

# **UNEMI**

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

**REPÚBLICA DEL ECUADOR**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN APLICADA Y/O DE DESARROLLO  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL CON MENCIÓN EN  
INNOVACIÓN EN DESARROLLO INFANTIL, MODALIDAD EN LÍNEA**

**TEMA:**

**APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA FORTALECER LA  
CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.**

**Autoras**

**VERÓNICA VIRGINIA VALENZUELA AULESTIA**

**CLAUDIA GRACIELA VALENZUELA AULESTIA**

**Tutor:**

**MSC. STEVEN ARTURO TORRES BURGOS**

*Milagro, 2026.*

## Derechos de autor

**Sr.  
VICERECTORADO DE INVESTIGACION Y POSGRADO  
Presente.**

Nosotras, Verónica Virginia Valenzuela Aulestia y Claudia Graciela Valenzuela Aulestia en calidad de autoras y titulares de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedemos los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de pedagogía de la actividad física mención en educación física inclusiva, como aporte a la Línea de Investigación Educación, cultura, tecnología en innovación para la sociedad de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

**Milagro, abril de 2026.**



Validar únicamente en FirmaRC.  
Firmado electrónicamente por:  
**VERONICA VIRGINIA  
VALENZUELA AULESTIA**

**Verónica Virginia Valenzuela Aulestia**

C.I. 0917439044



Validar únicamente en FirmaRC.  
Firmado electrónicamente por:  
**CLAUDIA GRACIELA  
VALENZUELA AULESTIA**

**Claudia Graciela Valenzuela Aulestia**

C.I. 0913962486

## Aprobación del tutor del Trabajo de Titulación

Yo, Steven Arturo Torres Burgos en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por Verónica Virginia Valenzuela Aulestia y Claudia Graciela Valenzuela Aulestia, cuyo tema es Aplicación del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años que aporta a la Línea de Investigación Educación, cultura, tecnología en innovación para la sociedad, previo a la obtención del Grado de pedagogía de la actividad física mención en educación física inclusiva Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, abril 2026.



Validar únicamente en FirmaRC.  
Firmado electrónicamente por:  
**STEVEN ARTURO  
TORRES BURGOS**

**MSc. Steven Arturo Torres Burgos**

# FACULTAD DE POSGRADO

## ACTA DE SUSTENTACIÓN

### MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los cinco días del mes de junio del dos mil veintiseis, siendo las 08:30 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC. VALENZUELA AULESTIA CLAUDIA GRACIELA, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA FORTALECER LA CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS** ", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mgrtr. MACIAS ALVARADO JESSICA MARIUXI, Presidente(a), Mtr. CETRE VASQUEZ ROXANA PAOLA en calidad de Vocal; y, Msc. ASTUDILLO COBOS ALEXANDRA CECILIA que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	57.33
DEFENSA ORAL	38.33
<b>PROMEDIO</b>	<b>95.66</b>
<b>EQUIVALENTE</b>	<b>MUY BUENO</b>

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 09:30 horas.



Validar únicamente en Firma@C.  
Firmado electrónicamente por:  
**JESSICA MARIUXI**  
**MACIAS ALVARADO**

Mgrtr. MACIAS ALVARADO JESSICA MARIUXI  
**PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Validar únicamente en Firma@C.  
Firmado electrónicamente por:  
**ALEXANDRA CECILIA**  
**ASTUDILLO COBOS**

Msc. ASTUDILLO COBOS ALEXANDRA CECILIA  
**SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL**



Validar únicamente en Firma@C.  
Firmado electrónicamente por:  
**ROXANA PAOLA CETRE**  
**VASQUEZ**

Mtr. CETRE VASQUEZ ROXANA PAOLA  
**VOCAL**



Validar únicamente en Firma@C.  
Firmado electrónicamente por:  
**CLAUDIA GRACIELA**  
**VALENZUELA AULESTIA**

LIC. VALENZUELA AULESTIA CLAUDIA GRACIELA  
**MAGISTER**

# FACULTAD DE POSGRADO

## ACTA DE SUSTENTACIÓN

### MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los cinco días del mes de junio del dos mil veintiseis, siendo las 08:30 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, PROF. VALENZUELA AULESTIA VERONICA VIRGINIA, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA FORTALECER LA CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS** ", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mgrtr. MACIAS ALVARADO JESSICA MARIUXI, Presidente(a), Mtr. CETRE VASQUEZ ROXANA PAOLA en calidad de Vocal; y, Msc. ASTUDILLO COBOS ALEXANDRA CECILIA que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	57.33
DEFENSA ORAL	37.33
<b>PROMEDIO</b>	<b>94.66</b>
<b>EQUIVALENTE</b>	<b>MUY BUENO</b>

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 09:30 horas.



Validar únicamente en FirmaEC.  
Firmado electrónicamente por:  
**JESSICA MARIUXI  
MACIAS ALVARADO**

---

Mgrtr. MACIAS ALVARADO JESSICA MARIUXI  
**PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Validar únicamente en FirmaEC.  
Firmado electrónicamente por:  
**ROXANA PAOLA CETRE  
VASQUEZ**

---

Mtr. CETRE VASQUEZ ROXANA PAOLA  
**VOCAL**



Validar únicamente en FirmaEC.  
Firmado electrónicamente por:  
**ALEXANDRA CECILIA  
ASTUDILLO COBOS**

---

Msc. ASTUDILLO COBOS ALEXANDRA CECILIA  
**SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL**



Validar únicamente en FirmaEC.  
Firmado electrónicamente por:  
**VERONICA VIRGINIA  
VALENZUELA AULESTIA**

---

PROF. VALENZUELA AULESTIA VERONICA VIRGINIA  
**MAGÍSTER**

## DEDICATORIA

Dedico este logro a mi familia, por ser el motor que impulsa cada uno de mis sueños, por su amor incondicional, apoyo constante y por estar siempre presentes en cada etapa de mi vida.

De manera especial, me lo dedico a mí, por la constancia, el esfuerzo y la determinación para no rendirme ante las dificultades. Por cada sacrificio realizado, por las noches de desvelo y por la valentía de seguir adelante a pesar de los desafíos.

Este logro representa no solo una meta alcanzada, sino también el reflejo de la disciplina y la confianza en mis propias capacidades.

***Atentamente, Claudia Valenzuela***

## DEDICATORIA

Dedico este logro, en primer lugar, a mí misma; por la valentía de soñar y la disciplina para no rendirme. A mi mamá, por ser el cimiento de mi vida y mi apoyo incondicional, A mis hijos, quienes son mi razón de ser y el motor que me impulsa a ser mejor cada día; espero que este título sea para ellos, la prueba viviente de que los sueños, con fe y su esfuerzo siempre se pueden cumplir. Esta maestría es el resultado de la perseverancia y la convicción de que no existen metas inalcanzables cuando se camina con determinación.

***Atentamente, Verónica Valenzuela***

## AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a Dios, por ser mi guía constante y darme fortaleza, sabiduría y perseverancia necesaria para cumplir esta etapa tan importante en mi vida.

A mi familia por su amor incondicional su apoyo permanente y por ser mi mayor fuente de motivación. Gracias por creer en mí, por su paciencia y acompañarme en cada paso de este proceso.

A mis docentes por compartir sus conocimientos, orientación y compromiso con la formación académica y profesional.

A mi director de tesis por su guía paciencia y valiosos aportes durante el desarrollo de este trabajo.

A mis compañeros por el apoyo mutuo, las experiencias compartidas y el aprendizaje conjunto.

***Atentamente, Claudia Valenzuela***

## AGRADECIMIENTO

Toda mi gratitud sea par Dios, por ser el autor de este triunfo y la fuente de mi fortaleza. Le agradezco profundamente por la bendición de ver esta meta terminada, por su infinita misericordia y por ser la luz que iluminó cada momento de incertidumbre durante este camino. A él le debo la victoria de este logro alcanzado, pues fue su mano la que me sostuvo y su gracia la que me permitió culminar con éxito este gran propósito de vida.

*Atentamente, Verónica Valenzuela*

## ÍNDICE

Resumen .....	XI
Abstract .....	XII
Introducción .....	1
Objetivo general .....	6
Objetivos específicos .....	6
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL .....	7
1.1. Bases filosóficas .....	7
1.1.1. Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget.....	7
1.1.2. Teoría de Sociocultural del desarrollo cognitivo de Lev Semiónovich Vygotsky .....	8
1.2. Bases conceptuales.....	9
1.2.1. El aprendizaje .....	9
1.2.1.1. Importancia del aprendizaje .....	10
1.2.2. Aprendizaje basado en juegos .....	11
1.2.2.1. Importancia del aprendizaje basado en el juego.....	12
1.2.2.2. Beneficios del Aprendizaje Basado en Juegos en la infancia .....	13
1.2.3. El juego como una actividad lúdica.....	14
1.2.3.1. El juego como una herramienta pedagógica .....	15
1.2.3.2. El juego didáctico .....	16
1.2.3.3. Juego de ejercicio o funcional .....	17
1.2.3.4. Juego de construcción .....	18

1.2.3.5. Juegos de reglas.....	18
1.2.4. La concentración.....	19
1.2.4.1. La concentración infantil.....	19
1.2.4.2. Importancia de la concentración infantil .....	20
1.2.4.3. Tiempo de concentración en los niños de 4 a 5 años.....	20
1.2.4.4. Factores que influyen en la concentración .....	21
1.2.4.5. Dificultades en la concentración de los niños de 4 a 5 años.....	22
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA.....	24
2.1. Tipos y diseño de la investigación .....	24
2.1.1. Descriptiva .....	24
2.1.2. Bibliográfica.....	25
2.1.3. De campo.....	25
2.1.4. Transversal .....	25
2.1.5. No experimental .....	26
2.1.6. Inductivo.....	26
2.1.7. Analítico .....	26
2.2. Técnicas e instrumentos.....	27
2.2.1. Encuesta .....	27
2.2.2. Entrevista .....	27
2.2.3. Observación .....	27
2.3. Validación de los instrumentos .....	28

2.4.2. Muestra .....	28
2.3. Procedimientos.....	29
CAPÍTULO III. ANÁLISIS E INTERPETACIÓN DE RESULTADOS.....	31
3.1. Resultados de encuesta .....	31
3.2. Resultados de entrevistas.....	41
3.3. Resultados de la ficha de observación.....	51
CAPÍTULO IV. PROPUESTA .....	53
4.1. Tema de la propuesta.....	53
4.2. Objetivo de la propuesta.....	53
4.3. Justificación de la propuesta.....	53
4.4. Desarrollo de la propuesta.....	54
4.5. Resultados esperados de la propuesta pedagógica .....	81
4.6. Impacto de la propuesta .....	81
CONCLUSIONES.....	83
RECOMENDACIONES.....	85
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	86
ANEXOS .....	81

## Resumen

Actualmente el aprendizaje basado en el juego se constituye como una actividad que contribuye mejorar la adquisición del conocimiento de los niños de manera lúdica y dinámica, por lo tanto, el propósito de esta investigación fue analizar la aplicación del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años, este estudio se orientó sobre un enfoque mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo, con respecto a la modalidad de esta investigación fue descriptiva, no experimental, de campo, bibliográfica y transversal, las técnicas utilizadas para la recolección de información fueron encuestas dirigidas a los padres de familia y fichas de observación con una muestra de 25 niños y representantes de los niños, esto mediante un cuestionario estructurado; también se utilizaron entrevistas a 4 expertos de educación inicial mediante un guion de entrevistas. Los resultados de esta investigación muestran que los docente utilizan estrategias para la concentración y atención en los niños, como los rompecabezas, juegos de roles, construcción, juego trabajo, también utilizan pausas activas, desde la perspectiva de los padres de familia se obtuvo que el 60% de los niños se concentran en una sola actividad entre 5 a 10 minutos, el 50% está de acuerdo que el juego es una estrategia efectiva para el aprendizaje y la concentración en niños de 4 a 5 años, el 60% a veces utiliza juegos de mesa, construcción o memoria en casa para enseñar algo nuevo; mientras tanto, en la fichas de observación se pudo identificar que los niños no pueden concentrarse por periodos largos en una sola actividad, mientras que los juegos tradicionales y digitales construyen en mejorar la concentración de los niños entre 6 a 10 minutos.

**Palabras claves:** Aprendizaje, juego, niño, concentración, memoria

## Abstract

Currently, game-based learning is recognized as an activity that helps improve children's knowledge acquisition in a playful and dynamic way; therefore, the purpose of this study was to analyze the application of game-based learning to enhance concentration in children aged 4 to 5 years. This study employed a mixed-methods approach—that is, both qualitative and quantitative. Regarding the research design, it was descriptive, non-experimental, field-based, literature-reviewed, and cross-sectional. The techniques used for data collection included surveys administered to parents and observation forms with a sample of 25 children and their guardians, using a structured questionnaire; Interviews with four early childhood education experts were also conducted using an interview guide. The results of this study show that teachers use strategies to help children focus and pay attention, such as puzzles, role-playing, building activities, and work-based play; they also incorporate active breaks. From the parents' perspective, the study found that 60% of children can concentrate on a single activity for 5 to 10 minutes, 50% agree that play is an effective strategy for learning and concentration in children aged 4 to 5, and 60% sometimes use board games, building blocks, or memory games at home to teach something new; Meanwhile, the observation sheets revealed that children cannot concentrate on a single activity for long periods, while traditional and digital games help improve children's concentration for 6 to 10 minutes.

Keywords: Learning, play, child, concentration, memory

## Lista de Figuras

<b>Figura 1.</b> Beneficios del Aprendizaje Basado en Juegos.....	13
<b>Figura 2.</b> Tiempo de concentración.....	31
<b>Figura 3.</b> Juego de preferencia .....	32
<b>Figura 4.</b> Finalización del juego.....	33
<b>Figura 5.</b> El juego como estrategia efectiva .....	34
<b>Figura 6.</b> Frecuencia de juegos de mesa .....	35
<b>Figura 7.</b> Contribución de los juegos de mesa .....	36
<b>Figura 8.</b> Implementación de juegos no estructurados .....	37
<b>Figura 9.</b> Apoyo para el aprendizaje basado en juegos.....	38
<b>Figura 10.</b> Aplicación de los juegos digitales para la concentración.....	39
<b>Figura 11.</b> Falta de concentración y la estimulación.....	40

## Lista de Tablas

<b>Tabla 1.</b> <i>Tiempo de concentración</i> .....	21
<b>Tabla 2.</b> Entrevista 1 .....	41
<b>Tabla 3.</b> Entrevista 2 .....	43
<b>Tabla 4.</b> Entrevista 3 .....	45
<b>Tabla 5.</b> Entrevista 4 .....	48
<b>Tabla 6.</b> Fichas de observación.....	51
<b>Tabla 7.</b> Actividad 1 El memorama.....	71
<b>Tabla 8.</b> Actividad 2 Repetición de secuencias auditivas.....	72
<b>Tabla 9.</b> Actividad 3 Rompecabezas progresivos .....	73
<b>Tabla 10.</b> Actividad 4 Rompecabezas progresivos .....	74
<b>Tabla 11.</b> Actividad 5 Búsqueda del tesoro .....	75
<b>Tabla 12.</b> Actividad 6 Canciones con movimientos.....	76
<b>Tabla 13.</b> Juego de atención selectiva con sonidos y colores .....	77
<b>Tabla 14.</b> Aplicación Khan Academy Kits .....	78
<b>Tabla 15.</b> Aplicación Endless Alphabet .....	79
<b>Tabla 16.</b> Dibujo guiado en Tablet.....	80
<b>Tabla 17.</b> Impacto de la propuesta .....	81

## Introducción

Actualmente el aprendizaje basado en el juego según Zambrano y Rosado (2025) se ha constituido como “una estratégica eficaz que permite el fortalecimiento de una atención y concentración sostenida que contribuye en mejorar la memoria de los niños, entre sus principales beneficios se encuentra aquellos de carácter cognitivo y socioemocional” (p. 12). Esto se lo realiza mediante dinámicas estructuradas y lúdicas que permite la motivación en la participación y de esta manera mejorar la atención en el aula, incluso en el hogar como una actividad complementaria.

Según Jean Piaget (1956) citado por Cuellar (2018).afirman que el juego se constituye como una actividad que forma parte de las actividades de los niños, debido que representa una asimilación reproductiva y funcional en función de la realidad desde los procesos evolutivos de los niños. Por lo tanto, las capacidades sensoriales, motrices y simbólicos o incluso denominadas de razonamiento que forma parte de aspectos esenciales sobre el desarrollo de los individuos se convierten en condicionantes en función del origen y la evolución del juego como una actividad lúdica; desde esta perspectiva, Piaget asocia tres estructuras básicas en el juego, especialmente en las fases consideradas como evolutivas sobre el pensamiento del ser humano, para ello, lo considera al juego como un simple ejercicio que suele ser simbólico.

En este contexto, López et al., (2024) afirman que las actividades lúdicas dentro del proceso de aprendizaje actualmente se han convertido en un factor de suma importancia, esto debido que los estudiantes pueden desarrollar varias habilidades; también se encuentran influenciadas sobre la atención, concentración, marginación e incluso por la captación de los conocimientos, esto puede fortalecer el aprendizaje. Por esta razón, el juego se ha convertido en un mecanismo utilizado en las aulas, no solamente como una forma de distracción, sino como una herramienta que permite fortalecer el aprendizaje y la concentración de los niños, especialmente en edades tempranas que garantiza el desarrollo de sus emociones y estímulos, además del desarrollo de la memoria.

El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las

competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Incluso, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias (Caicedo et al., 2025). Esto ocurre con frecuencia durante las actividades en los rincones de juego o las actividades de juego en el centro, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar. Las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico (UNICEF, 2018).

El impulso mundial para ampliar e integrar los servicios de educación temprana en los sistemas educativos tiene un gran potencial, pero también entraña riesgos si los programas no resultan apropiados para satisfacer las necesidades de aprendizaje y los intereses de los niños y niñas. Puede resultar tentador hacer extensivas las ideas y los métodos de enseñanza y aprendizaje de la enseñanza primaria al nivel preescolar.

