

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SANTA ROSA”

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**“APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA
ATENCIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N.º 215
ANGOSTURA, CUSCO - 2025”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**

Autor(as):

Bach. Melissa Rodriguez Ccanto

Bach. Liliana Rodriguez Aucaille

Asesor:

Ps. Juan Manuel Dongo Callo

Código ORCID: 0009-0001-5777-5099

Línea de Investigación:

Didáctica en instituciones educativas

Cusco - Perú

2025

Melissa Rodriguez Ccanto Liliana Rodriguez Auccaille

“APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N.º 215 ANGOS...

 Quick Submit Quick Submit Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3615517962

Fecha de entrega

22 jul 2026, 9:29 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

22 jul 2026, 9:51 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

Tesis_actualizada.pdf

Tamaño del archivo

4.6 MB

146 páginas

34.893 palabras

210.609 caracteres

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas
- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 18%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 11%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



PERÚ

Ministerio
de Educación

GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

SANTA ROSA

R.S. N° 084-51-ED-1942 / RENEVA D.S. N° 09-94-ED-1994
LICENCIAMIENTO: R.M. N° 358-2020-MINEDU



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, MELISSA RODRIGUEZ CCANTO, identificada con DNI No. 71074735, y yo LILIANA RODRIGUEZ AUCCAILLE, identificada con DNI No. 73821254 del Programa Académico de educación Inicial de la Escuela de Educación Pedagógica Pública "SANTA ROSA", declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: "APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N.° 215 ANGOSTURA, CUSCO - 2025", es de nuestra autoría, la misma que presentamos para optar el Título Profesional de licenciada en educación inicial.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

Cusco, 22 de julio del 2026

Melissa Rodriguez Ccanto

DNI. No. 71074735

Liliana Rodriguez Aucaille

DNI. No. 73821254

PRESENTACIÓN

El trabajo de investigación titulado “Aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura, Cusco - 2025” surgió debido a las dificultades observadas en los niños para mantener la atención durante las actividades desarrolladas en el aula. Estas dificultades se manifestaban mediante conductas como la distracción constante, la dificultad para seguir indicaciones, la poca permanencia en las actividades propuestas y la necesidad frecuente de recibir acompañamiento para continuar con las tareas asignadas.

La elección de este tema se sustentó en la importancia de la atención como una habilidad fundamental para el desarrollo integral del niño, ya que favorece el aprendizaje, el seguimiento de indicaciones y el logro de las competencias previstas en la Educación Básica Regular. Ante esta situación, se consideró necesario desarrollar una investigación orientada a buscar estrategias pedagógicas que contribuyeran a fortalecer la atención de los niños, considerando sus necesidades e intereses.

En ese sentido, los juegos didácticos fueron considerados una estrategia pedagógica motivadora y adecuada para fortalecer la atención en sus dimensiones sostenida, selectiva y dividida. Al ser el juego un elemento esencial durante la infancia, su aplicación favoreció el interés, la participación activa y la motivación de los niños en las diferentes actividades desarrolladas dentro del aula.

La investigación se estructuró en tres partes. La primera comprendió los antecedentes y los fundamentos teóricos relacionados con los juegos didácticos, la atención y su desarrollo en el nivel inicial. La segunda estuvo orientada al desarrollo del enfoque metodológico, el diseño de la investigación y los instrumentos utilizados para la recolección de datos. Finalmente, la tercera parte presentó los resultados obtenidos, la discusión, las conclusiones y las recomendaciones derivadas del estudio.

Con el desarrollo de esta investigación se buscó aportar propuestas orientadas al fortalecimiento de la atención en el nivel inicial, las cuales puedan servir como referencia para docentes e investigadores interesados en mejorar las experiencias de aprendizaje y favorecer el desarrollo de los niños dentro del contexto educativo.

Melissa Rodríguez Ccanto

Liliana Rodríguez Aucaille

AGRADECIMIENTO

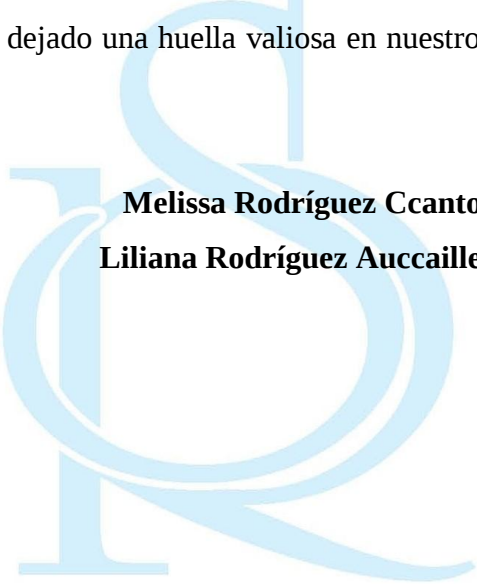
En primer lugar, agradecemos a Dios por guiarnos a lo largo de este camino académico, por brindarnos fortaleza en los momentos de mayor exigencia, por darnos perseverancia para continuar cuando surgieron dificultades y por permitirnos la oportunidad de formarnos en esta carrera con claridad y propósito. Su presencia orientó cada paso de nuestro proceso y nos sostuvo hasta culminar este trabajo.

Expresamos nuestro sincero agradecimiento a la Escuela Superior de Educación Santa Rosa, institución que ha sido un pilar fundamental en nuestra formación profesional. Cada experiencia vivida dentro de sus aulas fortaleció nuestra vocación docente y reafirmó nuestro compromiso con la educación inicial.

