior derecho.			Si no logra identificar	3
TOTAL						9

Señale en que rango se ubica de acuerdo al puntaje obtenido en atención Focalizada

7 - 9	4 - 6	1 - 3	0
Buena	Regular	Deficiente	Muy deficiente

ATENCIÓN DIVIDIDA						PUNTAJE OBTENIDO
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN				
		3	2	1	0	
1	Descubre los 4 círculos y pinta con el color azul. Luego marca con una cruz (+) los triángulos (Δ)	Cumple con la actividad (encierra 4 triángulos y pinta 4 círculos)	Si tiene una de las cuatro figuras	Solo realiza una orden, es decir, encierra 4 triángulos o pinta 4 círculos	No realiza ninguna.	2
2	Ayuda a cada animalito a llegar hasta su comida y después al lugar donde vive.	Cumple con la orden	Si tiene dos de cuatro animales unidos correctamente.	Si tiene unido un solo animal correctamente.	Fracasa en la actividad.	2
3	Bingo cruzado: Seguir las siguientes indicaciones. Mencione el color y la figura donde se encuentra la manzana.	Cumple con la orden.	Si tiene 2 cruces correctos.	Si tiene un cruce correcto.	Si fracasa.	0
TOTAL						3

Señale en que rango se ubica de acuerdo con el puntaje obtenido en atención dividida.

7-9	4-6	1-3	0
Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente

ATENCIÓN SOSTENIDA						
Mantener una respuesta de forma consistente durante un periodo de tiempo.						
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN			PUNTAJE OBTENIDO	
		3	2	1		0
1	<p>Laberintos</p> <p>a) Nuestra amiguita abeja debe alcanzar la flor. Acompañémela a la abeja a recorrer todo el camino hasta llegar a la flor.</p> <p>b) Ayuda a los niños a llegar a la escuela a tiempo. Pinta el camino correcto</p>	Si cumple la orden al primer intento	si logra al segundo intento	si logra hacer el recorrido de uno de los laberintos	No realiza la actividad señalada.	2
2	<p>PERCEPCIÓN VISUAL:</p> <p>Escucha la orden con atención.</p> <p>a) En el siguiente cuadro de frutas encuentra las abejas y márcalas con una cruz (+).</p> <p>b) Y en este mar de encuentra los números del 1 al 5 y márcalos con una cruz (+)</p>	<p>Si encuentra entre 6 a 8 abejas</p> <p>Logra identificar la serie correctamente</p> <p>Realiza la actividad correctamente.</p>	<p>Si encuentra de 5 a 7 abejas</p> <p>Si identifica 3 números correctos</p> <p>Tacha dos correctos</p>	<p>Encuentra de 1 a 4 abejas</p> <p>Pone cruz en al menos uno o dos números</p> <p>Tacha un correcto</p>	<p>No cumple la actividad</p> <p>No logra marcar ningún número.</p> <p>No señala ninguno</p>	2
3	<p>Fijate en las series de las figuras. Tacha con una cruz (+) la figura que continúa en cada serie.</p> <p>Respuestas:</p> <p>1 = a 2 = b. 3 = a.</p>	<p>Realiza la actividad correctamente.</p>	<p>Tacha dos correctos</p>	<p>Tacha un correcto</p>	<p>No logra marcar ningún número.</p> <p>No señala ninguno</p>	1

4	Colorea de amarillo los paraguas que están abiertos y de rojo los que están cerrados.	Si encuentra los 4 paraguas abiertos y los 4 paraguas cerrados	Puntos si logra señalar al menos 2 abiertos y 2 cerrados	Si señala uno abierto y un cerrado. O un abierto y un cerrado.	No señala ninguno	2
TOTAL						7

Señale en que rango se ubica de acuerdo con el puntaje obtenido en atención sostenida.

9-12	5-8	3-4	2-0
Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente

PUNTUACIÓN GENERAL

De acuerdo con el tipo de atención, señale (con números) el puntaje obtenido en cada prueba, ubicándolo en el rango de evaluación que corresponda. A continuación, sume cada uno de los rangos y finalmente para obtener la puntuación total, sume los valores del total de cada rango.