En consecuencia, uno de los grandes retos de la planificación educativa es el de incorporar la educación preescolar al sector de la educación formal, pero conservando los elementos distintivos de la programación de calidad para los niños pequeños. Un elemento clave que hay que considerar es el del “aprendizaje a través del juego”, o “aprendizaje lúdico”, que resulta fundamental de cara a una pedagogía y educación de calidad en la primera infancia (UNICEF, 2018).

Desde esta perspectiva, en Latinoamérica la educación en la primera infancia presenta varios desafíos, especialmente por la deficiente concentración de los niños de 4 a 5 años, lo cual ha impactado directamente en el desarrollo del lenguaje e incluso dificultades de atención y concentración, también se presentan problemas relacionados con la motricidad fina (Collantes & Aroca, 2024). También se ha identificado que existen varios factores que inciden directamente en la concentración de los niños, especialmente por el estrés y el contexto socioeconómico que afecta estas capacidades.

En este contexto, en la región se ha identificado que existe pobreza de aprendizaje, lo cual afecta a más del 70% de los estudiantes, especialmente tras el confinamiento por la emergencia sanitaria, exacerbando varios problemas de concentración y el fortalecimiento del desarrollo cognitivo. Por tal motivo, se estima que el 20% de la población escolar presentan diferentes dificultades de aprendizaje, especialmente por el alta prevalencia del déficit de atención y varios factores emocionales, especialmente por el estrés y la ansiedad que han limitado la concentración en los niños. Según estudios se ha identificado que en Latinoamérica 5,4% de los niños de 3 a 6 años presenta TDAH (Collantes & Aroca, 2024). Es decir, un trastorno por déficit de atención e hiperactividad, este se ha caracterizado por la limitada capacidad de control de impulsos y atención.

Entre los principales problemas se integran la hiperactividad, también la escasa duración de las actividades e incluso por conductas impulsivas, lo cual ha impactado directamente sobre el desarrollo cognitivo. Según Mora et al., (2024) afirman con respecto a los movimientos excesivos y la hiperactividad ha dificultado la permanencia de los niños en calma o sentados, en relación de la atención sostenida limitada se ha identificado que existe una incapacidad para mantener un enfoque en una sola actividad por un periodo que oscila entre 10 a 15 minutos, y la conducta impulsiva que actúa sin pensar, es decir, los niños interrumpen de manera constante o tiene dificultades para la espera de turnos.

En Ecuador se ha identificado similar problema debido que existe un déficit de atención de los niños, lo cual reporta un riesgo sobre el desarrollo infantil, cabe considerar que el 17,5% de los niños presentan desnutrición crónica que se encuentran ligado a los problemas de carácter cognitivo, por tal motivo, se estima que más del 9700 de estos casos presentan TDAH en instituciones públicas que han sido impulsadas por la falta de atención temprana, especialmente entre los 2 a 4 años, también se deriva de la confusión con indisciplina (Uchupailla, 2023). A nivel nacional los principales problemas que influyen en la concentración de los niños, es la dificultad para seguir instrucciones, también por la inconsistencia en la ejecución de actividades, o incluso por la distracción constante según los estímulos y las necesidades del movimiento.

En virtud de ello, a nivel nacional se ha identificado que la mayoría de los docentes desconocen la gamificación como un mecanismo de enseñanza, esto por la falta de recursos y tecnología en los escenarios académicos, esto surge por la persistente dependencia de métodos tradicionales que no cumplen con las necesidades y expectativas de los niños; también se ha identificado que el limitado espacio físico ha disminuido las capacidades de realizar un aprendizaje basado en el juego, lo cual ha ocasionado desmotivación infantil (Uchupailla, 2023). Por tal motivo, el aprendizaje basado en el juego ha tenido limitaciones pedagógicas, debido que existe confusión sobre la gamificación y el uso del juego, también se ha identificado que los docentes carecen de capacitaciones que les permita fortalecer sus conocimientos en el juego como una actividad lúdica que contribuya con el desarrollo del conocimiento de los niños y fortalecer su nivel de concentración.

Por tal motivo, los docentes de educación escolar desconocen las estrategias lúdicas que les permita mantener la atención de los niños, convirtiéndose en un desafío. Convirtiéndose en actividades que no contribuyen en la capacitación de los niños. En la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui ubicada en el cantón Guamote se puede identificar similar tendencia, debido que los docentes no cuentan con los recursos necesarios para realizar actividades lúdicas que permitan fortalecer la concentración en los niños, la escasa capacitación también se ha convertido en un problema, por esta razón, los padres de familia carecen de estrategias basada en el juego que contribuya con la concentración.

La importancia de realizar este estudio, debido que se pretende diseñar estrategias basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años, debido que permite contribuir el aprendizaje activo en una experiencia de carácter lúdico, de esta manera se puede fortalecer la atención y la memoria, obteniendo periodos de concentración que sean prolongados, más aún, cuando el juego actualmente se ha convertido en un recuso lúdico que permite regular la conducta, en donde los niños puedan seguir varias reglas, además de potenciar sus capacidades de manera social y cognitiva y puedan desarrollar de manera autónoma un aprendizaje y el fortalecimiento de la atención.

Para ello, este estudio se sustenta en los Objetivos de Desarrollo Sostenible declarado por las Naciones Unidas en su cuarto objetivos sobre la educación de

calidad, de esta manera y puede garantizar una educación equitativa e inclusiva que contribuya en promover varias oportunidades de aprendizaje, en donde el juego se considere un mecanismo de aprendizaje para mejorar la atención de los niños, es decir, utilizar estrategias que despierten la atención y promover el desarrollo del conocimiento. Este estudio tiene un impacto social y académico, desde el punto de vista social contribuye en el fortalecimiento de memoria y atención, además de contribuir con su situación emocional; mientras tanto, desde el punto de vista académico los niños pueden desarrollo un aprendizaje significativo basado en experiencias lúdicas. Por tal motivo, la interrogante de esta investigación es ¿De qué manera la aplicación de estrategias de aprendizaje basado en juegos contribuye al fortalecimiento de la concentración en niños de 4 a 5 años?

El propósito de esta investigación es analizar la aplicación del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años; para ello, esta investigación se constituye de los siguientes capítulos: el capítulo I, exhibe el marco teórico referencial, considerándose como el soporte teórico del estudio, en donde se muestran teorías y definiciones de autores y filósofos que sustentan las variables de la investigación mediante información secundaria que fue extraída de varios recursos bibliográficos como revistas científicas investigaciones académicas. El capítulo II, muestra el diseño metodológico, es decir, se expone el enfoque de este estudio, su modalidad y tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos para la recolección de información, la población y muestra sujeta de estudio y el tipo de muestreo de este estudio.

Mientras tanto, el capítulo III, expone el análisis e interpretación de los resultados, esto mediante la estadística descriptiva que permitió llevar a cabo un proceso de recolección, análisis e interpretación de los principales resultados encetrado por medio de la investigación de campo. El capítulo IV, describe la propuesta de la investigación, es decir, estrategias basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años. El capítulo V. presenta la validación de la propuesta para identificar su viabilidad, seguido de las conclusiones y recomendaciones de manera objetiva.

### **Objetivo general**

Proponer actividades lúdicas de aprendizaje basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui.

### **Objetivos específicos**

- Diagnosticar el nivel actual de concentración y los periodos de atención de los niños de 4 a 5 años en el entorno escolar.
- Diseñar una serie de actividades lúdicas e interactivas fundamentadas en el Aprendizaje Basado en Juegos que estimulen las funciones ejecutivas y la atención focalizada.
- Evaluar el impacto de la aplicación de los juegos pedagógicos en el desarrollo de la capacidad de concentración de los infantes mediante instrumentos de observación directa.

## CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

### 1.1. Bases filosóficas

#### 1.1.1. Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

Jean Piaget (1896-1980) fue considerado un epistemólogo, psicólogo y biólogo de nacionalidad suiza, considerado por ser el pionero sobre el estudio en el desarrollo cognitivo infantil; también es reconocido por ser el padre de la epistemología genética, esto debido que este filósofo ha demostrado que los niños pueden construir sus conocimientos en función de las interacciones con sus propios escenarios (Chahua, 2021). Por tal motivo, Piaget ha señalado que el pensamiento infantil no es considerado como una versión sobre el pensamiento del adulto, sino que persigue varios procesos de manera cualitativa y secuencial.

En este contexto, la teoría de Piaget se sujeta al juego como un trabajo de los niños, es decir, se lo considera como un proceso de manera activo y permite fortalecer la construcción de los conocimientos, esto permite adaptarse al entorno en función de la asimilación, por tal motivo, el juego tiene diferentes procesos de evolución sobre el desarrollo cognitivo, permitiendo a los niños a poder establecer habilidades, la exploración y sobre todo por la resolución de conflictos, esto en entornos seguros. Este filósofo afirma que el juego es considerado como un aprendizaje activo, debido que los niños no imitan de manera pasiva la realidad en donde se encuentran, debido que contribuyen en función del conocimiento y actuar sobre la realidad en su entorno (Chahua, 2021).

Por esta razón, esta teoría define al desarrollo cognitivo como aquella reorganización de manera progresiva, considerándose como el resultado de la experiencia, por tal motivo, el juego se considera como el mecanismo puntual en donde los niños pueda construir y desarrollar el conocimiento, también puede adaptar y experimentar varios esquemas mentales mediante la acomodación, asimilación que se convierten en trabajo durante la infancia. De igual forma, los niños no son considerados como receptores pasivos, más bien, su aprendizaje suele ser exploratorio de manera activa y en relación de su entorno, convirtiendo al juego como un mecanismo que contribuye en el desarrollo intelectual.

### **1.1.2. Teoría de Sociocultural del desarrollo cognitivo de Lev Semiónovich Vygotsky**

Coolaguazo (2022) afirma que Lev Vygotsky fue considerado como un estacado psicológico de nacionalidad rusa que fue el fundador de la psicología cultural e histórico, también conocido por el desarrollo de la teoría sociocultura basado en el desarrollo cognitivo, el cual destaca la interacción social sobre el aprendizaje. por tal motivo, este filosofo sostiene que el desarrollo cognitivo es considerado como el resultado de varios procesos colaborativas en función de la interacción social, es decir, el aprendizaje se desarrolla sobre el primer nivel que lo denomina como interpsicológico, posteriormente pasa a ser nivel intrapsicológico, debido que el lenguaje y la cultura sobre el contexto social se consideran como factores determinantes que permite la estructuración del pensamiento.

Desde esta perspectiva, esta teoría postula que el juego es considerado como una actividad social, permitiendo fomentar el desarrollo cognitivo y de esta manera permitir a los niños poder superar las limitaciones de manera inmediata, además de internalizar normas de manera cultural y el aprendizaje mediante terceras personas desarrollando actividades lúdicas. Por tal motivo, el juego en los niños les permite actuar y comportarse como si fueran personas mayores, esto facilita el aprendizaje de varias habilidades, Vygotsky afirma que el aprendizaje se ha considerado como un proceso de manera compartida, en donde los niños pueden aprender mediante la interacción y la observación en colaboración con otros niños, esto mediante juegos simbólicos o incluso cooperativos (Morales, 2024).

Vygotsky también señala que mediante el juego los niños pueden sinterizar las normas, el lenguaje, cultura y valores, permitiendo de esta manera transformar las funciones de manera mental, además contribuye en la autorregulación, especialmente el juego con reglas contribuye en el control de sus impulsos, además de la planificación y el desarrollo de la autorregulación cognitiva (Acosta, 2022). Desde esta perspectiva, el juego no solamente es considerado como un entretenimiento, debido que también es reconocido como una actividad principal que permite moldear la estructura mental de los niños, esto mediante la inmersión social.

## **1.2. Bases conceptuales**

### **1.2.1. El aprendizaje**

Según Piaget afirma que los niños pueden aprender mediante la participación activo en relación de sus propósitos conocimientos, esto lo realizan en función de su interacción con el entorno y no solamente con la acumulación de toda la información, por esta razón, en su teoría cognitiva sostiene que el aprendizaje en la infancia sucede mediante la asimilación que pueden adaptar varios esquemas de manera mental, mientras que la acomodación puede modificar varios esquemas que permitan adquirir nuevas experiencias, lo cual atraviesa mediante diferentes procesos, es decir, sensomotor y el preoperacional, esto en función de la maduración biológica (Regader, 2015).

Mientras tanto, desde la postura de Vygotsky el aprendizaje se constituye como un proceso de carácter social y cultural y no la relaciona como una simple acumulación en función de los conocimientos individuales; para ello, el aprendizaje surge mediante la consecución de varios procesos o niveles de manera interpersonal, incluso con la interacción con otros, posteriormente se presenta el nivel interpersonal, considerándose a la interacción y el lenguaje capaces de fortalecer el desarrollo cognitivo (Buitrago, 2020).

Por esta razón, el aprendizaje se constituye como un proceso psicológico y neurobiológico sobre la modificación o adquisición de las habilidades, conocimientos, valores o conductas, esto generalmente ocurre mediante la experiencia o la instrucción, lo cual resulta en varios cambios de manera relativa de forma permanente. Por tal motivo, el aprendizaje se considera como un desarrollo continuo y progresivo y no solamente es la acumulación de la información, sino de la formación de valores y habilidades. También se define al aprendizaje como aquella interacción de varios procesos, especialmente de carácter complejo, se destaca por varios factores, entre los principales se destacan los biológicos, fisiológico y social; comúnmente se manifiesta mediante la modificación de varias acciones que resultan ser la consecuencia de la experiencia.

Desde esta perspectiva, el origen del aprendizaje se orienta en relación de la adquisición de todas las habilidades y conocimientos que son producto de la

observación y experiencia, incluso puede ser una respuesta de la interacción y el estudio del escenario que rodea a una persona, por tal motivo, desde el punto de vista biológico surge mediante la codificación denominada sensorial sobre el cerebro; mientras desde el contexto psicológico se origina del adopcionismo (Martínez, 2021). En este contexto, el aprendizaje por lo general es reconocido como el resultado de varias combinaciones, especialmente de carácter interno y externo, es decir, sobre el procesamiento cognitivo y la interacción social, permitiendo a la población poder adaptarse en función de su desarrollo.

### 1.2.1.1. Importancia del aprendizaje

Con respecto a la importancia del aprendizaje según Drouet et al., (2023) afirman que es “un proceso que generalmente es vital y continuo que permite a las personas poder evolucionar y adaptarse, además de crecer de manera profesional y personal, por lo tanto, el aprendizaje es puntual en la adquisición de los conocimientos” (p. 12). Incluso por el desarrollo de varias habilidades y de esta manera fomentar la empleabilidad y la creatividad y de esta manera conectar con los propósitos personal. Por lo tanto, la importancia del aprendizaje radica en los siguientes factores:

- **Adaptación y desarrollo:** Permite la adaptación del medio y de esta manera poder enfrentar situaciones adversas e incluso superar barreras con el objetivo de obtener un mayor entendimiento.
- **Crecimiento profesional y personal:** Contribuye en el fortalecimiento e incremento de la autoestima, también impulsa sobre el crecimiento profesiones y la adquisición de varias competencias y habilidades.
- **Adaptación al cambio:** Es importante debido a una evolución sobre el entorno constante, contribuyendo en la integración y vinculación de nuevas metodologías y tecnologías
- **Mejora de la sociedad:** Cabe considerar que la educación que se orienta en el aprendizaje, permita la reducción de las desigualdades y de esta manera poder

fomentar la tolerancia, incluso promover las sociedades de manera saludable y pacífica.

- **Habilidades críticas:** Contribuye en el desarrollo del pensamiento crítico, especialmente por la capacidad de resolver posibles problemas que sean considerados complejos (Burbano, 2024).

### 1.2.2. Aprendizaje basado en juegos

Se considera como un mecanismo o metodología activo que utiliza el juego o actividades dinámicas que pueden ser digitales o de mesa, consideradas como herramientas de carácter didáctico que permite el mejoramiento del compromiso, motivación y sobre todo la adquisición de nuevos conocimientos en los estudiantes, permite comprender el aprendizaje sobre una experiencia lúdica. Se puede fomentar la resolución de varios problemas, especialmente sobre la colaboración y el pensamiento crítico (Mina & Muñoz, 2025).

Por tal motivo, estas actividades tienen una finalidad educativa, debido que el juego no solamente es una actividad de diversión, también se alinea de manera intencional sobre los objetivos en función del aprendizaje específico. Además, se integran tipos de juegos en donde se integran varios juegos de mesa, videojuegos y juegos de roles.

Cabe destacar que el aprendizaje basado en el juego se considera como aquella utilización de los juegos, considerados como una herramienta o mecanismo de apoyo sobre el aprendizaje, evaluación, la asimilación. Mientras tanto, que la gamificación se orienta sobre la utilización de varias dinámicas, incluso por mecanismos en función de los procesos de manera educativa, es decir, el juego y la gamificación se orienta en función de la utilización de varios aspectos lúdicos con la finalidad de motivación en el estudiante basado en su aprendizaje (Cobos & Galarza, 2022).

Desde esta perspectiva, el aprendizaje basado en juegos radica sobre el aprendizaje de manera lúdica, es decir, aprender jugando, por tal motivo, el uso de los juegos sobre las competencias que se encuentran planteadas. El juego ha sido considerado como una parte puntual sobre el aprendizaje en los estudiantes,

mediante esta metodología denominada activa permite fomentar el aprendizaje de forma significativa, siendo los estudiantes los principales protagonistas y los beneficiados del juego (Mina & Muñoz, 2025). Por esta razón, actualmente la academia ha establecido varias estrategias que les permita utilizar un juego no solo como un medio de distracción, sino como una herramienta académica.

### **1.2.2.1. Importancia del aprendizaje basado en el juego**

Cabe considerar que el aprendizaje basado en el juego se considera como una herramienta activa que convierte a los estudiantes como los principales protagonistas, esto debido a su motivación e interés de convertir el estudio sobre una experiencia de manera significativa y divertida, por tal motivo Revelo et al., (2025) señalan que “permite el fomento del desarrollo de manera cognitiva, también por la resolución de la creatividad y los problemas, incluso por el mejoramiento de las habilidades sociales, especialmente por la empatía y la colaboración” (p. 5).

Mientras tanto, desde el punto de vista de Arija (2021) afirma que el aprendizaje basado en el juego (ABJ) es una metodología activa fundamental que convierte al alumno en protagonista, aumentando la motivación y el interés al convertir el estudio en una experiencia divertida y significativa. Fomenta el desarrollo cognitivo, la resolución de problemas, la creatividad y habilidades sociales como la colaboración y la empatía.