Asimismo, extendemos nuestra profunda gratitud a la maestra Ruth Núñez Medina, quien nos brindó orientación constante, apoyo académico y acompañamiento cercano durante el desarrollo de este trabajo. Su dedicación, paciencia y claridad en cada indicación contribuyeron de manera significativa al avance y culminación de nuestra investigación.

De igual manera, agradecemos a la directora de la Institución Educativa Inicial N.º 215 Angostura, Celina, por su apertura, disposición y apoyo durante el proceso de aplicación del estudio. Su confianza y colaboración hicieron posible el desarrollo de esta investigación en condiciones favorables y organizadas.

Finalmente, reconocemos a todas las personas que, de manera directa o indirecta, aportaron a nuestro crecimiento académico. Cada consejo, orientación y muestra de apoyo recibida a lo largo de nuestra formación ha dejado una huella valiosa en nuestro desarrollo personal y profesional.



Melissa Rodríguez Ccanto
Liliana Rodríguez Auccaille

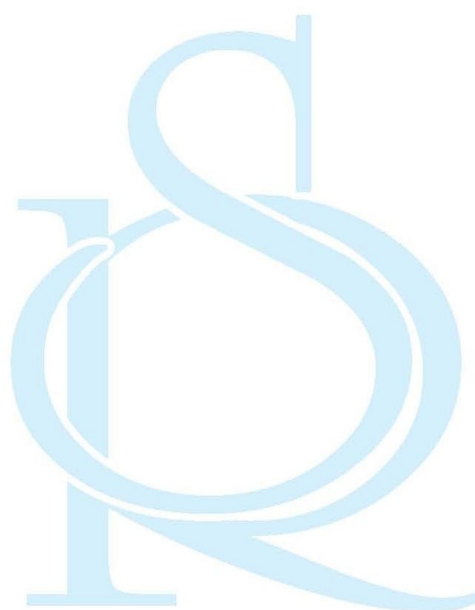
DEDICATORIA

A mi hermana Karina, con profundo cariño y gratitud, por ser la persona que me motivó a seguir esta carrera y por acompañarme en cada etapa de mi formación profesional. Gracias por creer en mis capacidades, por brindarme tu apoyo, comprensión y palabras de aliento en los momentos difíciles. Tu confianza, ejemplo y presencia constante fueron fundamentales para alcanzar esta meta.

A mi padre Mariano y a mi hermano Iván, por su apoyo y compañía durante esta etapa de mi vida. Gracias por estar presentes en este camino; a mi padre, por su ejemplo de perseverancia, y a mi hermano, por la alegría que aporta a mis días.

A la persona que, con paciencia, comprensión y aliento, me acompañó durante esta etapa de mi vida, Uriel. Gracias por celebrar conmigo cada logro alcanzado como si fuera propio y por brindarme tu apoyo durante este proceso.

Melissa Rodríguez Ccanto



DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi hermana Yesenia y mi cuñado César, quienes han sido un pilar fundamental en mi vida. Más que familia, han representado una guía constante, brindándome amor, apoyo y acompañamiento en cada etapa de mi crecimiento. Su confianza en mí y su presencia incondicional me dieron la fortaleza necesaria para enfrentar los desafíos y continuar avanzando.

Su ejemplo de esfuerzo, responsabilidad y perseverancia ha influido significativamente en mi formación personal y profesional. Este logro también es suyo, pues su respaldo y motivación fueron esenciales para alcanzar esta meta.

Asimismo, este trabajo está dedicado a mis sobrinos Aaron e Isaac, cuya alegría y cariño hicieron más llevadero este proceso. Cada momento compartido con ellos se convirtió en una fuente de motivación para seguir adelante y culminar este importante objetivo.

Liliana Rodríguez Auccaille



RESUMEN

La presente investigación se desarrolló con la finalidad de determinar en qué medida la aplicación de juegos didácticos contribuyó a mejorar la atención en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 215 Angostura, ubicada en el distrito de Saylla, Cusco, durante el año 2025. Para ello, se trabajó bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño preexperimental, aplicándose un pre test y un post test a un solo grupo.

La población estuvo conformada por 35 niños de 4 años de las secciones “A” y “B”, mientras que la muestra quedó integrada por 17 niños de la sección “B”, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. La información se obtuvo mediante la observación directa y, para evaluar la atención, se utilizó una ficha de observación con escala valorativa como instrumento de recolección de datos.

Después de la intervención basada en juegos didácticos, los resultados mostraron una mejora en los niveles de atención de los niños. En el pre test, el 76.5 % de los estudiantes se ubicó en el nivel Inicio, el 11.8 % en Proceso y el 11.8 % en Logrado. En el post test, el porcentaje del nivel Inicio disminuyó a 5.9 %, mientras que el 29.4 % alcanzó el nivel Proceso, el 47.1 % el nivel Logrado y el 17.6 % el nivel Destacado.

Asimismo, la prueba de rangos con signo de Wilcoxon obtuvo una significancia bilateral de $p = 0.000$, lo que evidenció diferencias significativas entre los resultados obtenidos antes y después de la intervención. Estos cambios se reflejaron en mejoras relacionadas con la concentración, la permanencia durante las actividades y el seguimiento de indicaciones.

De acuerdo con los resultados obtenidos, se concluyó que la aplicación de juegos didácticos favoreció significativamente la atención en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura. En ese sentido, el uso de estrategias lúdicas dentro del aula contribuyó al fortalecimiento de los procesos atencionales y al desarrollo de experiencias de aprendizaje más activas y significativas en el nivel inicial.

Palabras clave: atención infantil, juegos didácticos, atención sostenida, atención selectiva, atención dividida, educación inicial.