TIPO DE ATENCIÓN	RANGO DE EVALUACIÓN OBTENIDO			
	Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente
Selectiva	9			
Focalizada	9			
Dividida			3	
Sostenida		9		
TOTAL DE CADA RANGO	18	7	3	
PUNTUACIÓN TOTAL				

El niño tiene una puntuación total de

Señale donde se ubica la puntuación total del niño y el tipo de atención a reforzar:

PUNTUACION TOTAL	ESCALA DEL PROBLEMA ATENCIONAL	TIPOS DE ATENCIÓN A REFORZAR
42- 38	No hay problemas de tipo atencional	Ninguna
37- 29	Problema atencional leve	Selectiva. Focalizada. Dividida. Sostenida.
28-20	Problema atencional moderado	Selectiva. Focalizada. Dividida. Sostenida.
19- 11	Problema atencional severo	Todas
10- 0	Problema atencional critico	Todas

NOTA: En la puntuación total de 19- 11 y 10- 0, se debe reforzar todos los tipos de atención, pero con mayor énfasis en los que tiene puntuaciones más bajas.

Helena Camacho

Instrumento de evaluación

ATENCIÓN

El presente instrumento de evaluación es realizado en base al **Instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria**, el cual fue elaborado por el Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia en septiembre de 2012.

ÁREA EVALUADA

Atención

Objetivos:

- Evaluar los cuatro tipos de atención: selectiva, focalizada, dividida y selectiva.
- Determinar el rango de atención de niño.
- Identificar en qué tipo de atención tiene más dificultad y reforzarlo.
- Identificar la inhabilidad para seguir múltiples instrucciones

ATENCIÓN SELECTIVA

Seleccionar de varios estímulos u objetos posibles la información relevante.

Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN				PUNTAJE OBTENIDO
		3	2	1	0	
1	DISCRIMINACIÓN VISUAL: en el siguiente gráfico, identifique como niño o niña y coloree.	Se identifica y pinta correctamente	Si se diferencia, pero la línea también toma algunas partes de la figura.	Si tomó una parte importante de la otra figura	No pudo identificarse y falló en varios lugares	1
2	Encuentra los 5 ratones que son iguales y enciérralas en un círculo	si logra encontrar de 5 a 4 ratoncitos.	Si encuentra entre 2 o 3 ratoncitos	Menos de 2 ratoncitos.	No encontró ninguna o todas son incorrectas	3
3	INTRUSOS: En cada fila, de las tres imágenes hay una que no corresponde; marca con una cruz (+) al intruso.	Si señala en primera fila el ave, la teta en la segunda, el niño en la tercera	Si señala solo dos de las tres imágenes que no corresponden.	Si señala solo una de las tres imágenes que no corresponden.	Si no ha señalado ninguna imagen o todas son incorrectas.	0
4	En el siguiente cuadro de frutas busca y encierra las siguientes: maduro/ manzana/ pera/ uva/ piña/ sandía	Si encuentra entre 5 y 6 frutas, que se le pidió.	Si señala entre 3 y 4 frutas	Si señala de 1 a 2 frutas	Si no realiza la actividad, o las respuestas son incorrectas.	2
TOTAL						6

Señale en que rango se ubica de acuerdo al puntaje obtenido en atención selectiva

10 - 12	7 - 9	4 - 6	1 - 3	0
Excelente	Buena	Regular	Baja	Mala

ATENCIÓN FOCALIZADA

Enfocar la atención a un estímulo determinado, no se valora el tiempo de fijación al estímulo.

Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN				PUNTAJE OBTENIDO
		3	2	1	0	
1	Identificación: Encerrar en un círculo la carita feliz. Marca con una cruz (+) las caritas tristes.	Si encierra la cara feliz y marca con una cruz (+) las caritas tristes	Si encierra la carita feliz y solo marca una carita triste.	Si realiza solo una de las dos órdenes.	Si no logra realizar ninguna orden.	3
2	Encuentra las diferencias: Busca cuatro diferencias en los árboles.	Si encuentra las 3 o 4 diferencias.	Si encuentra 2 diferencias	Si encuentra una diferencia.	Si no encontró diferencias o marca incorrectamente.	2
3	Encuentra semejanzas: Busca los dos dibujos idénticos y márcalos con una cruz (+).	Si señala el gráfico del cuadro superior izquierdo y cuadro inferior derecho.			si no logra identificar	3
TOTAL						4

Señale en que rango se ubica de acuerdo al puntaje obtenido en atención Focalizada