En este orden de ideas, el juego en la actualidad se ha establecido como una forma y dinámica de suma importancia, en donde se pueden adquirir nuevos conocimientos, especialmente por el desarrollo de competencias esenciales, las oportunidades del juego y sus entornos contribuyen sobre el aprendizaje y la exploración de manera práctica, lo cual constituyen programas educativos para obtener una educación eficaz. Desde el punto de vista de Vega et al., (2025) afirman que un factor de suma importancia en el juego es aquella capacidad de acción de los niños mediante el control basado en su experiencia, también por las capacidades e iniciativas, también por el nivel de decisión.

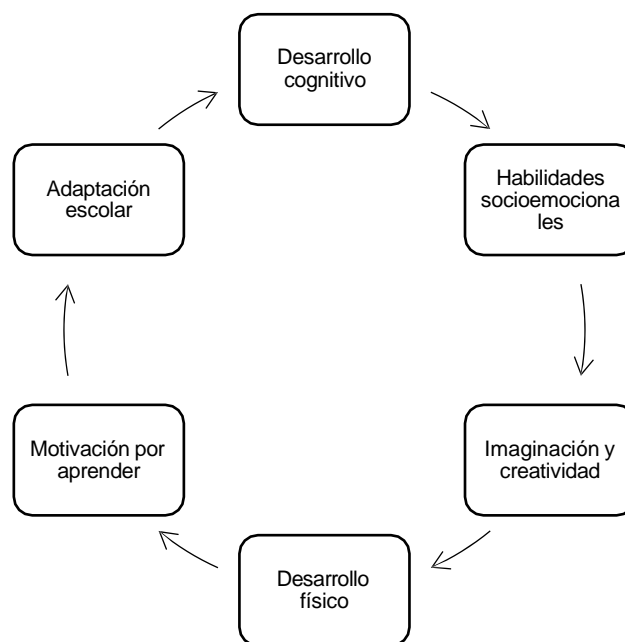
Por tal motivo, el juego actualmente debería implicar como un cierto nivel de decisión propia, es posible que los niños puedan adoptar diferentes funciones activas y sobre todo sean dueños de sus propias experiencias, de esta manera se

puede permitir y reconocer las capacidades de manera autonomía y desarrollar un aprendizaje de manera dinámica que cumpla con las expectativas de los niños.

### 1.2.2.2. Beneficios del Aprendizaje Basado en Juegos en la infancia

Es importante destacar que el aprendizaje en el juego, especialmente en la infancia permite potencializar el desarrollo integral, permitiendo convertir la duración sobre una experiencia de manera lúdica, puesto que se estimula las áreas físicas, cognitivas y socioemocionales, también fomenta las habilidades, especialmente en la resolución de los problemas y la creativas, de esta manera se puede mejorar la retención de los conocimientos e incluso por la motivación intrínseca (Montiel & Dzib, 2026). Entre los principales beneficios se encuentran los siguientes:

**Figura 1.** Beneficios del Aprendizaje Basado en Juegos



**Fuente:** Montiel y Dzib (2026)

**Desarrollo cognitivo:** Permite potencialización la atención y memoria, también por la capacidad de poder planificar y resolver posibles conflictos

**Habilidades socioemocionales:** Contribuye a los niños en poder gestionar sus emociones, especialmente por el fortalecimiento de la empatía y el trabajo en equipo con el propósito de incrementar la autoestima.

**Imaginación y creatividad:** Cabe destacar que el juego fortalece el pensamiento original, la innovación y curiosidad

**Desarrollo físico:** Contribuye en el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa, también por la coordinación psicomotriz y sobre todo contribuye en la salud mental y física.

**Motivación por aprender:** El juego al ser una actividad lúdica y dinámica permite el incremento de la participación de manera activa, especialmente por el deseo de poder aprender y adquirir sus conocimientos de manera natural.

**Adaptación escolar:** Permite la facilidad en la transición escolar y ayuda a gestión el estrés, lo cual beneficia en el desarrollo y habilidades para la adquisición de nuevos conocimientos (Montiel & Dzib, 2026).

### 1.2.3. El juego como una actividad lúdica

El juego actualmente se ha constituido como una actividad de carácter lúdico que es fundamental en el desarrollo integral de los niños, especialmente visto desde la perspectiva física, social, emocional y cognitivo, permitiendo el impulso para el aprendizaje de los niños, por esta razón, se ha considerado una herramienta de manera placentera y voluntaria que permite la exploración del entorno, de esta manera los niños pueden gestionar sus emociones, sobre todo el estímulo de la creatividad, permitiendo el fortalecimiento de la socialización (Candela, 2020). El juego actúa como un mecanismo que despierta interés y motivación en lo estudiantes, de esta manera pueden aprender de manera divertida y cumplir con sus expectativas.

En este contexto, es importante considerar que el juego se considera como una actividad libre con límites propios, es decir, los niños deciden en la forma que quieren jugar, permitiendo diferenciarse sobre las actividades lúdicas que se encuentran estructuradas, “entre sus principales beneficios se encuentran desde el

punto de vista físico, permitiendo el mejoramiento de la coordinación, fortalece la salud y el equilibrio de la motricidad” (Fernández et al., 2025, p. 21). Por esta razón, se ha convertido en una herramienta pedagógica en donde los niños pueden explorar, gestiona sus emociones y resolver problemas.

### **1.2.3.1. El juego como una herramienta pedagógica**

El juego en la actualidad según Corrales et al.,(2025) sostienen que se ha convertido en una herramienta pedagógica que permite la transformación del aprendizaje mediante una experiencia significativa y activa, no solamente contribuye en una herramienta de estudio, sino en el trabajo de los estudiantes. Por tal motivo, a continuación, se describen los principales beneficio y aplicaciones del juego en la pedagogía:

#### **Desarrollo cognitivo y habilidades**

El juego contribuye en proceso mentales que son de suma importancia y permiten facilitar la adquisición de varios conocimientos según Corrales et al.,(2025)

**Memoria y atención:** Los juegos necesitan de atención y el establecimiento de estrategias o reglas, contribuyendo en mejorar las capacidades en la memoria de los niños.

**Resolución de problemas:** Al enfrentarse con diferentes desafíos de manera lúdica, los niños pueden adquirir sus conocimientos y a tomar decisiones, también permite la búsqueda de soluciones que sean creativas en varios entornos seguros.

**Pensamiento crítico:** Permite la exploración de los contenidos, también por negociar significados y de esta manera realizar las exploraciones de forma simbólica.

#### **Formación socioemocional**

Cabe destacar que el aula en la actualidad se ha establecido como un laboratorio social, esto por la práctica de las habilidades de manera interpersonal según Corrales et al.,(2025) afirman

**Cooperación y empatía:** Existen juegos que son cooperativos en donde es necesario una mayor participación de todos los niños con el propósito de obtener un objetivo

**Gestión emocional:** Los niños adquieren sus conocimientos y el manejo de la frustración sobre el aprendizaje, también por el desarrollo de la autorregulación.

**Valores:** Permite facilitar la interiorización sobre las normas de convivencia, responsabilidad y el respeto.

### **Implementación en el aula**

Es importante desde el punto de vista de Corrales et al.,(2025) que el juego para ser una herramienta pedagógica efectiva es necesario contar con propósito educativos y planificar de manera que los docentes puedan llevar a cabo estrategias y evaluación sobre el impacto de esta actividad lúdica. Para ello, es necesario el aprendizaje basado en los juegos, es decir, la utilización de los juegos para la transmisión de conceptos específicos.

#### **1.2.3.2. El juego didáctico**

Es importante considerar que el juego a pesar de ser una actividad simple y divertida para los niños se ha constituido como una herramienta de carácter pedagógico, esto por el valor con la aplicación de varias etapas escolares, por lo tanto, a pesar de ser reconocido por su potencial, la implementación efectiva ha tenido que enfrentar vario retos, especialmente por la falta de formación del docente (Valarezo & Rivera, 2024). También por la resistencia en las prácticas que son consideradas de manera no convencional.

En virtud de ello, el juego didáctico es considerado como una herramienta de suma importancia en las aulas de clase, sin embargo, su definición exacta depende de la situación y el contexto que se presente, por esta razón, puede establecerse mediante diferentes significados, según Valarezo y Rivera (2024) mencionan que

“desde el punto de vista educativo es concebido como una herramienta que permite facilitar el aprendizaje, siendo un elemento que asiste al docente con la finalidad de transmitir sus conocimientos sobre actividades o metodologías consideradas activas” (p. 12). Su principal propósito radica en fortalecer el interés de los niños y de esta manera promover el desarrollo integral.

### **1.2.3.3. Juego de ejercicio o funcional**

Es aquella forma en donde la actividad del juego los niños pueden participar en diferentes acciones de manera repetitiva, permitiendo la exploración y experimentación con el entorno que rodea a los niños, por lo tanto, este tipo de juego generalmente es de suma importancia sobre el desarrollo infantil, para ello, los niños de 4 a 5 años es una herramienta que garantiza un aprendizaje eficiente y motivador. Se enfoca sobre las prácticas de las habilidades y la comprensión de los objetos (Acosta, 2022). Por esta razón, los niños no solo disfrutan sobre la experiencia, debido que también permiten el desarrollo de sus competencias de manera crítica, siendo importantes en el crecimiento emocional y cognitivo.

En este contexto, el juego funcional permite la estimulación de la curiosidad de manera natural en los niños, esto porque permite la experimentación con materiales y objetos que forman parte de su aprendizaje. de igual manera este tipo de juego contribuye a los niños en poder tomar varias decisiones en función de su interacción con su propio escenario, especialmente al momento de seleccionar jugar y como usarlos, permite ejercita su capacidad en la toma de sus decisiones (Acosta, 2022). Por tal motivo, este proceso es de suma importancia que contribuye en el desarrollo de la confianza y autonomía en función de llevar a cabo el desarrollo de sus habilidades.

#### **1.2.3.4. Juego de construcción**

Con respecto a este tipo de juegos, es importante considerar que las piezas de construcción son puntuales sobre el crecimiento de la creatividad, además de llevar a cabo la coordinación e incluso por la motricidad fina en los niños, esto mediante la construcción los infantes pueden aprender y visualizar ideas en función de diferentes dimensiones, también contribuye en el desarrollo de las habilidades sobre el pensamiento crítico y creativo (Quinaluisa & Quinatoa, 2022).

Por esta razón, mediante los juegos de construcción los niños desarrollan y ejercitan su capacidad de manera creativa, especialmente por la imaginación de la construcción; no solamente se limita en el seguimiento de un modelo, sino que puede diseñar varias estructuras abstractas o incluso reparaciones en función de varios objetos que sean reales.

#### **1.2.3.5. Juegos de reglas**

Se consideran como aquellas actividades de juego que contribuyen en el establecimiento de varias normas que son específicas, especialmente cuando los niños deben establecer y alcanzar varios objetivos, por tal motivo, según Dután (2022) afirma que estos son juegos de suma importancia no solamente como un modelo de entretenimiento, son que permie el fomento sobre el desarrollo de las habilidades, especialmente cognitivas y sociales, mediante la interacción de reglas los niños pueden adquirir sus conocimientos y seguir instrucciones, esto les ayuda en la resolución de varios conflictos y tomar decisiones.

Cuando se realiza el juego de reglas los niños pueden estar expuestos a varias situaciones que requieren de varias acciones oportunas incluso reflexivas, por esta razón, en este tipo de juego los niños pueden fortalecer su memoria, especialmente por la puesta en marcha de acciones que sean tomadas previamente según las instrucciones del juego, en donde los infantes puedan captar y estar atentos a varias instrucciones por parte del docente, esto les permite fortalecer la captación de ideas al momento de aprender.

#### **1.2.4. La concentración**

Ahora bien, con respecto a la concentración se constituye como una capacidad cognitiva que permite dirigir de manera voluntaria la atención sobre una actividad u objeto, incluso pensamiento específico, en donde se excluyen distracciones, por tal motivo, implica un esfuerzo de carácter mental que mantiene su enfoque sobre la memoria y la percepción (Piedra & Regalado, 2025). Esto permite fortalecer la eficiencia con mayor precisión sobre el trabajo aprendizaje o las actividades diarias que se deban tomar, siendo de suma importancia sobre el rendimiento.

Por lo tanto, la concentración es de suma importancia sobre el proceso de aprendizaje, permite la adquisición de varios conocimientos, en muchas ocasiones se presenta en función de las necesidades educativas de manera especial, por esta razón, es necesario ser tratadas mediante un enfoque que se considere personalizado. En este contexto, la concentración puede en muchas ocasiones bloquearse, especialmente por la presencia de varios trastornos o incluso por las conductas de la persona., siendo el más común el trastorno por déficit de atención que generalmente se caracteriza por la distracción o inatención con frecuencia.

##### **1.2.4.1. La concentración infantil**

Con respecto a la concentración infantil se considera como aquella capacidad de carácter cognitivo que tiene los niños de mantener una atención enfocada sobre sus estímulo, actividades o tareas de manera específica en función de un tiempo determinado, en donde se filtran las distracciones que son consideradas relevantes (Vázquez, 2024). Por esta razón, se ha convertido en una habilidad que es de suma importancia sobre el aprendizaje, el desarrollo social y la memoria a medida que evoluciona.

Desde esta perspectiva, la concentración se la define Según Sangache y Mendoza (2025) como “una habilidad que permite a los niños poder explorar el escenario que los rodea con la finalidad de adquirir varios conocimientos y de esta manera poder participar de manera efectiva sobre las actividades académicas e incluso recreativas” (p. 7). No obstante, la concentración es sostener la atención sobre un estímulo que suele establecerse de manera voluntaria y constante. Por tal motivo, la concentración permite a los niños la adquisición de nuevos conocimientos, siendo

esencial en etapas escolares, por esta razón, se requiere de varios factores para garantizar una eficiente concentración.

#### **1.2.4.2. Importancia de la concentración infantil**

La concentración en los niños se ha convertido en un factor de suma importancia sobre el desarrollo académicos, cognitivo y emocional, permitiendo a los niños poder asimilar la información y de esta manera mejorar su rendimiento académico; también contribuye en el fortalecimiento de la memoria (López et al., 2024). Por esta razón que llevar a cabo una eficiente capacidad de atención permite potenciar el aprendizaje y de esta manera regular las emociones y facilitar la relajación en los niños en función de la ejecución de varias actividades. Por esta razón, existen varios aspectos clave y los beneficios se exhiben a continuación:

**Rendimiento académico:** Permite facilitar la atención de toda la información de esta manera se puede llevar a cabo un aprendizaje efectivo.

**Desarrollo emocional y cognitivo:** Mejora la comunicación y la comprensión de todas las emociones, siendo un pilar fundamental sobre el desarrollo cerebral

**Frustración y autocontrol:** Contribuye en tolerar el aburrimiento en los niños, de esta manera se puede gestionar la frustración y fortalecer la perseverancia

**Habilidades sociales:** Permite el fomento de las interacciones de manera positivo, también por el desarrollo de las relaciones interpersonales que son saludables y contribuyen a la socialización y la inclusión para un aprendizaje colaborativo y enfocado en el desarrollo y adquisición de nuevos conocimientos.

**Autonomía:** Cuando los niños mejoren la concentración puede mantener su enfoque sobre los intereses y de esta manera incrementar su autoestima (López et al., 2024).

#### **1.2.4.3. Tiempo de concentración en los niños de 4 a 5 años**

Cabe considerar que los tiempos de atención depende de diferentes factores, especialmente en la edad de los niños en la primera infancia, por tal motivo, puede variar según su capacidad de mantener la atención en una actividad específica y

suele ser breve, la concentración del rango entre los 4 a 5 años de edad puede durar aproximadamente desde los 15 hasta 25 minutos (Suarez, 2024). Para ello, depende de varios factores como el entorno, el desarrollo e incluso por las actividades que se está realizando y la estimulación recibida. En este sentido, la variabilidad adquiere un rol de suma importancia, esto en función de las capacidades de los niños en demostrar una concentración extensa, en la siguiente tabla se muestra el tiempo de concentración de los niños de 4 a 5 años.

**Tabla 1.** *Tiempo de concentración*

<b>Edad</b>	<b>Promedio en minutos</b>
4 años	8 a 20
5 años	10 a 25

**Fuente:** Suarez (2024).

Conforme a lo anteriormente expuesto, en muchas ocasiones la incorporación de actividades interactivas adaptadas y variadas según las necesidades e interés individuales de los niños contribuyen en la prolongación según los tiempos de concentración, lo cual, ha conllevado a la creación de entornos educativos que sean considerados estimulantes y efectivos sobre el desarrollo de su crecimiento.

#### **1.2.4.4. Factores que influyen en la concentración**

Es importante considerar que los factores que se encuentran inmersos en la concentración son varios para alcanzar una atención sostenida, para la creación de motivos que se requiere para la atención es necesario las experiencias que resulten ser interesante sobre los niños, estas deben ser percibida por varios sentidos, y resulta ser de suma utilidad en función de lo que se requiere aprender y establecerse varios propósitos (Panchana & Fernández, 2024). Por tal motivo, los factores que inciden de manera directa en la concentración se los puede clasificar en externos e internos como se demuestra a continuación:

**Factores externos:** Por lo general son estímulos que son percibidos mediante la percepción de los sujetos, se encuentran relacionados sobre su entorno y pueden llegar a influir de manera directa sobre los factores como la intensidad, el tamaño,

movimiento repetición del estímulo, también por los espacios de la alimentación y el descanso.

**Factores internos:** Son factores que nacen de manera autónoma en los niños, estos pueden estar influenciados sobre la personalidad, sus expectativas, gustos, carencias, la motivación, calidad del sueño y la alimentación (Panchana & Fernández, 2024).