ABSTRACT

This research was conducted to determine the extent to which the use of educational games contributed to improving the attention levels of 4-year-old children at Early Childhood Education Institution (I.E.I.) No. 215 Angostura, located in the Saylla district of Cusco, during 2025. The study employed a quantitative approach—specifically applied research at an explanatory level—using a pre-experimental design with a single-group pretest-posttest assessment.

The population consisted of 35 four-year-old children from sections "A" and "B," while the sample comprised 17 children from section "B," selected via non-probability convenience sampling. Data collection was carried out through direct observation; a checklist with a rating scale served as the instrument to assess attention.

Following the intervention based on educational games, the results showed an improvement in the children's attention levels. In the pretest, 76.5% of the students were at the "Beginning" level, 11.8% were "In Progress," and 11.8% had "Achieved" the level. In the posttest, the percentage at the "Beginning" level dropped to 5.9%, while 29.4% reached the "In Progress" level, 47.1% the "Achieved" level, and 17.6% the "Outstanding" level.

Furthermore, the Wilcoxon signed-rank test yielded a two-tailed significance of $p = 0.000$, demonstrating significant differences between the results obtained before and after the intervention. These changes were reflected in improvements regarding concentration, sustained engagement during activities, and the ability to follow instructions.

Based on the results, it is concluded that the use of educational games significantly improved the attention of 4-year-old children at I.E.I. No. 215 Angostura. In this regard, the implementation of play-based strategies in the classroom contributed to strengthening attentional processes and developing more active and meaningful learning experiences at the early childhood education level.

Keywords: attention development, didactic games, sustained attention, selective attention, divided attention, early childhood education.

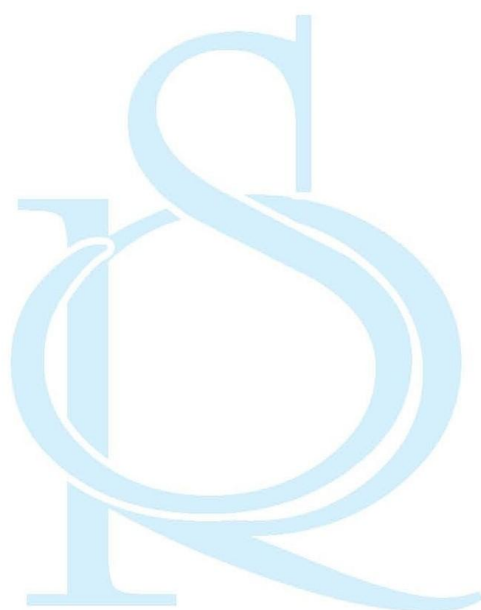
ÍNDICE DE CONTENIDOS

PRESENTACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
ÍNDICE DE CONTENIDOS	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
Introducción	1
Descripción del problema	1
Formulación del problema	5
Problema general.....	5
Problemas específicos	5
Objetivos de la investigación	5
Objetivo general.....	5
Objetivos específicos	5
Línea de Investigación	6
Hipótesis de la investigación.....	6
Hipótesis general.....	6
Hipótesis específicas	6
Justificación e importancia del estudio	6
Conveniencia.....	7
Relevancia Social	7
Valor teórico	8
Implicancias prácticas	8
Delimitación de la investigación.....	9
Espacial	9
Temporal	9
Social.....	9
Limitaciones de la investigación.....	9
PARTE I.....	11

MARCO TEÓRICO.....	11
1.1. Antecedentes de la investigación	11
1.1.1. Antecedentes internacionales	11
1.1.2. Antecedentes nacionales.....	12
1.1.3. Antecedentes locales.....	13
1.2. Bases teórico-científicas.....	15
1.2.1. Etimología de juegos didácticos	15
1.2.2. Definición de juegos didácticos.....	15
1.2.3. Juegos cognitivos.....	16
1.2.4. Juegos sensoriales y perceptivos	18
1.2.5. Juegos de reglas	20
1.2.6. Importancia de los juegos didácticos en la educación inicial	21
1.2.7. Características de los juegos didácticos.....	22
1.2.8. Principios pedagógicos de los juegos didácticos	23
1.2.9. Juegos didácticos y desarrollo infantil.....	24
1.2.10. Neurociencia y juegos didácticos.....	24
1.2.11. Etimología de atención.....	25
1.2.12. Atención	25
1.2.13. Proceso de la atención.....	29
1.2.14. Desarrollo de la atención en niños de 4 años	30
1.2.15. Modelos neuropsicológicos de la atención	31
1.2.16. Factores que influyen en la atención	32
1.2.17. Atención y neurociencia.....	33
1.2.18. Juegos didácticos y desarrollo de la atención.....	33
1.3. Definición de términos	34
PARTE II	37
METODOLOGÍA	37
2.1. Variables de la investigación.....	37
2.1.1. Variable independiente: Juegos didácticos.....	37
2.1.2. Variable dependiente: Atención	37
2.1.3. Operacionalización de variable independiente: Juegos didácticos.....	37
2.1.4. Operacionalización de variable dependiente: Atención	39
2.2. Método de investigación	41