7-9	4-6	1-3	0
Buena	Regular	Deficiente	Muy deficiente

ATENCIÓN DIVIDIDA						
Atender dos cosas al mismo tiempo, la selección de más de una vez en un proceso, por ejemplos, como conducir y hablar.						
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN				PUNTAJE OBTENIDO
		3	2	1	0	
1	Descubre los 4 círculos y pinta con el color azul. Luego marca con una cruz (+) los triángulos (Δ)	Cumple con la actividad (encierra 4 triángulos y pinta 4 círculos)	Si tiene una de las cuatro figuras	Solo realiza una orden, es decir, encierra 4 triángulos o pinta 4 círculos	No realiza ninguna.	1
2	Ayuda a cada animalito a llegar hasta su comida y después al lugar donde vive.	Cumple con la orden	Si tiene dos de cuatro animales unidos correctamente.	Si tiene unido un solo animal correctamente.	Fracasa en la actividad.	0
3	Bingo cruzado: Seguir las siguientes indicaciones. Mencione el color y la figura donde se encuentra la manzana.	Cumple con la orden.	Si tiene 2 cruces correctos.	Si tiene un cruce correcto.	Si fracasa.	0
TOTAL						1

Señale en que rango se ubica de acuerdo con el puntaje obtenido en atención dividida.

7 - 9	4 - 6	1 - 3	0
Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente

ATENCIÓN SOSTENIDA						
Mantener una respuesta de forma consistente durante un período de tiempo.						
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN			PUNTAJE OBTENIDO	
		3	2	1		0
1	<p>Laberintos</p> <p>a) Nuestra amiguita abeja debe alcanzar la flor. Acompañémela a la abejita a recorrer todo el camino hasta llegar a la flor.</p> <p>b) Ayuda a los niños a llegar a la escuela a tiempo. Pinta el camino correcto</p>	Si cumple la orden al primer intento	si logra al segundo intento	si logra hacer el recorrido de uno de los laberintos	No realiza la actividad señalada.	2
2	<p>PERCEPCIÓN VISUAL:</p> <p>Escucha la orden con atención.</p> <p>a) En el siguiente cuadro de frutas encuentra las abejas y márcalas con una cruz (+).</p> <p>b) Y en este mar de encuentra los números del 1 al 5 y márcalos con una cruz (+)</p>	<p>Para sacar el puntaje total de la actividad Nro. 2 se suma el ítem a y b, luego se divide para dos.</p> <p>Si encuentra entre 6 a 8 abejas</p> <p>Encuentra de 1 a 4 abejas</p> <p>Solo encuentra de 5 a 7 abejas</p> <p>No cumple la actividad</p>				0
3	<p>Fijate en las series de las figuras.</p> <p>Tacha con una cruz (+) la figura que continua en cada serie.</p> <p>Respuestas: 1 = a. 2 = b. 3 = a.</p>	Logra identificar la serie correctamente	Si identifica 3 números correctos	Pone cruz en al menos uno o dos números	No logra marcar ningún número.	0
		Realiza la actividad correctamente.	Tacha dos correctos	Tacha un correcto	No señala ninguno	2

4	Colorea de amarillo los paraguas que están abiertos y de rojo los que están cerrados.	Si encuentra los 4 paraguas abiertos y los 4 paraguas cerrados	Puntos si logra señalar al menos 2 abiertos y 2 cerrados	Si señala uno abierto y un cerrado. O un abierto y un cerrado.	No señala ninguno	3
TOTAL						7

Señale en que rango se ubica de acuerdo con el puntaje obtenido en atención sostenida.

9-12	5-8	3-4	2-0
Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente

PUNTUACIÓN GENERAL

De acuerdo con el tipo de atención, señale (con números) el puntaje obtenido en cada prueba, ubicándolo en el rango de evaluación que corresponda. A continuación, sume cada uno de los rangos y finalmente para obtener la puntuación total, sume los valores del total de cada rango.

TIPO DE ATENCIÓN	RANGO DE EVALUACIÓN OBTENIDO			
	Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente
Selectiva		6		
Focalizada		4		
Dividida			1	
Sostenida			1	
TOTAL DE CADA RANGO	0	10	8	
PUNTUACIÓN TOTAL	18			

El niño tiene una puntuación total de

Señale donde se ubica la puntuación total del niño y el tipo de atención a reforzar:

PUNTUACION TOTAL	ESCALA DEL PROBLEMA ATENCIONAL	TIPOS DE ATENCIÓN A REFORZAR
42- 38	No hay problemas de tipo atencional	Ninguna
37- 29	Problema atencional leve	Selectiva. Focalizada. Dividida. Sostenida.
28-20	Problema atencional moderado	Selectiva. Focalizada. Dividida. Sostenida.
19- 11	✓ Problema atencional severo	Todas
10- 0	Problema atencional crítico	Todas

NOTA: En la puntuación total de 19- 11 y 10- 0, se debe reforzar todos los tipos de atención, pero con mayor énfasis en los que tiene puntuaciones más bajas.

Elias
Guambaña

Instrumento de evaluación

ATENCIÓN

El presente instrumento de evaluación es realizado en base al **Instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria**, el cual fue elaborado por el Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia en septiembre de 2012.