#### **1.2.4.5. Dificultades en la concentración de los niños de 4 a 5 años**

Es importante considerar desde la perspectiva de Zambrano et al.,(2025) que los docentes deben tomar como referencia que los niños son susceptibles en función de las distracciones que existen en su entorno, especialmente por los sonidos ambientales, objetos llamativos, incluso por conversaciones ajenas que pueden incidir de manera directa sobre su concentración en cualquier actividad, por tal motivo, en muchas ocasiones estos eventos pueden determinarse como desafíos de manera significativa. Permitiendo lograr un grado de atención de manera sostenida que es necesario para el proceso de aprendizaje, especialmente en edades tempranas que requiere de una concentración que radique las barreras existentes dentro de un escenario establecido. Para ello, los docentes deben utilizar estrategias para fortalecer sus estímulos y de esta manera minimizar las distracciones.

Entre los principales motivos en la falta de concentración y desinterés por aprender se puede ocasionar por los siguientes factores:

- **Hambre**

Es importante considerar que la nutrición se encuentra estrechamente relacionado sobre la concentración y el rendimiento de los niños, esto surge porque la falta de alimentación en los niños puede desencadenar una reducción en su atención, debido que al momento de los niños no ha consumo una alimentación adecuada previo a las actividades académicas puede presentar desanimo y desinterés por aprender (García et al., 2025).

- **Ausencia de sueño**

Cabe destacar que el sueño se considerado un factor determinante para mantener la concentración en los niños, especialmente en la primera infancia, considerándolo como un aspecto crítico, por tal motivo, la importancia del sueño sobre el desarrollo infantil radica que en el descansa tiene una consecución de proceso que son esenciales en el desarrollo integral de los niños (Zambrano et al., 2025). Por lo tanto, el deficiente descanso ocasiona varios problemas que son significativos, lo cual afecta directamente en la memoria, el proceso de aprendizaje y sobre todo la atención. La falta de sueño tiene un impacto negativo que incide de manera directa en su desarrollo integral, debido que afecta directamente la concentración, motivación y las habilidades que requieren los niños.

- **Estrés**

A pesar que los niños llevan una vida activa se presentan situaciones de estrés, lo cual puede generar tensiones en sus emociones de manera significativa, por tal motivo, puede manifestarse en función de la falta de motivación, de esta manera puede reducir el interés por realizar actividades o situaciones que requieran de su atención (Zambrano et al., 2025). Por esta razón, es importante comprender las situaciones de estrés que los niños puedan experimentar, debido que tiene un impacto directo en función del bienestar emocional en los niños; lo cual limita su participación de manera activa según los procesos académicos, por esta razón, abordar y reconocer el estrés en el niño se ha considerado como una actividad puntual sobre su desarrollo y de esta manera proporcionar un aprendizaje significativo.

## CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

### 2.1. Tipos y diseño de la investigación

Este estudio fue mixto, es decir, la combinación de procesos cualitativos y cuantitativos, según Romero et al., (2023) es considerado como “la unión de la información cuantitativa y cualitativa en una investigación, esto con la finalidad de obtener una comprensión profunda sobre un fenómeno estudiado, de esta manera se pueden responder a preguntas complejas y holísticas para el investigador” (p. 13). Por lo tanto, desde el punto de vista cualitativo se aplicó entrevistas dirigidas a los docentes de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui para obtener información amplia sobre la aplicación del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años, fue puntual en la construcción de las bases teóricas del estudio mediante la adopción de información secundaria de carácter cualitativo. Mientras tanto, desde el punto de vista cuantitativo se utilizaron encuestas dirigidas a los padres de familia para identificar y relacionar la concentración de los niños y su comportamiento en el hogar, también por la utilización de la estadística descriptiva para el proceso de recolección de información, sus análisis e interpretación

#### 2.1.1. Descriptiva

Mediante este tipo de investigación se describió el fenómeno o sujeto de estudio, considerándose según Zúñiga et al., (2023) como “un tipo de investigación que se centra en la descripción de las conductas, característica o comportamiento de una población o fenómeno, respondiente al que, más no al cómo y por qué” (p. 8). Por tal motivo, bajo esta investigación se pudo describir la aplicación del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años, para ello, se utilizó la estadística descriptiva para llevar a cabo el proceso de recolección y análisis de los resultados obtenidos, también por la construcción de las bases teóricas describieron las variables de estudio.

### **2.1.2. Bibliográfica**

Con respecto a la investigación bibliográfica se extrajo información proveniente de fuentes secundarias, siendo un tipo de investigación que consiste en la recopilación, organización, de la información con respecto a los datos bibliográficos (Falvio, 2022). Por tal motivo, este tipo de investigación permitió revisar y extraer información proveniente de libros, revista científicas, folletos sobre la aplicación del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años, permitió la construcción de las bases teóricas en donde se sustentó las variables de estudio con autores predominantes y la construcción del problema de investigación.

### **2.1.3. De campo**

Mediante la investigación de campo se pudo entrar en contacto con la población sujeto de estudio, siendo un tipo de investigación que permite utilizar técnicas de recopilación de datos, en donde el investigador por medio de instrumentos obtiene información primaria, es decir, entra al campo de estudio, sin embargo, no puede manipular los datos, siendo su finalidad recopilarlos para su posterior análisis e interpretación (Sandoval, 2022).

Por tal motivo, esta investigación se utilizó para la recopilación de información sobre la aplicación del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui por medio de técnicas como entrevistas, observación y encuestas, para posteriormente analizar e interpretar la información de manera objetiva.

### **2.1.4. Transversal**

Este estudio es de corte transversal debido que la recolección de la información se la realizó una sola vez, en donde los datos obtenidos por los diferentes instrumentos se los analizó e interpretó en su estado natural sin ningún tipo de alteración o manipulación de los investigadores, también porque se lo realizo en un periodo de tiempo, es decir, en el año 2026.

### **2.1.5. No experimental**

También este estudio fue no experimental debido que no existió una manipulación total de las variables, es decir, se recopiló información con el propósito de analizar la aplicación del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años, estos resultados se los interpretó de manera objetiva y sin ninguna manipulación por los investigadores, es decir, no se llevó a cabo ningún experimento.

### **2.1.6. Inductivo**

El método inductivo es considerado como aquel método que parte de aspectos específicos hasta elementos generales, de hecho, se integra de una secuencia de premisas que forman parte de un razonamiento, tratando de la identificación de resultados en forma particular se establecieron escenarios reales. En este sentido, bajo este método se partió de un problema existente sobre la escasa aplicación de estrategias lúdicas para fortalecer la concentración de los niños hasta determinar las respectivas conclusiones y recomendaciones del estudio.

### **2.1.7. Analítico**

Con respecto al método analítico permite la comprensión y explicación de mejor manera un fenómeno de estudio, posteriormente se lo analiza por partes que requiere el estudio de cada proceso para identificar los comportamientos y actitudes bajo un procedimiento lógico que permiten descomponer el problema en partes. En este estudio este método se aplicó mediante la descomposición del problema sobre la falta de concentración en niños de 4-5 años en partes (atención sostenida, memoria de trabajo, impulsividad), evaluando cómo juegos específicos influyen en cada componente para fortalecer la atención, observando la evolución de los niños.

## **2.2. Técnicas e instrumentos**

Para la recolección de información primaria se utilizaron las siguientes técnicas con sus respectivos instrumentos

### **2.2.1. Encuesta**

Para la recopilación de información se utilizó la encuesta, siendo un procedimiento de investigación que se encarga de la recopilación de información primaria sobre un fenómeno de estudio o problema científico mediante instrumentos. Por tal motivo, esta técnica fue aplicada a los padres de familia de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui para identificar si la mejora en la concentración se traslada a las actividades en el hogar, e identificar la dinámica de los niños.

### **2.2.2. Entrevista**

Por su parte, la entrevista se aplica para obtener amplia información sobre el fenómeno de estudio, siendo una técnica de recopilación en donde el entrevistado mantiene un dialogo con el entrevistador sobre un tema de interés, surgiendo además nuevas interrogantes que pueden ser respondidas conforme al problema de interés. Por tal motivo, esta técnica se aplicó a las docentes de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui para obtener amplia información que permita identificar las estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje, atención y concentración de los niños mediante un guion de preguntas conformado por una serie de preguntas abiertas para ser procesada y analizada.

### **2.2.3. Observación**

Se utilizó la observación para registrar si el niño mantiene el contacto visual, sigue instrucciones o permanece en la actividad lúdica, para ello, se utilizó como instrumento una ficha de observación que permitió llevar a cabo la observación directa de las investigadoras para interpretar los resultados obtenidos de manera objetivo o según los intereses de esta investigación.

## **2.3. Validación de los instrumentos**

**Validez del contenido:** Se diseñará la encuesta a partir de una revisión exhaustiva de la literatura y la consulta con expertos en educación inicial. Se someterá el instrumento al juicio de al menos tres expertos, quienes evaluarán la pertinencia, claridad y suficiencia de los ítems.

**Estudio piloto:** Se aplicará la encuesta a una muestra piloto de 5 padres de familia de educación inicial para evaluar la comprensión de los ítems, el tiempo de respuesta y la adecuación de las opciones de respuesta. Se realizarán entrevistas cognitivas con algunos participantes para identificar posibles fuentes de confusión o ambigüedad en las preguntas.

## **2.4. Población y muestra**

### **2.4.1. Población**

La población es definida como un conjunto de personas u objetos que son sujetos de estudio en una investigación, siendo los informantes que comparten similares características, rasgos o necesidades, es decir, mantiene ciertas conductas y comportamientos en común. Por tal motivo, la población sujeta fueron los niños de 4 a 5 años, siendo un total de 25 niños que son sujetos de estudio y 25 padres o madres de familia y 3 docentes de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui ubicada en el cantón Guamote de la provincia de Chimborazo.

### **2.4.2. Muestra**

La muestra de estudio fueron 25 niños de 4 a 5 años y padres de familia, 3 docentes de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui, quien son los principales informantes de esta investigación, cabe considerar que debido a la población pequeña no fue necesario el cálculo muestral, sin embargo, es importante considerar que el tipo de muestreo de este estudio fue no probabilístico, deliberado o por juicio debido que únicamente se tomó como referencia a los niños de 4 a 5 años de la Unidad

Educativa, es decir, se aplicó el instrumento según las necesidades de la investigación.

### 2.3. Procedimientos

**Fase 1:** Durante la primera fase se procedió a la creación de los instrumentos de recolección de información, es decir, encuestas, entrevistas y observación para ser aplicadas a los niños, padres de familia y docentes y de esta manera identificar el aprendizaje basado en el juego y la concentración de los niños, para ello, se obtuvo el permiso y consentimiento informado de la población del presente estudio. Posteriormente, se administró los instrumentos a los padres de familia y docentes de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui, a quienes se les explicó la finalidad del cuestionario y la importancia que tiene su aplicación en los niños.

Estos instrumentos fueron validados con 4 expertos en educación para identificar la viabilidad del contenido y de esta manera establecer que las preguntas sean claras y precisas para obtener información primaria sobre el juego basado en el aprendizaje y como incide en la concentración de los niños, mediante estos instrumentos se permitió verificar si los ítems de cada pregunta son claros y entendibles, esto con la finalidad de recolectar información que permita realizar la propuesta en función de los objetivos de este estudio y recolectar información que permita un análisis profundo en relación del problema que se está estudiando.

**Fase 2:** Una vez que se aplicaron los instrumentos de recolección de información se procedió a realizar la respectiva tabulación, en donde se realizó el respectivo conteo de encuestas, posteriormente se creó una base de datos en SPSS para medir la relación de las variables de estudio, se ingresaron los datos obtenidos y se verificó la viabilidad y confiabilidad de las respuestas, en este programa, utilizando el Alfa de Cronbach; para las entrevistas se procedió a grabar audios a los docentes, luego esta información fue organizada, analizada e interpretada según las necesidades del estudio; mientras que la ficha de información permitió observar de manera directa el comportamiento y actitudes de los niños, en donde se anotó como incide el aprendizaje basado en el juego y la concentración.

**Fase 3:** Finalmente, una vez recolectada la información se procedió a realizar el informe de los datos cuantitativos obtenidos, para las encuestas se presentan a través de tablas y gráficos con su respectivo análisis e interpretación y de esta manera cumplir con el propósito cuantitativo de la investigación, mientras que para las entrevistas se realizó un resumen de cada pregunta, y para las fichas de observación se realizó un análisis para identificar el nivel de concentración de los niños mediante actividades lúdicas.

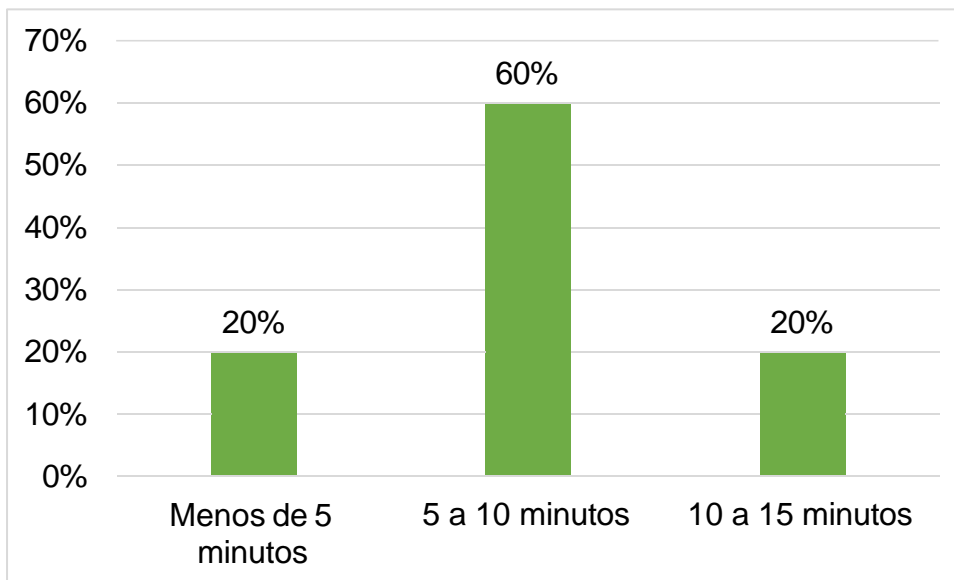
## CAPÍTULO III. ANÁLISIS E INTERPETACIÓN DE RESULTADOS

En el siguiente apartado se muestran los principales hallazgos de la investigación mediante la investigación de campo que permitió recolectar información primaria sobre la aplicación del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años, por lo tanto, a continuación, se presentan los siguientes resultados:

### 3.1. Resultados de encuesta

**¿Cuánto tiempo logra su hijo/a mantenerse concentrado/a en una sola actividad lúdica (juego) sin distraerse?**

**Figura 2.** Tiempo de concentración

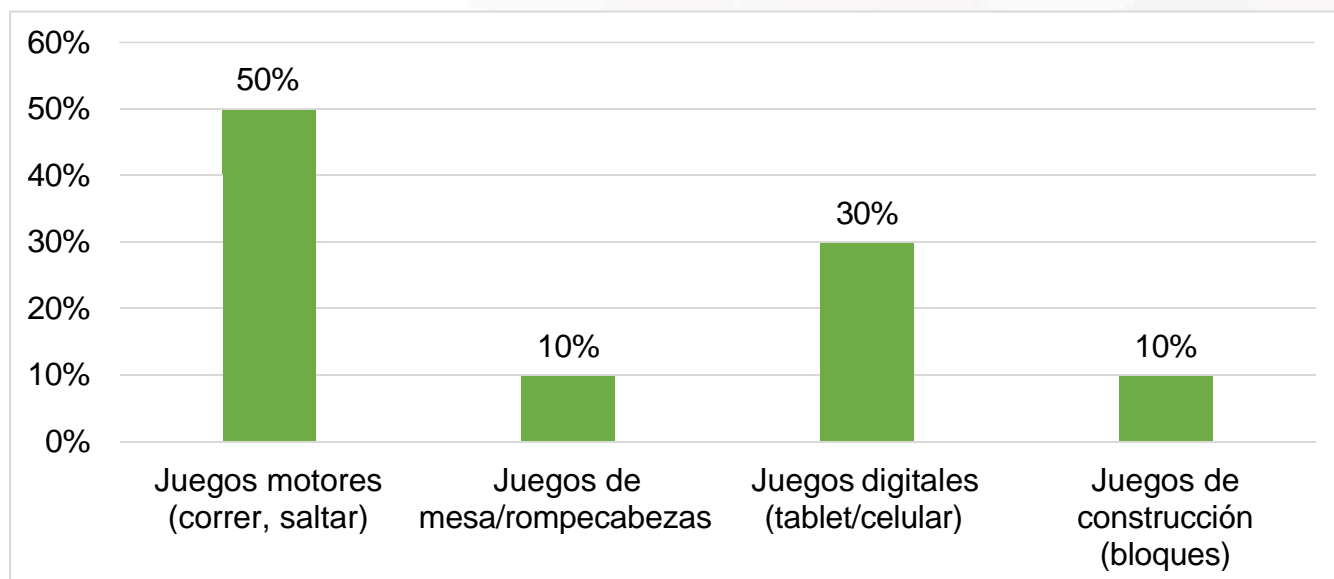


#### **Interpretación:**

Según los resultados obtenidos a los padres de familia de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui se puede identificar que la mayoría afirmó que sus hijos logran concentrarse en una sola actividad lúdica sin ningún tipo de distracción entre los 5 a 10 minutos, lo cual representan un porcentaje significativo, es decir, 6 de cada 10 niños logran concentrarse hasta 10 minutos en una actividad de su interés; seguido de un inferior porcentaje que afirmó concentrarse menos de 5 o más de 10 minutos, lo cual indica que los niños no pueden mantener la concentración más de 10 minutos seguidos en una sola actividad, independientemente de la actividad que se encuentren realizando.