2.2.1. Enfoque de investigación.....	41
2.2.2. Tipo de investigación.....	41
2.2.3. Alcance o nivel de investigación	41
2.2.4. Diseño de investigación.....	41
2.3. Población y muestra del estudio.....	42
2.3.1. Población	42
2.3.2. Muestra	42
2.3.3. Tipo de muestreo utilizado	43
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
2.4.1. Técnica de recolección de datos	43
2.4.2. Instrumentos de recolección de datos	44
2.5. Validación y confiabilidad de los instrumentos	48
2.5.1. Validación.....	48
2.5.2. Confiabilidad	49
2.6. Procesamiento de datos	51
2.7. Aspectos éticos.....	51
PARTE III.....	52
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	52
3.1. Análisis de los resultados	52
3.1.1. Análisis de los resultados de la atención	52
3.1.2. Análisis de los resultados de atención sostenida	54
3.1.3. Análisis de los resultados de atención selectiva	55
3.1.4. Análisis de los resultados de atención dividida	57
3.2. Prueba de normalidad.....	59
3.2.1. Contrastación de hipótesis	60
3.3. Discusión de resultados.....	63
CONCLUSIONES	67
RECOMENDACIONES	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	71
ANEXOS	78
4.1. Matriz de consistencia.....	78
4.2. Matriz de instrumento	79
4.3. Instrumento de investigación	81

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN;	81
4.4. Validación de instrumentos.....	83
4.5. Constancia de aplicación de tesis	89
4.6. Constancia de aplicación de prueba piloto.....	90
4.7. Cronograma de aplicación de los juegos didácticos.....	91
4.8. Sesiones de aprendizaje.....	93
4.9. Evidencias fotográficas	124

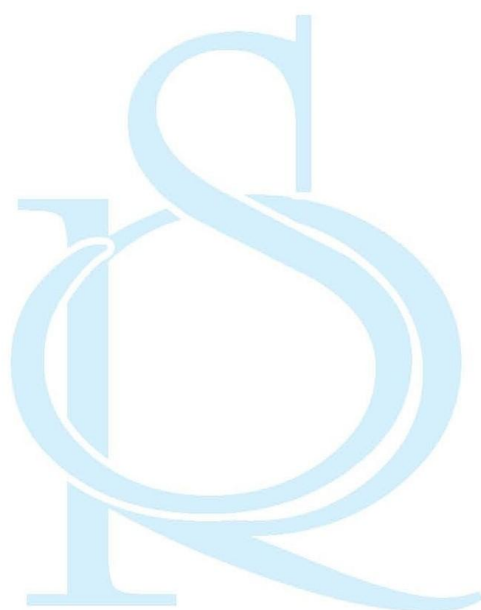


ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Operacionalización de la variable independiente</i>	37
Tabla 2. <i>Operacionalización de la variable dependiente</i>	39
Tabla 3. <i>Población de estudio - niños de 4 años matriculados de la I.E. N.º 215 de Angostura</i>	42
Tabla 4. <i>Muestra de estudio - niños de 4 años sección “B” de la I.E. N.º 215 de Angostura</i>	43
Tabla 5. <i>Técnica de recolección de datos</i>	43
Tabla 6. <i>Baremos de categorización por dimensiones y total de la variable Atención</i>	46
Tabla 7. <i>Validación de instrumento</i>	48
Tabla 8. <i>Rangos de significancia de alfa de Cronbach</i>	50
Tabla 9. <i>Fiabilidad del instrumento</i>	50
Tabla 10. <i>Resultados comparativos de la variable dependiente: Atención</i>	52
Tabla 11. <i>Dimensión Atención Sostenida</i>	54
Tabla 12. <i>Dimensión Atención Selectiva</i>	56
Tabla 13. <i>Dimensión Atención Dividida</i>	57
Tabla 14. <i>Prueba de normalidad</i>	59
Tabla 15. <i>Estadísticos de prueba, respecto a la mejora de la atención</i>	60
Tabla 16. <i>Estadísticos de prueba, respecto a la mejora de la atención sostenida</i>	61
Tabla 17. <i>Estadísticos de prueba, respecto a la mejora de la atención selectiva</i>	62
Tabla 18. <i>Estadísticos de prueba, respecto a la mejora de la atención dividida</i>	63
Tabla 19. <i>Matriz de consistencia</i>	78
Tabla 20. <i>Matriz de instrumento</i>	79
Tabla 21. <i>Cronograma de aplicación de las sesiones de juegos didácticos</i>	91

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Gráfico porcentual de la variable dependiente: Atención</i>	53
Figura 2. <i>Gráfico porcentual de la dimensión Atención Sostenida</i>	55
Figura 3. <i>Gráfico porcentual de la dimensión Atención Selectiva</i>	57
Figura 4. <i>Gráfico porcentual de la dimensión Atención Dividida</i>	58



Introducción

Descripción del problema

Durante la primera infancia, los niños viven una etapa esencial para su desarrollo, en la que descubren el entorno que los rodea, interactúan con otras personas y construyen nuevos aprendizajes a partir de las experiencias que viven. En este proceso, la atención desempeña un papel fundamental, ya que les permite captar, seleccionar y procesar la información necesaria para aprender.. En el ámbito pedagógico, psicológico y biológico, la atención es considerada una de las principales funciones ejecutivas a nivel cerebral, debido a su relación con el aprendizaje, el rendimiento escolar y el desarrollo de capacidades necesarias durante la infancia (Machado-Bagué et al., 2021; Vera Arias y Mendoza Vega, 2024).

En el ámbito educativo, diversos estudios resaltan el papel esencial de la atención durante la formación infantil, debido a que favorece el aprendizaje y se relaciona con capacidades como la memoria de trabajo y la autorregulación emocional (Vázquez-Carrión, 2024). Por ello, cuando un niño presenta dificultades para atender, su participación y rendimiento durante las actividades escolares pueden verse afectados, limitando las oportunidades para desarrollar aprendizajes significativos.

En los últimos años, la atención infantil ha adquirido una relevancia creciente debido a las transformaciones producidas en los contextos familiares, sociales y tecnológicos. El uso cada vez más frecuente de dispositivos digitales y la constante exposición a estímulos audiovisuales han generado preocupación en distintos ámbitos educativos y científicos, debido a sus posibles efectos sobre el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Diversas investigaciones advierten que la exposición temprana y prolongada a pantallas puede relacionarse con una disminución en los tiempos de atención y concentración, además de dificultades para mantener el interés durante las actividades de aprendizaje (Granda Granda et al., 2025).