ÁREA EVALUADA

Atención

Objetivos:

- Evaluar los cuatro tipos de atención: selectiva, focalizada, dividida y selectiva.
- Determinar el rango de atención de niño.
- Identificar en qué tipo de atención tiene más dificultad y reforzarlo.
- Identificar la inhabilidad para seguir múltiples instrucciones

ATENCIÓN SELECTIVA Seleccionar de varios estímulos u objetos posibles la información relevante.						
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN				PUNTAJE OBTENIDO
		3	2	1	0	
1	DISCRIMINACIÓN VISUAL: en el siguiente gráfico, identifique como niño o niña y coloree.	Se identifica y pinta correctamente	Si se diferencia, pero la línea también toma algunas partes de la figura;	Si tomó una parte importante de la otra figura	No pudo identificarse y falló en varios lugares	1
2	Encuentra los 5 ratones que son iguales y enciérralas en un círculo	si logra encontrar de 5 a 4 ratoncitos.	Si encuentra entre 2 o 3 ratoncitos	Menos de 2 ratoncitos.	No encontró ninguna o todas son incorrectas	0
3	INTRUSOS: En cada fila, de las tres imágenes hay una que no corresponde; marca con una cruz (+) al intruso.	Si señala en primera fila el ave, la teta en la segunda, el niño en la tercera	Si señala solo dos de las tres imágenes que no corresponden.	Si señala solo una de las tres imágenes que no corresponden.	Si no ha señalado ninguna imagen o todas son incorrectas.	1
4	En el siguiente cuadro de frutas busca y encierra las siguientes: maduro/ manzana/ pera/ uva/ piña/ sandía	Si encuentra entre 5 y 6 frutas, que se le pidió.	Si señala entre 3 y 4 frutas	Si señala de 1 a 2 frutas	Si no realiza la actividad, o las respuestas son incorrectas.	2
TOTAL						4

Señale en que rango se ubica de acuerdo al puntaje obtenido en atención selectiva

10 - 12	7 - 9	4 - 6	1 - 3	0
Excelente	Buena	Regular	Baja	Mala

<p style="text-align: center;">ATENCIÓN FOCALIZADA</p> <p style="text-align: center;">Enfocar la atención a un estímulo determinado, no se valora el tiempo de fijación al estímulo.</p>						PUNTAJE OBTENIDO
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN				
		3	2	1	0	
1	Identificación: Encerrar en un círculo la carita feliz. Marca con una cruz (+) las caritas tristes.	Si encierra la cara feliz y marca con una cruz (+) las caritas tristes	Si encierra la carita feliz y solo marca una carita triste.	Si realiza solo una de las dos órdenes.	Si no logra realizar ninguna orden.	2
2	Encuentra las diferencias: Busca cuatro diferencias en los árboles.	Si encuentra las 3 o 4 diferencias.	Si encuentra 2 diferencias	Si encuentra una diferencia.	Si no encontró diferencias marca incorrectamente.	0
3	Encuentra semejanzas: Busca los dos dibujos idénticos y márcalos con una cruz (+).	Si señala el gráfico del cuadro superior izquierdo y cuadro inferior derecho.			si no logra identificar	3
TOTAL						4

Señale en que rango se ubica de acuerdo al puntaje obtenido en atención Focalizada

7 - 9	4 - 6 *	1 - 3	0
Buena	Regular	Deficiente	Muy deficiente

ATENCIÓN DIVIDIDA						
Atender dos cosas al mismo tiempo, la selección de más de una vez en un proceso, por ejemplos, por conducir y hablar.						
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN				PUNTAJE OBTENIDO
		3	2	1	0	
1	Descubre los 4 círculos y pinta con el color azul. Luego marca con una cruz (+) los triángulos (Δ).	Cumple con la actividad (encierra 4 triángulos y pinta 4 círculos)	Si tiene una de las cuatro figuras	Solo realiza una orden, es decir, encierra 4 triángulos o pinta 4 círculos	No realiza ninguna.	1
2	Ayuda a cada animalito a llegar hasta su comida y después al lugar donde vive.	Cumple con la orden	Si tiene dos de cuatro animales unidos correctamente.	Si tiene unido un solo animal correctamente.	Fracasa en la actividad.	0
3	Bingo cruzado: Seguir las siguientes indicaciones. Mencione el color y la figura donde se encuentra la manzana.	Cumple con la orden.	Si tiene 2 cruces correctos.	Si tiene un cruce correcto.	Si fracasa.	0
TOTAL						1

Señale en que rango se ubica de acuerdo con el puntaje obtenido en atención dividida.