## ¿Qué tipo de juegos prefiere su hijo/a?

Figura 3. Juego de preferencia

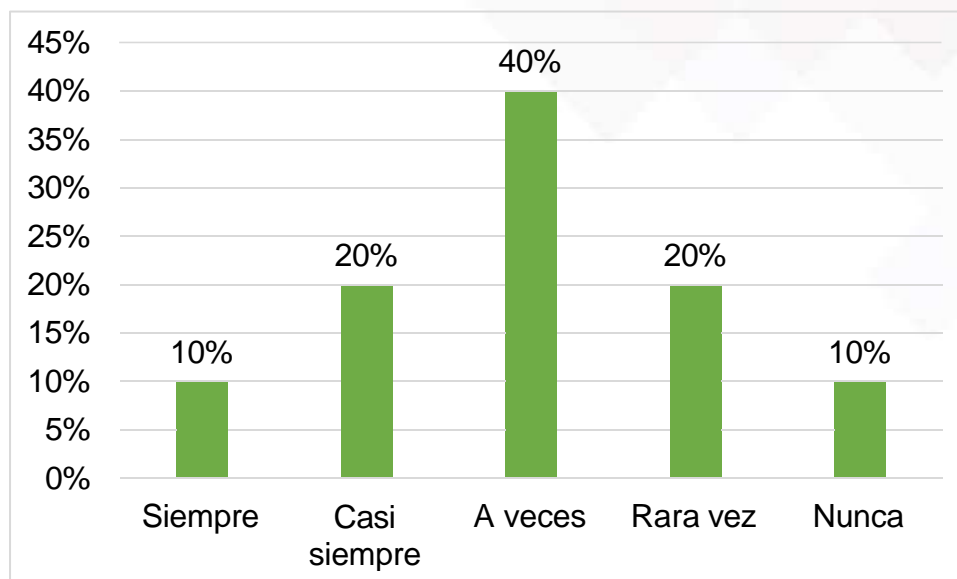


### Interpretación:

Con respecto al tipo de juego que los niños prefieren desde el punto de vista de los padres de familia se puede identificar que la mayoría prefiere juegos motores, es decir, saltar o correr, es decir, 1 de cada 2 niños prefieren este tipo de juego, esto quizá porque actualmente forma parte de su desarrollo, seguido de un inferior porcentaje que señalo preferir juegos digitales como los dispositivos móviles para juegos o actividades lúdicas, esto se debe porque actualmente la nueva era tecnológica ha ocasionado el uso prologando de dispositivos móviles en tempranas edades; mientras tanto, son escasos los padres de familia que afirmaron que prefieren los juegos de mesa y de construcción, evidenciando que estos juegos no cumplen con las expectativas de los niños, prefiriendo realizar juegos motores.

## Su hijo/a termina los juegos o actividades que inicia?

Figura 4. Finalización del juego

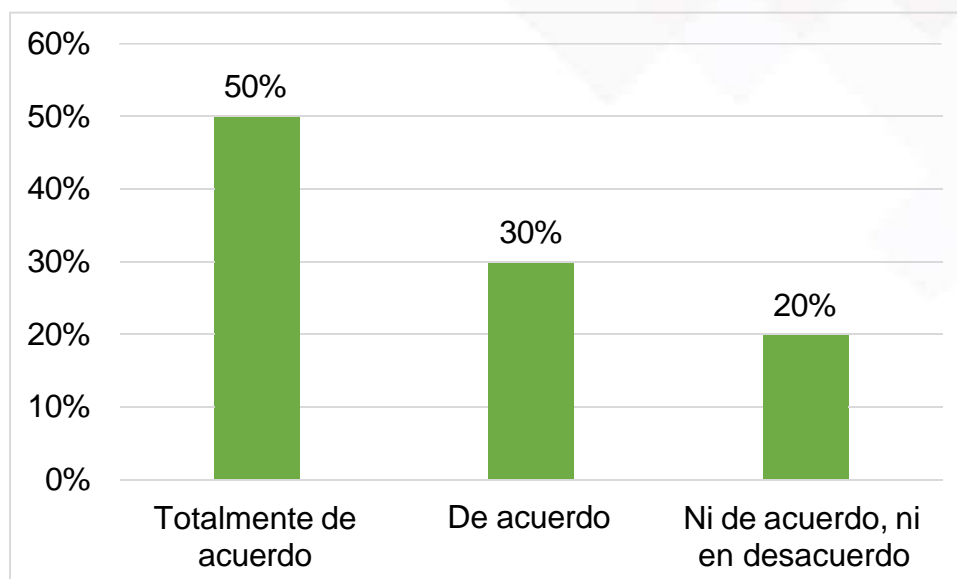


### Interpretación:

En relación de la finalización de las actividades se puede identificar que la mayoría de los padres de familia mencionaron que sus hijos a veces terminan los juegos o las actividades que empiezan a realizar, representados por el 40%, es decir, 4 de cada 10 niños terminan sus juegos a veces luego de haber empezado, seguido de un inferior porcentaje que menciono hacerlo rara vez y casi siempre; mientras tanto, se puede identificar que tan solo 1 de cada 10 niños siempre terminan los juegos que empiezan hacer, lo cual indica que los niños solamente tienen un tiempo prolongado para realizar estas actividades pero no siempre los terminan, quizá por el estrés o aburrimiento, incluso por preferir otras actividades en un corto tiempo.

## ¿Considera usted que el juego es una estrategia efectiva para el aprendizaje y la concentración en niños de 4 a 5 años?

**Figura 5.** El juego como estrategia efectiva

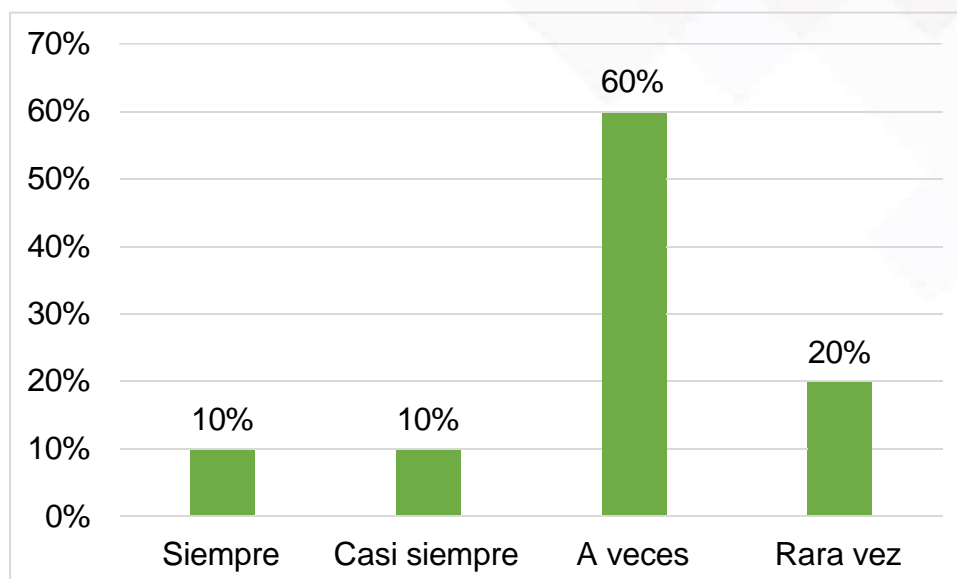


### **Interpretación:**

Actualmente el juego se ha constituido como una actividad lúdica que forma parte del desarrollo integral de los niños, por esta razón, la mayoría de los padres de familia mencionaron que están totalmente de acuerdo que el juego sea considerada como una estrategia efectiva que incide directamente en el aprendizaje y la concentración en los niños de 4 a 5 años, es decir, 1 de cada 2 padres de familia afirmó que el juego es de suma importancia para la estimulación mental en los niños, seguido de un inferior porcentaje que mencionó estar de acuerdo, mientras que un grupo inferior mostró una postura neutral, es decir, no está ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

## ¿Con qué frecuencia utiliza juegos de mesa, construcción o memoria en casa para enseñar algo nuevo?

**Figura 6.** Frecuencia de juegos de mesa

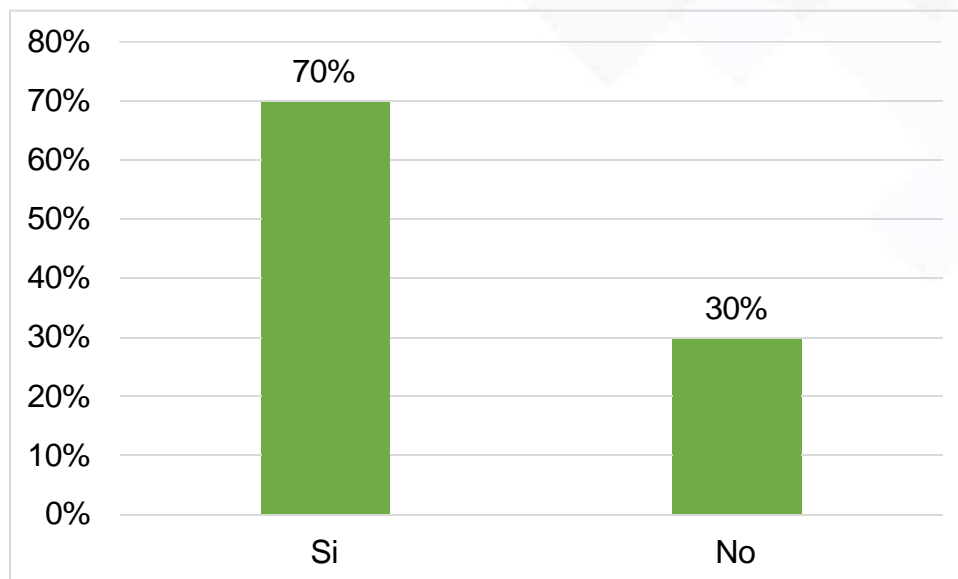


### Interpretación:

En relación de la frecuencia que utilizan juegos de mesa o de construcción para fortalecer la memoria de los niños o incluso enseñarles algo nuevo se puede identificar que la mayoría afirmó hacerlo a veces, es decir, 6 de cada 10 padres de familia afirmaron que no acostumbran a realizar juegos de meza o concentración para el fortalecimiento de la memoria en los niños, quizá por el escaso conocimiento o incluso por la falta recursos que contribuyen realizar estas actividades, seguido de un inferior porcentaje que mencionó hacerlo rara vez; mientras tanto, se pude identificar que son escaso los docentes que realizan estas actividades, debido que tan solo 1 de cada 10 padres de familia realizan juegos de meza o construcción en su hogar siempre y casi siempre.

**Ha notado si los juegos de mesa (ej. memoria, rompecabezas) ayudan a su hijo/a a enfocarse mejor?**

**Figura 7.** Contribución de los juegos de mesa

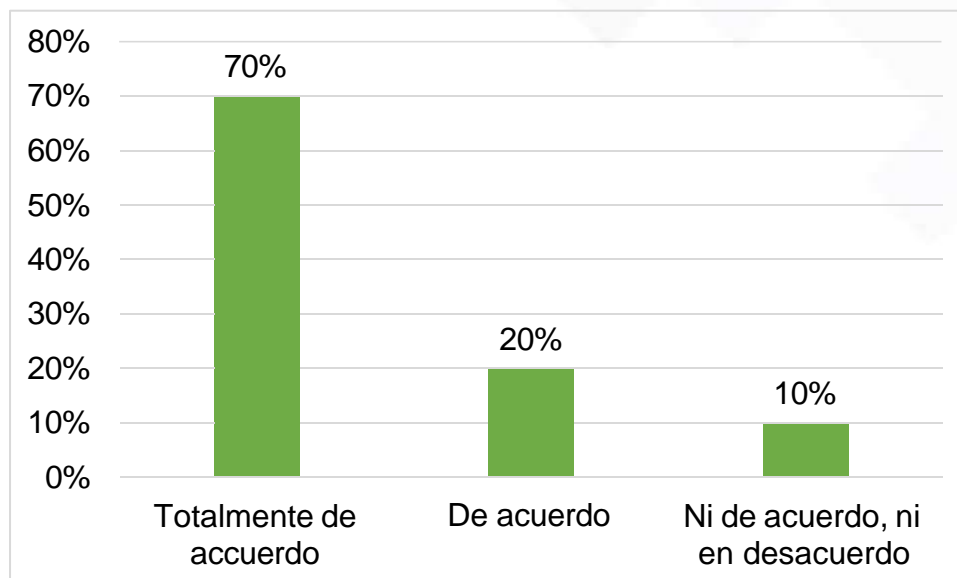


**Interpretación:**

Los juegos de meza actualmente se han constituido como actividades que contribuye en el fortalecimiento de la memoria con un enfoque mayor, por esta razón, los padres de familia de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui en su mayoría afirmaron que si han identificado que los juegos de mesa o memoria como los rompecabezas ayudan a sus hijos a enfocarse mejor, los cuales representan el 70%, esto indica que 7 de cada 10 padres de familia están conscientes de la importancia de los juegos de mesa en la concentración de los niños, sin embargo, existe un inferior porcentaje que mencionó no ser útil este tipo de actividades.

## ¿Estaría dispuesto/a a implementar juegos no estructurados de 10-15 minutos diarios para mejorar la concentración de su hijo/a?

**Figura 8.** Implementación de juegos no estructurados

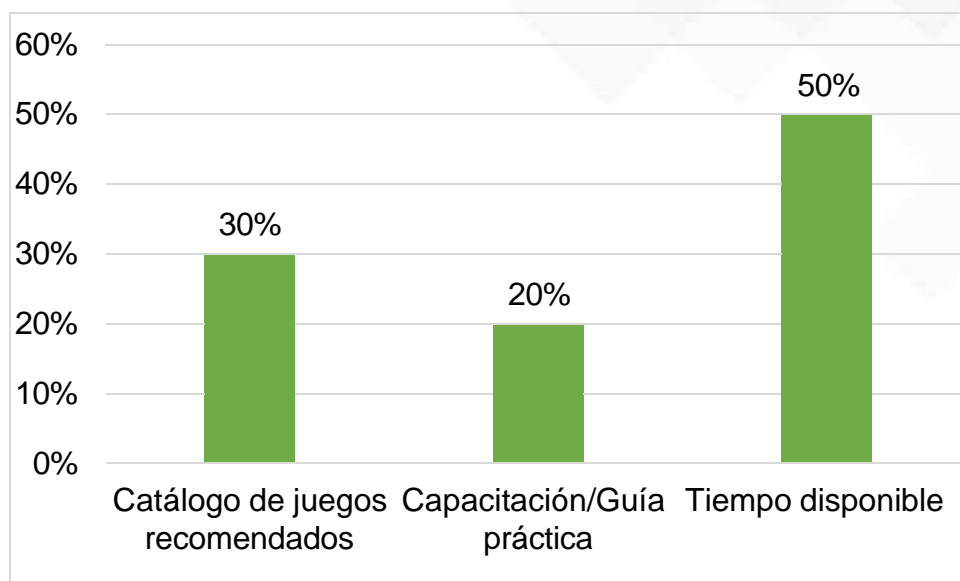


### Interpretación:

Con respecto a la aplicación de juegos para mejorar la concentración y fomentar la mentalidad de los niños se puede identificar que los padres de familia tienen una alta expectativa, debido que existe un significativo porcentaje que menciona estar totalmente de acuerdo en implementar juegos estructurado entre los 10 a 15 minutos por día, esto con la finalidad de mejorar la concentración de sus hijos, lo cual indica que al menos 7 de cada 10 padres de familia si prefieren realizar estas actividades con la finalidad de mejorar la concentración en los niños; seguido de un inferior porcentaje que menciona estar de acuerdo, mientras tanto, se puede identificar que ningún padre de familia no estuvo de acuerdo con la implementación de actividades o juegos para el mejoramiento de la atención.

## ¿Qué tipo de apoyo necesita para aplicar el aprendizaje basado en juegos en casa?

**Figura 9.** Apoyo para el aprendizaje basado en juegos

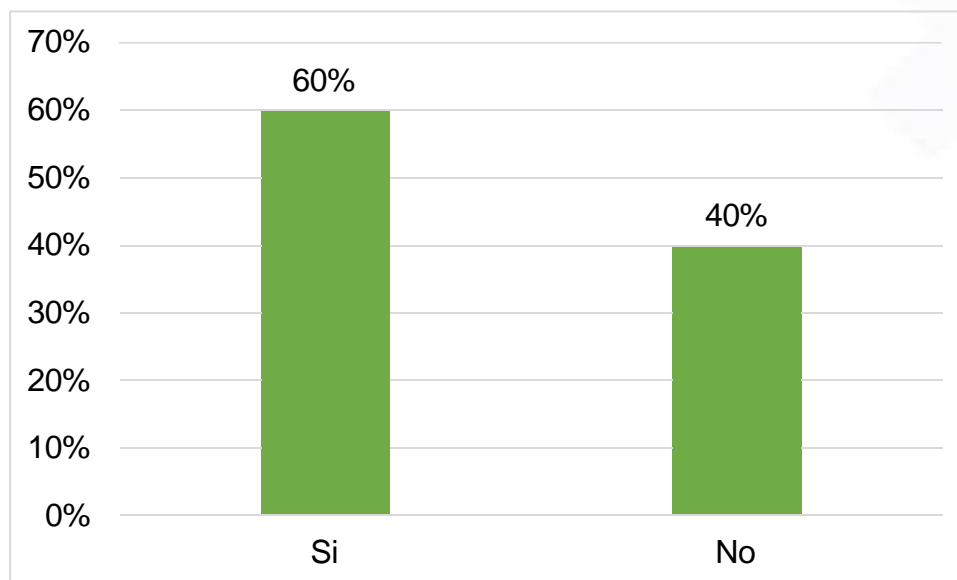


### Interpretación:

Según los padres de familia mencionaron que en su mayoría requiere de tiempo disponible para el aprendizaje basado en los juegos en casa, representando un superior porcentaje, esto indica que 1 de cada 2 padres de familia no disponen del tiempo suficiente para realizar actividades en el hogar y fomentar el aprendizaje de los niños, esto quia a factores laborales, seguido de un inferior porcentaje que afirmaron preferir catálogos de juegos recomendados, debido que desconocen las actividades que contribuyen con el aprendizaje de los niños; mientras tanto, se puede identificar que son escasos los docentes que requiere de una capacitación sobre guías prácticas, esto indica que el tiempo es un factor determinante para que los padres puedan aplicar el aprendizaje basado en el juego desde su hogar.