En esta línea, Tamana et al. (2019), en un estudio realizado con 2322 niños de edad preescolar, identificaron una relación entre el tiempo de exposición a pantallas y la presencia de dificultades atencionales. De manera similar, UNICEF (2023) advierte que el uso excesivo de dispositivos digitales puede afectar la concentración, el control de impulsos y la participación activa de los niños en las experiencias de aprendizaje. Estas situaciones han despertado preocupación respecto a la necesidad de fortalecer

capacidades cognitivas fundamentales desde los primeros años de vida, entre ellas la atención.

Esta preocupación también se refleja en América Latina, donde los desafíos educativos existentes han incrementado el interés por fortalecer capacidades esenciales para el aprendizaje desde las primeras etapas del desarrollo. En este contexto, la atención adquiere especial relevancia debido a los diversos retos que enfrenta la región. Factores como las desigualdades sociales, las limitaciones económicas y las diferencias en el acceso a oportunidades educativas han evidenciado la necesidad de fortalecer capacidades fundamentales para el aprendizaje desde los primeros años de vida. Asimismo, la atención es considerada un factor importante para favorecer la calidad educativa y el rendimiento académico de los estudiantes, debido a su influencia en la participación escolar, la comprensión de consignas y la adquisición de nuevos aprendizajes como se citó en Armijos Saca, 2024

Diversas investigaciones desarrolladas en países latinoamericanos también evidencian la persistencia de dificultades relacionadas con la atención durante la etapa escolar. Huilca Alvarado y Villacís Ordoñez (2024), en Ecuador, identificaron problemas asociados a la atención sostenida, reflejados en dificultades para mantener la concentración, una participación reducida durante las actividades y limitaciones en el rendimiento académico. Estos hallazgos muestran que las dificultades atencionales continúan representando una preocupación para distintos contextos educativos de la región.

UNICEF (2023) advierte que América Latina enfrenta una crisis de aprendizaje caracterizada por bajos niveles de desempeño escolar y dificultades para garantizar el desarrollo de competencias fundamentales. El organismo señala que una proporción considerable de estudiantes no alcanza los aprendizajes esperados para su edad, situación que evidencia la necesidad de fortalecer capacidades cognitivas básicas desde la primera infancia, entre ellas la atención, debido a su influencia en el aprendizaje y el desempeño escolar posterior.

En el contexto peruano, las dificultades relacionadas con los procesos de aprendizaje continúan representando un desafío para el sistema educativo. Los resultados de las evaluaciones nacionales e internacionales muestran que una parte importante de los estudiantes todavía no alcanza los niveles esperados en competencias como lectura, matemática y ciencia (MINEDU, 2024b). Esta situación evidencia la necesidad de

fortalecer capacidades fundamentales desde los primeros años de escolaridad, debido a que el aprendizaje se sustenta en procesos cognitivos básicos que permiten comprender información, seguir instrucciones, mantener la concentración y participar activamente en las actividades educativas.

En este sentido, la atención desempeña un papel importante dentro del proceso educativo, porque permite seleccionar estímulos relevantes, seguir consignas, mantener el interés en las tareas y participar activamente en las experiencias de aprendizaje. Cuando esta capacidad presenta dificultades, los estudiantes pueden tener problemas para comprender instrucciones, completar actividades o aprovechar las oportunidades de aprendizaje que se desarrollan en el aula.

Asimismo, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2024) señala que una de las problemáticas que afectan el clima escolar y el logro de aprendizajes es la falta de atención de los estudiantes durante las actividades educativas. Esta situación pone de manifiesto la importancia de fortalecer la atención desde edades tempranas, debido a su influencia en el desarrollo de aprendizajes posteriores.

En la región Cusco, esta situación también se refleja en los resultados educativos obtenidos por los estudiantes de educación básica. El Ministerio de Educación (MINEDU, 2024a) reportó que una cantidad significativa de estudiantes aún no alcanza los niveles esperados en competencias relacionadas con lectura y matemática. Si bien estos resultados responden a diversos factores, ponen de manifiesto la importancia de fortalecer capacidades fundamentales para el aprendizaje desde los primeros años de escolaridad. Entre ellas, la atención ocupa un lugar relevante, debido a que interviene en la comprensión de consignas, la permanencia en las actividades y el procesamiento de la información necesaria para aprender. Por ello, fortalecer la atención desde la educación inicial constituye un aspecto importante para favorecer el desarrollo de aprendizajes posteriores.

Esta problemática también se evidenció en la Institución Educativa Inicial N.º 215 Angostura, específicamente en los niños de 4 años de la sección “B”, donde, a partir de la observación diagnóstica y del desarrollo cotidiano de las actividades en el aula, se identificaron diversas dificultades relacionadas con la atención. Durante las sesiones de aprendizaje, varios niños mostraban dificultades para mantenerse concentrados en las actividades propuestas, presentando constantes distracciones y poca permanencia en las tareas desarrolladas.

En relación con la atención sostenida, se observó que algunos niños tenían dificultades para mantener el interés y la concentración durante un tiempo prolongado en una misma actividad. Frecuentemente abandonaban las tareas antes de culminarlas, cambiaban constantemente de actividad o perdían rápidamente el interés cuando las experiencias requerían mayor tiempo de participación. Asimismo, algunos estudiantes necesitaban acompañamiento constante por parte de la docente para continuar trabajando, debido a que se distraían fácilmente con estímulos del entorno o iniciaban conversaciones ajenas a la actividad planteada.