7 - 9	4 - 6	1 - 3	0
Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente

ATENCIÓN SOSTENIDA						
Mantener una respuesta de forma consistente durante un periodo de tiempo.						
Nro.	Actividades	PUNTUACIÓN			PUNTAJE OBTENIDO	
		3	2	1		0
1	<p>Laberintos</p> <p>a) Nuestra amiguita abeja debe alcanzar la flor. Acompañemela a la abeja hasta recorrer todo el camino hasta llegar a la flor.</p> <p>b) Ayuda a los niños a llegar a la escuela a tiempo. Pinta el camino correcto</p>	Si cumple la orden al primer intento	si logra al segundo intento	si logra hacer el recorrido de uno de los laberintos	No realiza la actividad señalada.	3
2	PERCEPCIÓN VISUAL:	Para sacar el puntaje total de la actividad Nro. 2 se suma el ítem a y b, luego se divide para dos.				
	Escucha la orden con atención.	Si encuentra entre 6 a 8 abejas	Solo encuentra de 5 a 7 abejas	Encuentra de 1 a 4 abejas	No cumple la actividad	0
	a) En el siguiente cuadro de frutas encuentra las abejas y márcalas con una cruz (+).	Logra identificar la serie correctamente	Si identifica 3 números correctos	Pone cruz en al menos uno o dos números	No logra marcar ningún número.	2
	b) Y en este mar de encuentra los números del 1 al 5 y márcalos con una cruz (+)	Realiza la actividad correctamente.	Tacha dos correctos	Tacha un correcto	No señala ninguno	2
3	<p>Fijate en las series de las figuras. Tacha con una cruz (+) la figura que continua en cada serie.</p> <p>Respuestas: 1 = a 2 = b. 3 = a.</p>					2

4	Colorea de amarillo los paraguas que están abiertos y de rojo los que están cerrados.	Si encuentra los 4 paraguas abiertos y los 4 paraguas cerrados	Puntos si logra señalar al menos 2 abiertos y 2 cerrados	Si señala uno abierto y un cerrado. O un abierto y un cerrado.	No señala ninguno	2
	TOTAL					

Señale en que rango se ubica de acuerdo con el puntaje obtenido en atención sostenida.

9-12	5-8	3-4	2-0
Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente

PUNTUACIÓN GENERAL

De acuerdo con el tipo de atención, señale (con números) el puntaje obtenido en cada prueba, ubicándolo en el rango de evaluación que corresponda. A continuación, sume cada uno de los rangos y finalmente para obtener la puntuación total, sume los valores del total de cada rango.

TIPO DE ATENCIÓN	RANGO DE EVALUACIÓN OBTENIDO			
	Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente
Selectiva		2		
Focalizada		2		
Dividida			1	
Sostenida		2		
TOTAL DE CADA RANGO		15	1	
PUNTUACIÓN TOTAL	16			

El niño tiene una puntuación total de

Señale donde se ubica la puntuación total del niño y el tipo de atención a reforzar:

PUNTUACION TOTAL	ESCALA DEL PROBLEMA ATENCIONAL	TIPOS DE ATENCIÓN A REFORZAR
42- 38	No hay problemas de tipo atencional	Ninguna
37- 29	Problema atencional leve	Selectiva. Focalizada. Dividida. Sostenida.
28-20	Problema atencional moderado	Selectiva. Focalizada. Dividida. Sostenida.
19- 11	Problema atencional severo	Todas
10- 0	Problema atencional crítico	Todas

NOTA: En la puntuación total de 19- 11 y 10- 0, se debe reforzar todos los tipos de atención, pero con mayor énfasis en los que tiene puntuaciones más bajas.

Anexo 4. Certificado de traducción del resumen



Ramiro Junior Dominguez Viteri

EFL Teacher

Certificación de traducción al Idioma Inglés

Ramiro Junior Dominguez Viteri

Licenciado en Pedagogía del Idioma Inglés

CERTIFICA:

Que el documento aquí compuesto es fiel traducción del idioma español al idioma inglés, del resumen del proyecto de integración curricular titulado: **Juegos Cognitivos y la atención en niños de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío en el período académico 2023-2024**, de autoría de la estudiante **Josselyn Anahi Chamba Jaramillo**, con número de cédula **1105199812**, egresada de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Loja. Lo certifico en honor a la verdad, y autorizo hacer uso del presente en lo que a sus intereses convenga.

Loja, 25 de octubre de 2024

Ramiro Junior Dominguez Viteri
Licenciado en Pedagogía del Idioma Inglés

C.I: 1150058772

Registro Senecyt: 1008-2024-2904407