**¿Considera que los juegos digitales (aplicaciones educativas) son mejores para la concentración que los juegos físicos?**

**Figura 10.** Aplicación de los juegos digitales para la concentración

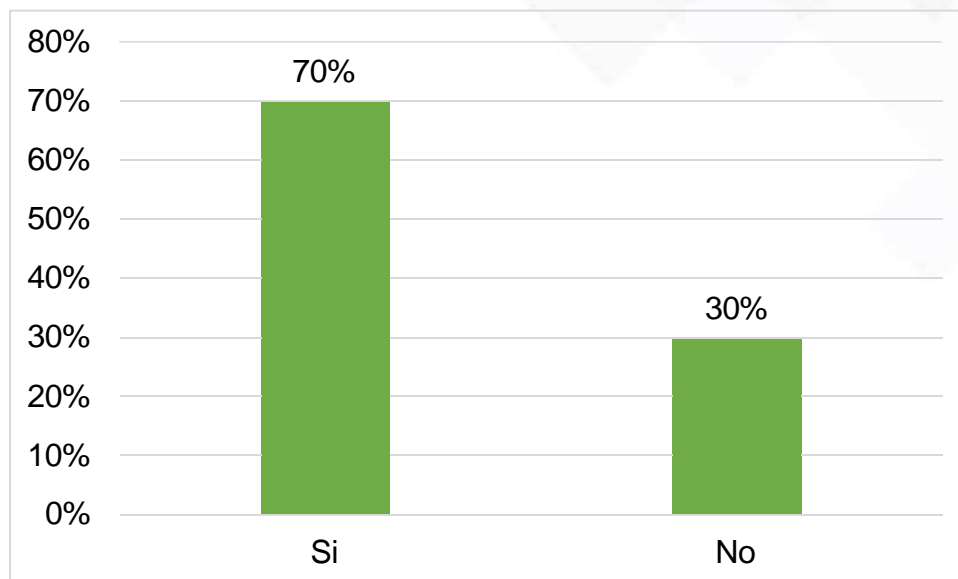


**Interpretación:**

Desde la perspectiva de los padres de familia se puede identificar que la mayoría afirma que los juegos digitales o las aplicaciones educativas son mejores para la concentración a diferencia de los juegos físicos, los cuales representan el 60%, esto quizá porque las actividades digitales en la actualidad se han convertido en un mecanismo que contribuye con el aprendizaje de los niños, en donde pueden interactuar y desarrollo estímulos sensoriales que fortalezca la concentración y la memoria. Mientras tanto, se puede observar que un porcentaje inferior mencionó que los juegos físicos contribuyen de manera eficiencia en la concentración a diferencia de los juegos digitales

**¿Cree que la falta de concentración de su hijo/a se debe a la falta de estimulación lúdica adecuada?**

**Figura 11.** Falta de concentración y la estimulación



**Interpretación:**

Finalmente, los padres de familia de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui en su mayoría mencionaron que la falta de concentración de sus hijos se debe especialmente por la falta de estimulación lúdica adecuada, siendo un factor que limita la capacidad de concentrarse en los niños, los cuales representan el 70%; mientras que un inferior porcentaje señaló que la concentración de sus hijos no se debe a la falta de estimulación lúdica adecuada, sino a otros factores que se relacionan e impactan directamente con la concentración.

### 3.2. Resultados de entrevistas

Para los resultados de entrevistas se utilizó un guion de entrevista para obtener información amplia y detallada, por tal motivo, a continuación, se presentan los principales hallazgos de entrevistas a 4 expertos en educación inicial.

**Tabla 2.** Entrevista 1

<b>Nombre del entrevistado</b>	<b>MSc. Clara Ortencia Teran Aulestia</b>
<b>Cargo o función</b>	Docente de educación inicial
<b>Pregunta</b>	Respuesta
<b>¿Qué importancia cree usted que se le puede describir al juego por ser considerado una herramienta pedagógica en la educación inicial?</b>	Se le considera un derecho y es fundamental, y es esencial ya que potencia el desarrollo integral, emocional, social, y físico de los niños.
<b>¿Cuál es el grado de atención que tienen los niños de 4 a 5 años y qué factores influyen?</b>	Muchos de ellos pueden prestar atención, incluso si no lo están mirando a esta edad desarrollan mucho la atención voluntaria.
<b>¿Con qué frecuencia usted realiza juegos didácticos en su planificación para fortalecer la concentración y atención?</b>	El juego es una estrategia que se la puede integrar en diferentes momentos.
<b>¿Qué tipos de juegos usted realiza con la finalidad de mantener una mayor concentración en esta edad?</b>	Los rompecabezas, juegos de roles, construcción, juego trabajo.
<b>¿Cómo define los objetivos de aprendizaje previo al inicio de sesión de juego?</b>	Deben ser específicos, temporales, concretos y medibles

---

**¿Cuáles son los cambios que usted ha observado en función de la capacidad de concentración de los niños al momento de utilizar metodologías lúdicas a diferencia de las tradicionales?**

Los cambios son muchos, los niños desarrollan la concentración, innovadores, motivadores, trabajo en equipo.

**¿Cómo las actividades con reglas claras contribuyen en el desarrollo de la autorregulación en los niños?**

El juego les permite procesar sentimientos como el miedo, el dolor, sin dejar de actuar como niños

**¿Qué estrategias usted aplica cuando los niños disminuyen el interés o concentración?**

Juego activo y el juego manipulativo

**¿Cuál considera usted que debe ser la actitud en el docente cuando se desarrolla del juego con la finalidad de fortalecer el aprendizaje?**

Tener una actitud empática, actuar como mediadores y observadores

**¿Cuáles son los principales desafíos que se encuentran presentes al tratar de equilibrar el juego libre dirigido con objetivos de atención?**

El niño se convierte en el verdadero protagonista de su propio aprendizaje

---

**Tabla 3.** Entrevista 2

<b>Nombre del entrevistado</b>	<b>MSc. Mayra Andrade Asencio.</b>
<b>Cargo o función</b>	<b>Docente Educación inicial</b>
<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>
<b>¿Qué importancia cree usted que se le puede describir al juego por ser considerado una herramienta pedagógica en la educación inicial?</b>	El juego es fundamental ya que es el medio natural por la cual explora el niño, socializa y consolida aprendizajes significativos de forma voluntaria y motivada.
<b>¿Cuál es el grado de atención que tienen los niños de 4 a 5 años y qué factores influyen?</b>	Su tiempo de atención sostenida es de 10 a 15 minutos, ya que influyen factores como el ruido y la falta de estímulos visuales o actividades largas.
<b>¿Con qué frecuencia usted realiza juegos didácticos en su planificación para fortalecer la concentración y atención?</b>	Diaria, la repetición constante es la que permite consolidar la atención y los procesos cognitivos en el niño
<b>¿Qué tipos de juegos usted realiza con la finalidad de mantener una mayor concentración en esta edad?</b>	Principalmente rompecabezas para la atención focalizada y juegos de reglas sencillas (como simón dice) para trabajar la escucha activa y el control de impulso.
<b>¿Cómo define los objetivos de aprendizaje previo al inicio de sesión de juego?</b>	Se definen alineando la actividad lúdica como una destreza específica del currículo, asegurando que el juego tenga una atención pedagógica clara y no solo entretenimiento

---

**¿Cuáles son los cambios que usted ha observado en función de la capacidad de concentración de los niños al momento de utilizar metodologías lúdicas a diferencia de las tradicionales?**

Se logra mayor tiempo de atención, participación más activa y menos distracciones en comparación con las clases tradicionales

**¿Cómo las actividades con reglas claras contribuyen en el desarrollo de la autorregulación en los niños?**

Enseñar a respetar turnos, seguir instrucciones y controlar impulsos para alcanzar un objetivo común.

**¿Qué estrategias usted aplica cuando los niños disminuyen el interés o concentración?**

Uso de pausas activas, cambio de ritmo rápidos o elementos sorpresa, para captar su interés de nuevo.

**¿Cuál considera usted que debe ser la actitud en el docente cuando se desarrolla del juego con la finalidad de fortalecer el aprendizaje?**

De mantener una actitud entusiasta observando sin interrumpir el flujo del juego y asegurando que se cumplan los objetivos de aprendizaje.

**¿Cuáles son los principales desafíos que se encuentran presentes al tratar de equilibrar el juego libre dirigido con objetivos de atención?**

El mayor reto es evitar que la estructura del juego dirigido limite la creatividad del niño, logrando que el objetivo educativo no se perciba como una imposición rígida.

---

**Tabla 4. Entrevista 3**

<b>Nombre del entrevistado</b>	<b>MSc. Sara Elizabeth Vega Rogel</b>
<b>Cargo o función</b>	<b>Docente parvularia</b>
<b>Pregunta</b>	<b>Repuesta</b>
<b>¿Qué importancia cree usted que se le puede describir al juego por ser considerado una herramienta pedagógica en la educación inicial?</b>	El juego es una de la herramienta principal en nuestro currículo en educación. Inicial porque beneficia a nuestros niños/as al desarrollo de diferentes áreas. Permite que los niños exploren, creando así aprendizajes indispensables en sus primeros años de vida.
<b>¿Cuál es el grado de atención que tienen los niños de 4 a 5 años y qué factores influyen?</b>	De 8 -12 minutos hasta 15. Los factores que influyen pueden ser algunos: como la genética, el entorno familiar, salud, nutrición, cultura y también su contexto social.
<b>¿Con qué frecuencia usted realiza juegos didácticos en su planificación para fortalecer la concentración y atención?</b>	Preferiblemente en sesiones diarias debe ser constante.
<b>¿Qué tipos de juegos usted realiza con la finalidad de mantener una mayor concentración en esta edad?</b>	Juegos activos de corta duración y alta concentración como, por ejemplo: Circuitos de obstáculos Buscar objetos con características específicas Juegos de memoria Simón dice Juegos de movimiento de ritmos.,

---

**¿Cómo define los objetivos de aprendizaje previo al inicio de sesión de juego?**

Deben ser claros, medibles y alcanzables centrados en resultados.

**¿Cuáles son los cambios que usted ha observado en función de la capacidad de concentración de los niños al momento de utilizar metodologías lúdicas a diferencia de las tradicionales?**

La metodología lúdica ofrece una educación más dinámica interactiva nuestro estudiante es el centro, mientras que la tradicional no hay voz para el estudiante de expresarse de ser escuchado.

**¿Cómo las actividades con reglas claras contribuyen en el desarrollo de la autorregulación en los niños?**

Las reglas fortalecen las funciones ejecutivas, fomenta la paciencia, la atención y toma de decisiones, a frenar impulsos, a seguir normas y aceptar derrotas, a gestionar sus emociones a procesar sus sentimientos sin romper reglas.

**¿Qué estrategias usted aplica cuando los niños disminuyen el interés o concentración?**

Se puede limitar las instrucciones, escuchar música, contar una historia cortita.

**¿Cuál considera usted que debe ser la actitud en el docente cuando se desarrolla del juego con la finalidad de fortalecer el aprendizaje?**

Primeramente, su rol debe ser diseñador y preparador de entornos seguros, ser empática, muy observadora para entender el interés del niño/a, valorar cada participación de esa manera fortalecer la confianza que es muy importante para una

---

---

participación activa,

**¿Cuáles son los principales desafíos que se encuentran presentes al tratar de equilibrar el juego libre dirigido con objetivos de atención?**

El reto no es elegir el uno ni el otro ambos son útiles ya que el juego dirigido lo podemos utilizar al introducir un concepto nuevo porque hay una intención netamente pedagógica. Mientras que en el libre el niño elige este es fundamental para su desarrollo emocional aquí el niño procesa lo que vive, al representar roles está comprendiendo el mundo que lo rodea. También hay otros factores que enfrenta un docente: el tiempo, la sobrecarga administrativa, materiales y espacio, la carencia de capacitación específica

---

**Tabla 5. Entrevista 4**

<b>Nombre del entrevistado</b>	Lcda. Rosa Irene Ruiz Bellota
<b>Cargo o función</b>	Docente parvularia
<b>Pregunta</b>	<b>Repuesta</b>
<b>¿Qué importancia cree usted que se le puede describir al juego por ser considerado una herramienta pedagógica en la educación inicial?</b>	La importancia que se le otorga al juego como herramienta pedagógica en educación inicial el juego es una herramienta de vital importancia en el niño ya que podemos educar a través del juego para tener un aprendizaje significativo y así aprovechar de manera global el tiempo de los niños.
<b>¿Cuál es el grado de atención que tienen los niños de 4 a 5 años y qué factores influyen?</b>	Para tener un niño con coeficiente intelectual alto depende el nivel de atención, pero está sujeto al entorno familiar y debido de niños que viene un niño de un hogar con problemas estará distraído o si su nivel de alimentación no es el adecuado.
<b>¿Con qué frecuencia usted realiza juegos didácticos en su planificación para fortalecer la concentración y atención?</b>	De manera de preferencia y frecuente ya que el niño puede aprender jugando de forma rápida y asertiva que haga sesiones de quince minutos de juego en determinada cosa que quieras enseñarles.

---

**¿Qué tipos de juegos usted realiza con la finalidad de mantener una mayor concentración en esta edad?**

Al utilizar metodologías lúdicas estas aprovechando el tiempo del niño creando en él una expectativa maravillosa para que cada día para él sea un entusiasmo y amor de ir a la escuelita a las clases porque sabe que va a encontrar algo nuevo y para nosotros a las educadoras es algo maravilloso.

**¿Cómo define los objetivos de aprendizaje previo al inicio de sesión de juego?**

Los objetivos de aprendizaje deben de ser claros medibles en los resultados que alcanzaremos con los niños a través de la enseñanza lúdica.

**¿Cuáles son los cambios que usted ha observado en función de la capacidad de concentración de los niños al momento de utilizar metodologías lúdicas a diferencia de las tradicionales?**

Estos objetivos deben ser claros de lo que quiero alcanzar a través del juego.

**¿Cómo las actividades con reglas claras contribuyen en el desarrollo de la autorregulación en los niños?**

Se observa que los niños les impacta notablemente, porque se divierten y aprenden, desarrollan la concentración si se añade motivación es un éxito, también podemos decir su parte emocional, social se desarrollan de muy buena manera

**¿Qué estrategias usted aplica cuando los niños disminuyen el interés o concentración?**

Como estrategia, canción, utilizando variación de voz, es un punto favorable

---

---

**¿Cuál considera usted que debe ser la actitud en el docente cuando se desarrolla el juego con la finalidad de fortalecer el aprendizaje?**

La actitud y motivación marca la vida del estudiante.

**¿Cuáles son los principales desafíos que se encuentran presentes al tratar de equilibrar el juego libre dirigido con objetivos de atención?**

Como desafío que al inicio cuando llegan los estudiantes nuevos a la institución y formar la rutina en ellos, pero luego que se logra este equilibrio es parte del proceso, todo bien

---

### 3.3. Resultados de la ficha de observación

**Tabla 6.** Fichas de observación

<b>Indicadores de Concentración</b>	<b>Nunca (1)</b>	<b>A veces (2)</b>	<b>Siempre (3)</b>	<b>observaciones</b>
Enfoque		x		
1. Escucha las instrucciones del juego con atención.			x	
2. Mantiene la mirada en el material o actividad lúdica		x		
3. Ignora distracciones externas mientras juega.		x		
4. Comprende y sigue las reglas establecidas.			x	
<b>II. Persistencia en la Tarea</b>	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>	<b>observaciones</b>
5. Completa la actividad de juego iniciada		x		
6. Muestra interés por terminar el reto (ej. rompecabezas, laberinto).			x	
7. Reintenta la acción tras un error (persistencia).			x	
<b>III. Interacción y Motivación (ABJ)</b>	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>	<b>observaciones</b>
8. Muestra entusiasmo y participación activa.			x	

9. Participa colaborativamente con sus pares.		<b>x</b>		
10. Gestiona su tiempo durante el juego sin aburrirse.		<b>x</b>		

## Conclusiones

Mediante la ficha de observación se pudo identificar que los niños se distraen con facilidad, lo cual dificulta su concentración en una sola actividad, además tiene un tiempo prolongado de atención con un promedio entre los 6 a 10 minutos, luego prefieren realizar otra actividad que les llame la atención.

## **CAPÍTULO IV. PROPUESTA**

### **4.1. Tema de la propuesta**

Actividades basadas en juegos didácticos tradicionales y digitales que promuevan la atención sostenida y la memoria de trabajo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui.

### **4.2. Objetivo de la propuesta**

Diseñar una propuesta pedagógica basada en juegos didácticos tradicionales y digitales que promuevan la atención sostenida y la memoria de trabajo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui.

### **4.3. Justificación de la propuesta**

Actualmente las actividades lúdicas y dinámicas contribuyen en el fortalecimiento de la concentración en los niños, para ello, surge la necesidad de diseñar varias actividades básicas pero elementales que permitan fortalecer la atención y la memoria en los niños de 4 a 5 años, por esta razón, el diseño de esta propuesta es significativa debido que contribuye en proponer varias actividades que se pueden realizar desde el hogar o en el aula de clase, siendo actividades significativas que contribuye en mejorar la atención, memoria y concentración de los niños, aprovechando productos tradicionales y digitales.

Desde esta perspectiva, esta propuesta se sustenta mediante el aprendizaje basado en el juego como lo postula Jean Piaget, quien afirma que los niños aprenden según la interacción con su entorno; además desde la perspectiva de Lev Vygotsky quien afirma que la importancia de la interacción social sobre el aprendizaje, debido que el juego didáctico favorece el desarrollo de varias funciones cognitivas como la memoria, atención y sobre todo la percepción en edades tempranas, por lo tanto, esta propuesta contribuye con un enfoque constructivista y lúdico, mediante una modalidad basada en los juegos.

Por esta razón, la importancia de esta propuesta radica en fortalecer la memoria y la atención de los niños de 4 a 5 años, siendo quizá el punto de partida para futuros estudios que presenten similar problemática, por lo tanto, es importante considerar

que la concentración pueden generarse a través de actividades cotidianas, especialmente por la realización de varias actividades dinámicas que cumplen con las necesidades y las expectativas de los niños; por esta razón, los beneficiados directos de esta propuesta son los niños de 4 a 5 años, quienes a través del juego podrán mejorar su concentración y atención; mientras que los beneficiados indirectos son los padres de familia, quienes se encuentran en la búsqueda de actividades que les permita a sus hijos mejorar su capacidad de memoria y concentración.