Respecto a la atención selectiva, se identificó que varios niños presentaban dificultades para centrar su atención en estímulos importantes dentro del aula, especialmente al momento de escuchar indicaciones o seguir consignas. Durante las sesiones, algunos estudiantes desviaban rápidamente su atención hacia objetos, sonidos o acciones realizadas por sus compañeros, dificultando la comprensión de instrucciones y la participación adecuada en las actividades propuestas. Del mismo modo, se observó que varios niños requerían que las indicaciones fueran repetidas constantemente, debido a que no lograban enfocarse completamente en las orientaciones brindadas por la docente.

En cuanto a la atención dividida, algunos niños evidenciaban dificultades para escuchar instrucciones y ejecutar acciones de manera simultánea, así como para responder adecuadamente a más de una indicación durante el desarrollo de las actividades. En diversas dinámicas, varios estudiantes mostraban confusión cuando debían observar, escuchar y actuar al mismo tiempo, perdiendo con facilidad la secuencia de las actividades o necesitando apoyo permanente para continuar con el trabajo planteado.

Asimismo, durante las experiencias de aprendizaje se observaron conductas como la manipulación constante de materiales ajenos a la actividad, interrupciones frecuentes durante las sesiones, dificultad para mantener la escucha activa y necesidad de repetir varias veces las consignas para lograr la comprensión de las actividades propuestas. Algunos niños también presentaban dificultad para esperar turnos, culminar actividades grupales y mantener la concentración durante dinámicas colectivas, generando interrupciones constantes y demandando acompañamiento permanente por parte de la docente. Estas situaciones afectaban el desarrollo ordenado de las sesiones y limitaban la participación activa de los estudiantes en las experiencias de aprendizaje.

Frente a esta situación, resulta importante incorporar estrategias pedagógicas dinámicas y motivadoras que respondan a las características y necesidades de los niños

del nivel inicial. En este contexto, los juegos didácticos constituyen una alternativa pedagógica orientada al fortalecimiento de la atención mediante actividades lúdicas, participativas y acordes con el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años.

En ese sentido, UNICEF y LEGO Foundation (2018) destacan que el aprendizaje mediante el juego favorece el desarrollo de procesos cognitivos esenciales, entre ellos la atención, la concentración y la autorregulación. Del mismo modo, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018) señala que actividades lúdicas como juegos de memoria, dominó, tangram y juegos de mesa contribuyen al desarrollo de la observación, la discriminación visual, la concentración y el seguimiento de instrucciones en niños de 4 y 5 años. Por ello, surge la necesidad de aplicar juegos didácticos como estrategia pedagógica para mejorar la atención en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 215 Angostura.

Formulación del problema

Problema general

¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 215 Angostura, Cusco-2025?

Problemas específicos

- a) ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura, Cusco-2025?
- b) ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención selectiva en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura, Cusco-2025?
- c) ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención dividida en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura, Cusco-2025?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025.

Objetivos específicos

- a) Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora de la atención sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025

- b) Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora de la atención selectiva en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025
- c) Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención dividida en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025

Línea de Investigación

Esta investigación se dirige a la línea de didáctica en instituciones educativas.

Hipótesis de la investigación

Hipótesis general

La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la atención en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025.

Hipótesis específicas

- a) La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la atención sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025.
- b) La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la atención selectiva en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025.
- c) La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la atención dividida en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025.

Justificación e importancia del estudio

La presente investigación surgió a partir de la necesidad de fortalecer la atención en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 215 Angostura, debido a que durante el desarrollo de las actividades diarias se observaron dificultades relacionadas con la concentración, el seguimiento de indicaciones y la permanencia en las tareas propuestas dentro del aula. Estas dificultades afectaban la participación activa de los niños y limitaban el adecuado desarrollo de las experiencias de aprendizaje durante las sesiones realizadas.

Frente a esta situación, se consideró importante incorporar estrategias pedagógicas dinámicas y acordes con las características de los niños del nivel inicial, como los juegos didácticos, debido a que el juego constituye una actividad fundamental durante la infancia y favorece el interés, la participación y la motivación de los estudiantes. En ese sentido, la investigación buscó contribuir al fortalecimiento de la

atención mediante actividades lúdicas orientadas a mejorar la concentración, participación y desenvolvimiento de los niños dentro del aula.

Conveniencia

La conveniencia de la investigación estuvo relacionada con la necesidad de responder a la problemática identificada en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura, quienes presentaban dificultades para mantener la atención durante las actividades que se desarrollaban en el aula. Esta situación repercutía en su participación activa, el seguimiento de consignas, la permanencia en las tareas propuestas y el desarrollo de las experiencias de aprendizaje.

Al reconocer que la atención representa una capacidad indispensable para el aprendizaje en los primeros años de escolaridad, se consideró pertinente incorporar estrategias pedagógicas acordes con las necesidades e intereses de los niños del nivel inicial. En ese sentido, la aplicación de juegos didácticos favoreció el desarrollo de actividades más dinámicas, participativas y motivadoras, promoviendo el interés y la concentración de los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje.

Del mismo modo, la investigación tuvo como propósito aportar una propuesta pedagógica dirigida al fortalecimiento de la atención mediante actividades lúdicas adaptadas a las características de los niños de 4 años. Asimismo, permitió destacar la importancia del juego como parte del proceso de aprendizaje en el nivel inicial, favoreciendo ambientes de aprendizaje más participativos y propicios para el desarrollo de experiencias significativas.

Relevancia Social

La presente investigación tuvo relevancia social porque abordó una problemática observada en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura, relacionada con las dificultades de atención durante las actividades desarrolladas en el aula. Estas dificultades afectaban la concentración, la participación y el seguimiento de indicaciones, aspectos importantes para el desarrollo de los aprendizajes desde los primeros años de escolaridad.

En ese sentido, la aplicación de juegos didácticos permitió incorporar actividades más dinámicas, participativas y acordes con las características de los niños del nivel inicial, favoreciendo el interés y la participación durante las experiencias de aprendizaje. Asimismo, el estudio resaltó la importancia del juego como una estrategia pedagógica que puede contribuir al fortalecimiento de la atención sostenida, selectiva y dividida en los niños de 4 años.

De igual manera, la investigación buscó aportar estrategias que pudieran servir como apoyo para las docentes del nivel inicial durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, promoviendo actividades más motivadoras y orientadas a mejorar la participación de los estudiantes dentro del aula.

Valor teórico

La presente investigación aportó información relacionada con la aplicación de juegos didácticos y su relación con el fortalecimiento de la atención en niños de educación inicial. Asimismo, contribuyó a ampliar el conocimiento sobre la atención sostenida, selectiva y dividida durante la primera infancia, debido a la importancia que estas capacidades tienen en el aprendizaje y desarrollo infantil.

Del mismo modo, el estudio permitió comprender la importancia de incorporar estrategias lúdicas en el nivel inicial como parte del proceso pedagógico orientado al desarrollo de la atención desde edades tempranas. En ese sentido, la investigación brindó aportes relacionados con el uso de juegos didácticos y su relación con el desarrollo de la atención en niños de educación inicial.

Asimismo, los aportes obtenidos podrán servir como referencia para futuras investigaciones relacionadas con juegos didácticos, atención y desarrollo infantil en contextos educativos similares. De esta manera, la investigación contribuyó a ampliar la información teórica vinculada con el desarrollo de la atención mediante estrategias lúdicas en el nivel inicial.

Implicancias prácticas

La investigación permitió reconocer la importancia de aplicar juegos didácticos como parte de las estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de la atención en niños de educación inicial. A partir de ello, se identificaron actividades y dinámicas lúdicas relacionadas con la concentración, el seguimiento de indicaciones y la permanencia durante las actividades desarrolladas en el aula.

Asimismo, las estrategias aplicadas durante la investigación podrán servir como referencia para docentes interesadas en fortalecer la atención mediante actividades acordes con las características y necesidades de los niños de 4 años. Del mismo modo, los juegos didácticos utilizados podrán adaptarse a diferentes contextos educativos que presenten dificultades similares relacionadas con la atención en el nivel inicial.

Por otro lado, las fichas e instrumentos empleados durante la investigación podrán adecuarse según la edad y necesidades de los estudiantes, permitiendo realizar un

seguimiento del desarrollo de la atención durante las actividades realizadas en el aula. Finalmente, la investigación podrá servir como apoyo para futuras propuestas pedagógicas orientadas al fortalecimiento de la atención en niños de educación inicial.

Delimitación de la investigación

Espacial

El presente estudio se desarrolló con una población conformada por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N.º 215 Angostura, situada en la carretera Longitudinal de la Sierra Sur, en el distrito de Saylla, provincia y departamento del Cusco, Perú

Temporal

La investigación se llevó a cabo durante un periodo de cuatro meses, comprendido entre agosto y noviembre del año 2025.

Social

La población estuvo integrada por 35 niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 215 "Angostura", pertenecientes a las secciones "A" y "B". Por su parte, la muestra quedó conformada por 17 estudiantes de la sección "B", elegidos mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia para la aplicación de los juegos didácticos.

Los estudiantes compartían características similares en cuanto a la edad, el nivel educativo y el contexto sociocultural, lo que permitió obtener información pertinente para el desarrollo de la investigación. Del mismo modo, la muestra seleccionada hizo posible la ejecución de las actividades dirigidas al fortalecimiento de la atención en los niños de 4 años.

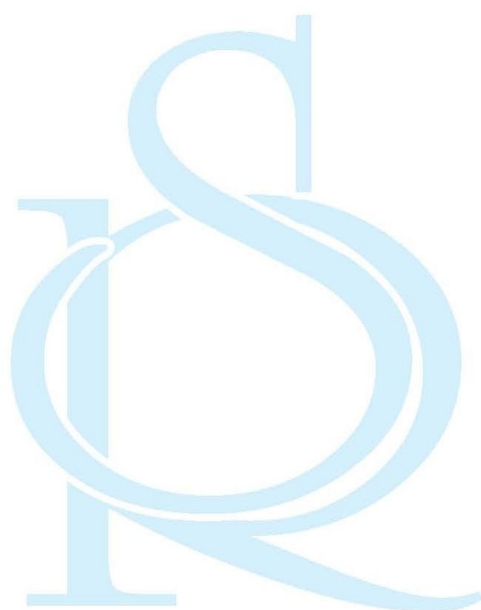
El estudio se realizó mediante un diseño preexperimental, trabajando con un solo grupo al que se aplicó un pre test antes de la intervención pedagógica y un post test al finalizar esta.

Limitaciones de la investigación

Durante el desarrollo de la investigación se presentaron algunas limitaciones relacionadas con la ejecución de las actividades planificadas. Una de ellas estuvo vinculada con la participación poco constante de algunos padres de familia, situación que dificultó el acompañamiento y reforzamiento de las actividades trabajadas en el aula dentro del entorno familiar de los niños. Esto influyó en la continuidad de algunas estrategias orientadas al fortalecimiento de la atención.