#### **4.4. Desarrollo de la propuesta**

En la siguiente propuesta se han realizado una serie de actividades que permiten a los niños mejorar su capacidad de atención y concentración, para ello, se presentan las siguientes actividades:

1. El memorama
2. Repetición de secuencias auditivas
3. Rompecabezas progresivos
4. Simón dice
5. Búsqueda del tesoro
6. Canciones con movimientos
7. Juego de atención selectiva con sonidos y colores
8. Aplicación Khan Academy Kits
9. Aplicación Endless Alphabet
10. Dibujo guiado en Tablet

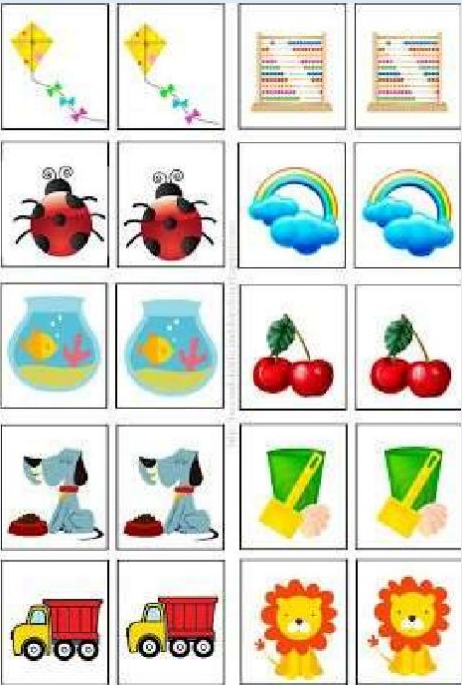


UNEMI

## TRADICIONALES


### Actividad 1

Tabla 7. Actividad 1 El memorama


Nombre de la actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Recursos a utilizarse	Tiempo estimado
<p><b>El memorama</b></p> 	<p>Desarrollar y fortalecer la memoria visual de los niños, despertando la atención mediante el juego que permita memorizar las cartas iguales de manera dinámica</p>	<p>Los padres de familia y docentes colocarán tarjetas boca abajo, estas consistirán en varias imágenes de frutas, animales o figuras, los niños deberán levantar dos tarjetas hasta encontrar los pares iguales, de esta manera los niños podrán mejorar su memoria y concentración. Conforme los niños vayan adivinando se incrementará la cantidad de tarjetas de manera progresiva</p>	<p>Tarjetas de animales, frutas y objetos Mesa Colores</p>	<p>15 a 20 minutos</p>

Actividad 2


**Tabla 8.** Actividad 2 Repetición de secuencias auditivas

Nombre de la actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Recursos a utilizarse	Tiempo estimado
<p data-bbox="190 391 725 459"><b>Repetición de secuencias auditivas</b></p> 	<p data-bbox="743 391 1061 643">Estimular la memoria auditiva con el propósito de mejorar la concentración en los niños mediante la repetición de varias secuencias</p>	<p data-bbox="1079 391 1404 1120">Los padres de familia o los docentes realizar una serie de sonidos, los niños deben prestar mucha atención para poder repetirlos en el mismo orden, Primero se trabaja de manera pausada para que los niños puedan seguir la secuencia, conforme se vaya avanzando el docente o padre de familia lo realizara más rápido para que el niño pueda seguir y mejorar su concentración</p>	<p data-bbox="1435 667 1715 847">Audios Palmas Instrumentos simples para hacer ruido</p>	<p data-bbox="1787 742 2018 772">10 a 15 minutos</p>


**Tabla 9.** Actividad 3 Rompecabezas progresivos

Nombre de la actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Recursos a utilizarse	Tiempo estimado
<p data-bbox="197 331 645 368"><b>Rompecabezas progresivos</b></p> 	<p data-bbox="689 331 1003 655">Fortalecer la concentración de los niños y la memoria visual, utilizando la lógica mediante rompecabezas para que los niños puedan mejorar su nivel de concentración</p>	<p data-bbox="1032 331 1346 1209">El docente o padre de familia con la ayuda de un rompecabezas básico o fácil, preferiblemente de dibujos para que llamen la atención de los niños. Se explicará a los niños como tiene que quedar el rompecabezas y se mencionara a los niños que van a tener una recompensa para mejorar su expectativa, los niños armaran la rompecabeza, conforme vaya evolucionando se utilizaran rompecabezas más complejos.</p>	<p data-bbox="1391 743 1666 807">Rompecabezas básicas e infantiles</p>	<p data-bbox="1727 722 2002 826">15 a 20 minutos o según lo requiera el niño</p>


**Tabla 10.** Actividad 4 Rompecabezas progresivos

Nombre de la actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Recursos a utilizarse	Tiempo estimado
<p><b>Simón dice</b></p> 	<p>Desarrollar una atención selectiva en los niños y el control del impulso mediante indicación de imitación con el propósito de mejorar su desarrollo de concentración y memoria</p>	<p>El docente reunirá a todos los niños formando un círculo. El docente explica las indicaciones en donde los niños podrán realizar lo que el docente les ordene, los niños que lo realicen con mayor rapidez obtendrán una recompensa. Para ello, el docente dirá la frase “Simón dice”, esperara unos 5 segundos antes de decir la acción para que los niños puedan estar concentrados en esperar la respuesta, luego el docente dice la acción que tendrán que hacer los niños</p>	<p>Un espacio amplio</p>	<p>10 a 15 minutos</p>


**Tabla 11.** Actividad 5 Búsqueda del tesoro

Nombre de la actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Recursos a utilizarse	Tiempo estimado
<p><b>Búsqueda del tesoro</b></p> 	<p>Estimular la memoria de los niños y la atención para resolver problemas mediante instrucciones que permitan obtener el objetivo principal.</p>	<p>El docente o padres de familia esconderá un objeto dentro del hogar o el aula de clase, considerado el tesoro, los niños seguirán las instrucciones que se establecerán en diferentes secciones para encontrar el tesoro, para ello, se imprimirá una foto del aula o del hogar y establecerán puntos simulando a un mapa en donde los niños podrán seguir las instrucciones hasta encontrar el tesoro</p>	<p>Objetos escondidos Pistas visuales o verbales Foto del hogar o el aula Marcadores para señalar</p>	<p>20 minutos</p>

**Tabla 12.** Actividad 6 Canciones con movimientos


Nombre de la actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Recursos utilizarse	a Tiempo estimado
<p data-bbox="192 331 622 363"><b>Canciones con movimientos</b></p> 	<p data-bbox="931 331 1200 699">Desarrollar la memoria auditiva, atención y la coordinación de los niños mediante canciones que permitan aportar con la mayor concentración de los niños</p>	<p data-bbox="1223 331 1507 1287">El docente o padres de familia seleccionara una canción fácil de recordar, generalmente dinámica infantil. Posteriormente el docente o padre de familia cantara la canción con la realización de gestión con las manos, pie y varios movimientos. El docente cantara una parte de la canción y se detendrá luego los niños deberán imitar hasta esa parte, los niños que lo realicen de mejor manera recibirán una recompensa</p>	<p data-bbox="1541 794 1765 826">10 a 15 minutos</p>	<p data-bbox="1823 778 2024 842">Radio Música infantil</p>

**Tabla 13.** Juego de atención selectiva con sonidos y colores


Nombre de la actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Recursos a utilizarse	Tiempo estimado
<p><b>Juego de atención selectiva con sonidos y colores</b></p> 	<p>Fortalecer la atención de los niños mediante la escucha activa que permita seguir las instrucciones para que los niños puedan seleccionar los colores o sonidos adecuados</p>	<p>En el salón de clase o un cuarto existirán pelotas de colores, el docente o padre de familia explicara las instrucciones a los niños Con la ayuda de cartulinas de colores a4 el docente o los padres de familia deberá seleccionar una cartulina de un color, posteriormente los niños deben seleccionar la pelota del mismo color de la cartulina que sea posible, el niño que obtenga mayor cantidad de pelotas del mismo color recibirá una recompensa</p>	<p>Pelotas de colores Espacio amplio Cartulinas de colores a4</p>	<p>15 minutos</p>

Digitales


**Tabla 14.** Aplicación Khan Academy Kits

Nombre de la actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Recursos a utilizarse	Tiempo estimado
<p data-bbox="190 391 622 422">Aplicación Khan Academy Kits</p> 	<p data-bbox="817 391 1108 646">Desarrollar una atención sostenida basada en la aplicación digital que contribuya en mejorar la memoria en un corto plazo</p>	<p data-bbox="1131 391 1444 1228">El padre de familia con el uso de Tablet o celular deberá descargar la aplicación Khan Academy Kits basado en juegos de memoria. El niño deberá observar las cartas boca abajo y luego deberá encontrar los pares iguales. El niño será premiad si realiza un buen trabajo en el menor tiempo posible, posteriormente el docente o padre de familia debe incrementar la complejidad de la actividad</p>	<p data-bbox="1489 774 1713 805">Celular o Tablet</p>	<p data-bbox="1792 790 2027 821">15 a 20 minutos</p>

**Tabla 15.** Aplicación Endless Alphabet

Nombre de la actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Recursos a utilizarse	Tiempo estimado
<p>Aplicación Endless Alphabet</p> 		<p>Mediante el uso de un dispositivo móvil el padre o los docentes deberán descargar Endless Alphabet, para ello, se indicará las instrucciones a los niños en función de las actividades que se desean realizar.</p> <p>El niño deberá seleccionar el objetivo que sigue en la serie de manera lúdica y dinámica</p> <p>Una vez que el niño termina el juego será premiado con una recompensa, si lo realiza de la mejor manera será premiado con la finalidad que siga participando.</p>	<p>Celular o Tablet</p>	<p>15 a 20 minutos</p>

**Tabla 16.** Dibujo guiado en Tablet

Nombre de la actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Recursos a utilizarse	Tiempo estimado
<p data-bbox="192 331 528 363">Dibujo guiado en Tablet</p> 	<p data-bbox="864 331 1149 691">Mejorar la concentración de los niños y fortalecer la motricidad fina utilizando un dibujo guiado que permite mantener al niño enfocado en llegar hacia el destino</p>	<p data-bbox="1171 331 1458 1251">El padre o docente descargara un juego de dibujo que permita seguir una secuencia de inicio a fin. Se darán las instrucciones en los niños, quienes deberán seleccionar un objeto fácil de dibujar. El niño tendrá que seguir el juego, para ello, tiene que tener la máxima concentración posible, Conforme el niño vaya evolucionando se le colocan objetos que requieran de mayor atención.</p>	<p data-bbox="1570 775 1659 807">Tablet</p>	<p data-bbox="1783 775 2007 807">10 a 15 minutos</p>

#### 4.5. Resultados esperados de la propuesta pedagógica

- ✓ **Mejora en la atención sostenida:** Se pretende que los niños puedan mantener la atención sostenida en periodos mayormente prolongados.
- ✓ **Desarrollo de la selección selectiva:** Los niños serán capaces de fortalecer sus estímulos, especialmente en un entorno distractor, de esta manera se puede mejorar la capacidad en la observación.
- ✓ **Fortalecimiento de la atención alternativa:** Se espera que los niños desarrollen varias habilidades, especialmente en cambiar su atención en varias actividades y realizar dos acciones conjuntamente.
- ✓ **Incremento de la participación y motivación:** Mediante estas actividades se pretende generar un alto grado de motivación, además de una mayor participación con carácter activo y la disposición por aprender.
- ✓ **Desarrollo de habilidades cognitivas:** Se podrá fortalecer varias habilidades, especialmente en la memoria, pensamiento lógico, percepción y la solución de los problemas.

#### 4.6. Impacto de la propuesta

Tabla 17. Impacto de la propuesta

Objetivo de la propuesta	Alto	Medio	Bajo
Diseñar una propuesta pedagógica basada en juegos didácticos tradicionales y digitales que promuevan la atención sostenida y la memoria de trabajo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui.	El impacto de esta propuesta es alto debido que contribuye en mejorar la memoria y concentración de los niños de 4 a 5 años de edad, debido que los niños podrán fortalecer sus capacidades de concentración mediante actividades lúdicas		

## CAPÍTULO V. VALIDACIÓN

**Tabla 18.** Validación de la propuesta

Estimada Magister el presente documento tiene como propósito validar de la propuesta realizada a la U. E. Dr. Emilio Uzcategui sobre los siguientes factores: Desarrollo técnica, económica, operacional y sostenibilidad; por tal motivo a continuación se presenta una estructura de evaluación para cada aspecto designado según la propuesta establecida, por tal motivo, marque con una X en la casilla que usted considere ser evaluada con la siguiente escala:

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Neutral
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

Descripción	Escala				
	1	2	3	4	5
<b>Técnica</b>					
Mediante la propuesta usted considera que la U. E. Dr. Emilio Uzcategui cuenta con la tecnología necesaria para su implementación y si es fácilmente accesible en el caso de realizar modificaciones o actualizaciones					x
Qué nivel de adaptación tiene la propuesta realizada con respecto sobre la infraestructura de las aulas					x
Considerar que el personal actual posee la información necesaria para operar bajo la propuesta y si requiere capacitaciones actuales				x	
Considera que el tiempo estimado para realizar la propuesta es viable dentro los plazos establecidos					x
<b>Económica</b>					
Considera que la Unidad Educativa puede asumir la inversión inicial con la finalidad de implementar la propuesta					x
Considera que el retorno de la inversión cumple con los objetivos de la unidad educativa.					x
<b>Operacional</b>					
Considera que la propuesta se integra a los procesos para el aprendizaje de los niños					
Considera que la institución cuenta con los todos los recursos humanos, materiales, logísticos necesarios para la implementación de esta propuesta					x
Considera que la propuesta podrá mejorar la eficiencia en la concentración de los niños de 4 a 5 años.				x	
<b>Sostenibilidad</b>					
Considera que la propuesta se encuentra establecida con los objetivos y de la unidad educativa					x



MSc. Clara Ortencia Teran Aulestia

## CONCLUSIONES

- Los docentes de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcategui utilizan varias estrategias para mejorar el aprendizaje, la concentración y la atención en los niños, especialmente utilizan Los rompecabezas, juegos de roles, construcción, juego trabajo, también utilizan pausas activas, cambio de ritmo rápidos o elementos sorpresa, para captar su interés de nuevo, por lo tanto, se puede identificar que entre las principales actividades para fortalecer la concentración y memoria son actividades lúdicas que contribuye en despertar el interés de los niños, también por la búsqueda de objetos, sin embargo, desde el punto de vista de los padres de familia se pudo identificar que el tipo de juego que prefieren los niños son juegos motores como correr o saltar.
- Según las fichas de observación y la implementación de varias actividades lúdicas para mejorar la concentración y memoria de los niños se pudo observar que tiene un nivel bajo de concentración y atención sostenida, debido que su máxima concentración oscila entre los 6 a 10 minutos, especialmente su distracción se establece por ruidos con sonido alto; mientras tanto, desde la perspectiva de los padres de familia se pudo identificar que sus hijos lograr concentrarse en una sola actividad lúdica sin ningún tipo de distracción entre los 5 a 10 minutos, lo cual representan un porcentaje significativo, es decir, 6 de cada 10 niños logran concentrarse hasta 10 minutos en una actividad de su interés.
- Se diseño una propuesta pedagógica que consistió en la aplicación de varias estrategias lúdicas de manera dinámica con la finalidad de fortalecer la concentración y memoria de los estudiantes, para ello, se desarrollaron actividades tradicionales y digitales, estas aplicaciones tienen como propósito mejorar su capacidad de concentración, mediante la escucha activa, por esta razón, esta propuesta es significativa que tiene un impacto social y académico.
- Una vez propuesta varias estrategias lúdicas para mejorar la concentración de los niños se pudo identificar una mayor participación e interés por parte de los niños, lo cual ha permitido que los niños pasen de 4 a 7 minutos hasta los 6 a 10

minutos de atención, lo cual refleja que las actividades dinámicas y pedagógicas contribuyen sobre el nivel de atención y concentración de los niños de 4 a 5 años de edad por esta razón, surge la necesidad de establecer estos mecanismos para fortalecer la concentración de los niños.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes y padres de familia tomar como referencia las actividades descritas en esta investigación, esto con la finalidad de mejorar la atención en los niños, especialmente se deben establecer actividades o mecanismos lúdicos y dinámicas, permitiendo mejorar la concentración y estimular su mentalidad; para ello, es necesario utilizar herramientas tecnológicas y tradicionales, puesto que la combinación de estos dos métodos son eficaces en fortalecer la atención de los niños.
- Se recomienda a los padres de familia integrar el aprendizaje basado en el juego desde el hogar como una actividad complementaria que contribuya en mejorar las actividades que se realizan en el aula de clase, de esta manera los niños podrán fortalecer su concentración y sus beneficios se los identificará en el corto plazo, para ello, deben utilizar varios recursos dinámicos y pedagógicos con el propósito de mejorar su atención.
- Se recomienda a la unidad educativa capacitar a los docentes en la importancia de implementar el aprendizaje basado en los juegos, en donde los docentes puedan capacitarse en la formación de estrategias, sustentadas sobre la perspectiva de Lev Vygotsky, gracias a esta capacitación los docentes pueden aplicar sus conocimientos en prácticas diarias que contribuyan en el fortalecimiento de la de la memoria, percepción y atención.
- Se recomienda a los docentes adecuar las aulas con la finalidad de aplicar estrategias que permitan mejorar la concentración de los niños de 4 a 5 años, para ello, el ambiente escolar se lo debe adaptar según las necesidades de los niños, por esta razón, es necesario flexibilizar las actividades de manera que puedan ser atendidas según las diferencias individuales, de esta manera promover la inclusión y el fortalecimiento de la atención en los niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, E. J. (2022). Ludoactivo”: recurso didáctico de innovación para la optimización de los procesos pedagógicos del centro educativo Yonoly en Barranquilla - Colombia. *UISRAEL Revista Científica* , 9(3), 144-158. <https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v9n3.2022.632>
- Arija, N. (2021). *EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO*:. [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Buitrago, R. (2020). El aprendizaje, la enseñanza, los pensamientos y las interacciones en la escuela. *Práxis & Saber* , 11(25), 9-20. <https://doi.org/https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n25.2020.10580>
- Burbano, E. (2024). La enseñanza y sus prácticas como catalizador del aprendizaje significativo. *Revista Iberoamericana Para La Investigación* , 15(29), 155-169. <https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v15i29.2123>
- Caicedo-Briseño, S. S., Chimbo-Tapuy, M. C., Ramírez-Huanca, X. L., & Veloz-Cevallos, M. J. (2025). El aprendizaje a través de la exploración: metodologías activas en educación inicial. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 1(5), 1-13. <https://doi.org/https://doi.org/10.53877/rc1.5-567>
- Candela, Y. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista Rehuso*, 5(3), 115-132. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Chahua, M. (2021). *El desarrollo cognitivo y su importancia según Piaget*. Obtenido de [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación: <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/da3178ad-cdd0-47c7-8ec3-a5f066ff82da/content>
- Cobos, D., & Galarza, Y. (2022). *El Aprendizaje Basado en Juegos para fortalecer la enseñanza de la multiplicación y división en los estudiantes de 6to de EGB*. Obtenido de [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Ecuador]: <https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/27bdab65-f31c-4b62-a7fc-a0d5cf7b46ce/content>
- Collaguazo, V. (2022). *Enfoque pedagógico sociocultural de Vygotsky y las relaciones interpersonales*. Obtenido de [Tesis de postgrado, Universidad Central del Ecuador:

<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/0f38c06f-7193-4c34-847e-5b226666c64c/content>

- Collantes-Lucas, M. A., & Aroca-Fárez, A. E. (2024). Aprendizaje lúdico en la era digital apoyado por las TIC en niños de 4 a 5 años. *MQRInvestigar*, 8(2), 596-620. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.596-620>
- Corrales, L. V., Masapanta, J. F., & Ayala, A. E. (2025). Gamificación: el juego como herramienta para fortalecer el aprendizaje colaborativo en contextos educativos. *Revista Social Fronteriza*, 5(2), 672-689. [https://doi.org/https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(2\)672](https://doi.org/https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(2)672)
- Cuellar, M. (2018). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR. FUNDAMENTOS HISTÓRICOS. *Scielo*, 14(62), 119-137. [https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000200020](https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020)
- Drouet, E. M., Valle, V. L., Inca, U. R., & López, Z. M. (2023). Importancia del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para el Aprendizaje Significativo. *Revista Científica Multidisciplinar*, 6(7068-7081), 7. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.9229](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9229)
- Dután, K. (2022). *JUEGOS REGLADOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS*. Obtenido de [Tesis de postgrado, Universidad Católica de Cuenca]: <https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/d015369c-fbe4-4afb-94b3-54b8e0632e84/content>
- Falvio, F. (2022). Las referencias bibliográficas y los artículos de investigación. *Scielo*, 12(1), 144-168. <https://doi.org/https://doi.org/10.19053/20278306.v12.n1.2022.14215>
- Fernández, J. M., Yance, J. d., Quizhpe, M. J., & Suárez, M. M. (2025). El Poder del Juego en el Aprendizaje Infantil: Actividades Lúdicas que Potencian el Desarrollo Cognitivo y Social. *Reincisol*, 4(7), 1007-1030. [https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)1007-1030](https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)1007-1030)
- López-Rodríguez, C. E., Sotelo-Muñoz, J. K., Muñoz-Venegas, I. J., & López-Aguas, N. F. (2024). Análisis de la multidimensionalidad del brand equity para el sector bancario: un estudio en la generación Z. *Revista Retos*, 14(27). <https://doi.org/https://doi.org/10.17163/ret.n27.2024.01>

- Martínez, F. (2021). Aprendizaje, enseñanza, conocimiento, tres acepciones del constructivismo. *Revista Perfiles Educativos*, 43(17), 155-168. <https://doi.org/https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2021.174.60208>
- Mina, A., & Muñoz, D. (2025). Aplicación del aprendizaje basado en juegos y su impacto en la asignatura de lengua y literatura. *Revista Científica Multidisciplinaria SAPIENTIAE*, 8(17), 438-452. <https://doi.org/https://doi.org/10.56124/sapientiae.v8i17.020>
- Montiel, A., & Dzib, D. (2026). La importancia del aprendizaje basado en el juego en niños de preescolar. *Revista de Ciencias Pedagógicas*, 6(13). <https://doi.org/https://doi.org/10.59993/simbiosis.V.6i13.128>
- Mora, F. F., Santillán, B. N., Sanabria, C. M., Centeno, J. A., Oviedo, M. Y., & Trujillo, G. D. (2024). El Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial Estrategias Pedagógicas para Fomentar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 4201-4217. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.13886](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886)
- Morales, L. A. (2024). Neurociencia y el modelo educativo de Vygotsky: Implicaciones para la enseñanza en la educación superior. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(2), 91-108. <https://doi.org/https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/540>
- Panchana, M. Y., & Fernández, N. S. (2024). Factores que generan desconcentración afectando el rendimiento académico de un niño de ocho años. *Latam*, 5(6), 3350 – 3359. <https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3246>
- Piedra, D. M., & Regalado, O. L. (2025). Revisión sistemática de la atención y concentración en niños preescolares: una mirada en la actualidad. *Revista Tribunal*, 5(10), 637-652. <https://doi.org/https://doi.org/10.59659/revistatribunal.v5i10.132>
- Quinaluisa, D., & Quinatoa, H. (2022). *Los Juegos de construcción en el desarrollo lógico matemático*. Obtenido de [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]: <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/02459af8-a194-4adf-b672-d112bf5786d1/content>

- Regader, B. (02 de Junio de 2015). *La Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget*. Obtenido de Psicologiymente: <https://psicologiymente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>
- Revelo, A. C., Herrera, J. M., & Quinchiguango, J. P. (3 de 9 de 2025). Aprendizaje basado en juegos y gamificación para mejorar el aprendizaje de ecuaciones de primer grado. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 6584-6598. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i3.18287](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.18287)
- Romero, M. Á., Tiza, D. R., Murillo, J. P., & Cervantez, D. O. (2023). Método mixto de investigación: Cualitativa y cuantitativa . *Revista de Educación Científica* , 5(3), 155-167. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/inudi.b.105>
- Sandoval, E. (2022). El trabajo de campo en la investigación social en tiempos de pandemia. *Scielo*, 31(3), 130-147. [https://doi.org/https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1315-00062022000300010](https://doi.org/https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-00062022000300010)
- Sangache, M. M., & Mendoza, L. R. (2025). Estrategias de Estimulación Cognitiva para Fortalecer la Atención Selectiva y la Concentración en Niños en Situación de Movilidad Humana. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(5), 11241-11267. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i5.20394](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.20394)
- Suarez, A. (2024). *EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL*. Obtenido de [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]: <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/ec50e31a-a8bd-42b0-b1e9-3a3334f8caec/content>
- Uchupailla, D. (2023). *Actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración en niños de 4 a 5 años* . Obtenido de [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26073/4/UPS-CT010891.pdf>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Valarezo, F. L., & Rivera, C. M. (2024). Los juegos didácticos en la formación de valores sociales y culturales. *Revista Social Fronteriza*, 4(2), 261-278. [https://doi.org/https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(2\)261](https://doi.org/https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(2)261)

- Vázquez, S. (2024). La atención: clave para el desarrollo cognitivo y académico en el alumnado de educación infantil. *Revista Internacional Interdisciplinaria De Divulgación Científica*, 2(1), 189-200. <https://doi.org/https://riidici.com/index.php/home/article/view/40>
- Vega, J. P., Yanchatipán, Á. N., & Pérez, C. F. (2025). Aprendizaje basado en el juego en entornos inclusivos. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 1(1), 146-161. <https://doi.org/https://doi.org/10.53877/riced1.1-52>
- Zambrano, C. P., Rosado, C. J., Córdova, K. M., & Macías, A. A. (2025). Estrategias didácticas para mejorar la atención y concentración en estudiantes de nivel inicial. *Revista Social Fronteriza*, 5(2), 692-715. [https://doi.org/https://doi.org/10.59814/resofro2025.5\(2\)692](https://doi.org/https://doi.org/10.59814/resofro2025.5(2)692)
- Zambrano, M. D., & Rosado, A. M. (2025). El aprendizaje basado en juegos como herramienta para enseñar matemáticas. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual*, 5(1), 243-257. <https://doi.org/https://doi.org/10.62305/alcon.v5i1.407>
- Zúñiga, P. I., Cedeño, R. J., & Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina*, 7(4), 25-48. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7658](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658)

## ANEXOS

### Anexo 1. Encuesta a padres de familia



#### Encuesta a los padres de familia

**Objetivo:** Recopilar información sobre la aplicación del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años.

**Instrucciones:** Estimado(a) padre/madre de familia reciba un cordial saludo, el presente cuestionario tiene fines académicos, por lo tanto, lea cuidadosamente cada pregunta y respuesta con la mayor sinceridad posible según sus observaciones diarias. Responda las siguientes preguntas marcando una X en la respuesta que usted considere (Una sola respuesta por pregunta)

#### Género

Masculino

Femenino

#### Edad

Menor de 18 años

De 18 a 25 años

De 26 a 33 años

De 34 a 40 años

Más de 40 años

**¿Cuánto tiempo logra su hijo estar concentrado solamente en una sola actividad sin llegar a distraerse?**

Menos de 5 minutos

De 5 a 10 minutos

De 10 a 15 minutos

Más de 15 minutos

**¿Qué tipo de juegos prefiere realizar su hijo?**

Juegos motores (correr, saltar)       Juegos de mesa/rompecabezas

Juegos digitales (tablet/celular)       Juegos de construcción (bloques)

**¿Su hijo/a termina los juegos o actividades que comúnmente inicia?**

Siempre       Casi siempre       A veces       Rara vez       Nunca

**¿Considera usted que el juego es considerado como una estrategia que fortalece el aprendizaje y la concentración en niños de 4 a 5 años?**

Totalmente de acuerdo       De acuerdo       Ni de acuerdo, ni en

desacuerdo      

En desacuerdo      Totalmente en desacuerdo

**¿Con qué frecuencia usted realiza juegos de mesa o construcción o memoria en el hogar para enseñar algo nuevo?**

Siempre       Casi siempre       A veces       Rara vez       Nunca

**¿Ha notado si los juegos de mesa ayudan a su hijo/a a enfocarse mejor?**

Si       No

**¿Estaría dispuesto a la implementación de juegos estructurados por lo menos 10-15 minutos diarios con la finalidad de fortalecer la concentración de su hijo/a?**

Totalmente de acuerdo       De acuerdo       Ni de acuerdo, ni en desacuerdo

En desacuerdo       Totalmente en desacuerdo

**¿Qué tipo de apoyo necesita para aplicar el aprendizaje basado en juegos en casa?**

Catálogo de juegos recomendados       Capacitación/Guía práctica

Tiempo disponible

**¿Considera que los juegos digitales son efectivas para la concentración que los juegos físicos?**

Si       No

¿Considera que la falta de concentración de su hijo se debe a la falta de estimulación lúdica adecuada?

Si  No

*Gracias por su colaboración*

## Anexo 2. Entrevista a docentes



### Entrevista a docentes

**Objetivo:** Recopilar información sobre la aplicación del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años.

**Instrucciones:** Estimado(a) docente reciba un cordial saludo, el presente cuestionario tiene fines académicos, por lo tanto, lea cuidadosamente cada pregunta y responda con la mayor sinceridad posible. Responda las siguientes preguntas en relación a sus prácticas diarias.

Nombre del entrevistado.....

Cargo o función.....

Nombre del entrevistador.....

1. ¿Qué importancia cree usted que se le puede describir al juego por ser considerado una herramienta pedagógica en la educación inicial?
2. ¿Cuál es el grado de atención que tienen los niños de 4 a 5 años y qué factores influyen?
3. ¿Con qué frecuencia usted realiza juegos didácticos en su planificación para fortalecer la concentración y atención?
4. ¿Qué tipos de juegos usted realiza con la finalidad de mantener una mayor concentración en esta edad?
5. ¿Cómo define los objetivos de aprendizaje previo al inicio de sesión de juego?
6. ¿Cuáles son los cambios que usted ha observado en función de la capacidad de concentración de los niños al momento de utilizar metodologías lúdicas a diferencia de las tradicionales?
7. ¿Cómo las actividades con reglas claras contribuyen en el desarrollo de la autorregulación en los niños?

8. ¿Qué estrategias lúdicas aplica cuando los niños han perdido el interés o concentración?
9. ¿Cuál considera usted que debe ser la actitud y la función del docente cuando se desarrolla el juego con la finalidad de fortalecer el aprendizaje?
- 10.** ¿Cuáles son los principales desafíos que se encuentran presentes al intentar mantener un equilibrio sobre el juego libre dirigido con objetivos de atención?

***Gracias por su colaboración***

### Anexo 3 Ficha de observación



#### Ficha de observación

**Objetivo:** Recopilar información sobre la aplicación del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la concentración en niños de 4 a 5 años.

**Nombre del niño** ..... **Edad**

**Fecha**.....

**Nombre del observador**.....

#### Escala de valoración

Nunca

A veces

Siempre

Indicadores de Concentración	Nunca	A veces	Siempre	observaciones
Atención y enfoque				
1. Escucha las instrucciones del juego con atención.				
2. Mantiene la mirada en el material o actividad lúdica				
3. Ignora distracciones externas mientras juega.				
4. Comprende y sigue las reglas establecidas.				

<b>II. Persistencia en la Tarea</b>	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>	<b>observaciones</b>
5. Completa la actividad de juego iniciada				
6. Muestra interés por terminar el reto (ej. rompecabezas, laberinto).				
7. Reintenta la acción tras un error (persistencia).				
<b>III. Interacción y Motivación (ABJ)</b>	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>	<b>observaciones</b>
8. Muestra entusiasmo y participación activa.				
9. Participa colaborativamente con sus pares.				
10. Gestiona su tiempo durante el juego sin aburrirse.				

### Conclusiones o recomendaciones finales

.....

.....

#### Anexo 4. Evidencias fotográficas levantamiento de información





## Anexo 5. Lista de niños de 4 a 5 años

AÑO LECTIVO 2025-2026

UNIDAD EDUCATIVA DR. "EMILIO UZCÁTEGUI"

DOCENTE: LIC. IRMA VILLACRES

GRADO: INICIAL 2

PARALELO: "A"

Nº	CEBLLA	NOMBRES COMPLETOS	EMAILS
1	0651071565	AUCANCELA HILBAY MARTIN ALEXANDER	auhimaal15795509@estudiantes.edu.ec
2	0651112013	CACHUPUD PILATAKI ELIAN GAEL	capielga15723230@estudiantes.edu.ec
3	0651062523	CHUCURI GUARANGA BRITANY BRIGITTE	chguubrbr15023344@estudiantes.edu.ec
4	0651041808	CHUTO PARCO THIAGO YAHIR	chpathya15136955@estudiantes.edu.ec
5	0651103719	COCHA APUGLLON KATHERIN SOFIA	coapkaso15723312@estudiantes.edu.ec
6	0651099517	COCHA LLULEMA JORGE PATRICIO	colljopa15723334@estudiantes.edu.ec
7	0651046450	CORO LLUMI ATIQ JOSUE	collatjo15333786@estudiantes.edu.ec
8	0651064537	DELGADO LARA AILYN YURIBETH	delaaayu15763287@estudiantes.edu.ec
9	0965260702	DELGADO QUSHPE JUSTYN LEONEL	dequjule15025315@estudiantes.edu.ec
10	0651088106	GAHJIN CUJI KELLY EMIRETH	gacukeem15023696@estudiantes.edu.ec
11	0651077000	GUAMBO CUJI KAREN SOFIA	gucukaso15220276@estudiantes.edu.ec
12	0651075061	GUAMBO VILEMA LIAN GAEL	guviliga15022950@estudiantes.edu.ec
13	0651055949	LIQUULEMA CHUQUI KYLIAN SAID	lichaysa15221245@estudiantes.edu.ec
14	0651065551	MISHQUE TAGUA CALEB SANTIAGO	mitacasa15023150@estudiantes.edu.ec
15	0651072365	ORTIZ ROMERO GAEL EZRAQUEL	orrogaez15024646@estudiantes.edu.ec
16	0651075897	PARCO SORIA YARITA LISETH	pasoyali15759976@estudiantes.edu.ec
17	0651055543	PUCUNA MUÑOZ DANNA ELIZABETH	pumudaet15023260@estudiantes.edu.ec
18	ED07298706	QUSHPE CHUTO ANGELO ISRAEL	quchanis15017057@estudiantes.edu.ec
19	0651050668	SAEZ BRAVO MELANY SOFIA	sabrmeso15135135@estudiantes.edu.ec
20	0651089971	TADAY NAIGUA ADA YARELI	tanaadya15724641@estudiantes.edu.ec
21	0651095051	TAGUA PUCUNA YANELA JHULEYDI	tapuyajh15724742@estudiantes.edu.ec
22	0651084899	TENEGUSAY INGA JOSE LUIS	teinjolui15023152@estudiantes.edu.ec
23	0651081457	TRUQUINGA ORTIZ LIAM CALEB	trilicai15025046@estudiantes.edu.ec
24	0651071633	TOAPANTA TACO ERICK LEODAN	totaerte15023329@estudiantes.edu.ec
25	0651094724	TOAQUIZA VIMOS KARLA VALENTINA	tovikaya15721445@estudiantes.edu.ec

### Anexo 6. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
<b>Variable Independiente: Aprendizaje Basado en Juegos</b>	<b>Planificación Lúdica</b>	• Frecuencia de uso de juegos.	• Ficha de observación.
		• Adecuación del juego a la edad.	• Planificación de aula.
		• Claridad en las reglas.	
	<b>Tipos de Juego</b>	• Juegos digitales educativos.	• Lista de cotejo de recursos.
		• Juegos de mesa/manipulativos.	
		• Juegos motrices/corporales.	
	<b>Participación Activa</b>	• Nivel de motivación.	• Registro anecdótico.
		• Cumplimiento de reglas.	• Escala de estimación.
		• Interacción con pares.	
<b>Variable Dependiente: Concentración</b>	<b>Atención Sostenida</b>	• Tiempo de permanencia en la tarea.	• Ficha de observación conductual.
		• Finalización de actividades.	• Test de atención (adaptado).
		• Escucha atenta de instrucciones.	
	<b>Control de Impulsos</b>	• Respeto de turnos.	• Escala de valoración del desarrollo.
		• Control de movimientos corporales.	
		• Espera de instrucciones.	
	<b>Resistencia a la Distracción</b>	• Ignora estímulos externos.	• Diario de campo del docente.
		• Retoma la tarea tras interrupción.	
		• Mantiene contacto visual.	