Asimismo, las actividades culturales, sociales e institucionales programadas por la institución educativa ocasionaron modificaciones en los tiempos previstos para la aplicación continua de los juegos didácticos, generando reajustes en la planificación de algunas sesiones y actividades pedagógicas. Estas situaciones hicieron necesario reorganizar determinadas actividades para asegurar el cumplimiento de los objetivos planteados en la investigación.

Por otro lado, la asistencia irregular de algunos estudiantes durante determinadas sesiones limitó su participación continua en todas las actividades desarrolladas y dificultó el seguimiento secuencial de la intervención pedagógica. Además, en algunas oportunidades fue necesario adecuar el ritmo de las actividades de acuerdo con las características y disposición de los niños durante las sesiones realizadas.



PARTE I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1. Antecedentes internacionales

Cortés Valencia y Velázquez Pompeyo (2024), en su investigación titulada “Herramienta lúdico pedagógica para mejorar la atención en preescolares: Un enfoque innovador”, publicada en la Revista de Investigación Multidisciplinaria Iberoamericana y desarrollada en la Institución Educativa Nueva Florida, en Colombia, tuvieron como objetivo diseñar y aplicar una herramienta lúdica orientada al fortalecimiento de la atención en niños del nivel preescolar. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, utilizando fichas de observación y entrevistas semiestructuradas dirigidas a docentes. La muestra estuvo conformada por 26 niños de 3 a 5 años, con quienes se aplicaron actividades lúdicas orientadas a estimular la atención sostenida y selectiva. Entre las actividades desarrolladas se encontraron “Los sonidos mágicos”, “Los colores del arcoíris”, “La caza del tesoro”, “Los amigos de las formas”, “Las palabras mágicas” y “El baile de los animales”, diseñadas para mantener el interés y la participación activa de los niños mediante el juego dirigido.

Los resultados evidenciaron mejoras significativas en los indicadores de atención. En relación con la atención sostenida, el tiempo de permanencia durante las actividades aumentó de 7.2 a 12.4 minutos entre el pre test y post test. Asimismo, los errores en tareas relacionadas con atención selectiva disminuyeron de 4.7 a 1.9. Los autores concluyeron que la aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas favorece el fortalecimiento de la atención y contribuye a mejorar la concentración, la respuesta ante estímulos específicos y la participación activa de los niños durante las experiencias de aprendizaje. Del mismo modo, resaltaron que el uso del juego dirigido permite generar ambientes más dinámicos y motivadores, aportando significativamente al desarrollo de habilidades atencionales en el nivel preescolar.

Piña Ramírez (2021), en Ecuador, realizó la tesis titulada “Juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Loja, en el período 2019-2020”, presentada en la Universidad Nacional de Loja. El estudio tuvo como objetivo determinar si los juegos cognitivos permiten estimular la atención en niños del subnivel inicial II. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, con diseño pre experimental y aplicación de pre test y post test. La

muestra estuvo conformada por 24 niños y 3 docentes, seleccionados mediante muestreo no probabilístico. Para la recolección de información se utilizó una encuesta dirigida a docentes y la Guía para la evaluación de la atención en niños de 4 a 5 años, instrumento orientado a evaluar la atención dividida, selectiva y sostenida.

En el diagnóstico inicial, la mayoría de los niños presentó dificultades en los diferentes aspectos de la atención, predominando los niveles regular, deficiente y muy deficiente. Frente a ello, se aplicó la propuesta denominada “Pequeños genios”, basada en juegos cognitivos orientados a estimular la atención. Después de la intervención, los resultados mostraron mejoras importantes: en la atención selectiva, el nivel muy bueno aumentó de 25 % a 70.83 %; en la atención sostenida, pasó de 20.83 % a 66.67 %; y, en la atención dividida, el nivel regular disminuyó de 45.83 % a 4.17 %.

Finalmente, la autora concluyó que los juegos cognitivos favorecieron la estimulación de la atención en los niños, debido a que aumentaron el enfoque en estímulos significativos y permitieron realizar las tareas con mayor efectividad. Este antecedente guarda relación con la presente investigación porque evidencia que el uso de actividades lúdicas estructuradas contribuye al fortalecimiento de la atención dividida, selectiva y sostenida en niños de educación inicial.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Bernales Torres y Núñez Celiz (2025), en su investigación titulada Los juegos de mesa como estrategia para mejorar la atención en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 315, San Martín, 2022, presentada como tesis de licenciatura en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto", tuvieron como propósito establecer la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención de los niños del nivel inicial. El estudio se desarrolló mediante un enfoque cuantitativo y empleó un diseño cuasi experimental. La muestra estuvo integrada por 56 estudiantes, distribuidos en un grupo experimental (27 participantes) y un grupo control (29 participantes). Para obtener la información se aplicó una ficha de observación antes y después de la intervención, con la finalidad de valorar el nivel de atención y las dimensiones que la conforman.

Los hallazgos mostraron cambios estadísticamente significativos entre ambos grupos una vez concluida la intervención. En la evaluación inicial, el 93 % de los estudiantes se ubicó en la categoría "Deficiente", reflejando bajos niveles de atención. Posteriormente, tras la implementación de los juegos de mesa, el 89 % del grupo

experimental alcanzó el nivel "Buena", mientras que el grupo control mantuvo, en su mayoría, niveles reducidos de atención.

De igual manera, se evidenciaron mejoras en habilidades vinculadas con la observación, la percepción y la autorregulación durante el desarrollo de las actividades. Finalmente, las investigadoras concluyeron que los juegos de mesa representan una estrategia pedagógica eficaz para potenciar la atención en los niños de educación inicial, ya que promueven la participación activa, fortalecen la capacidad de concentrarse y favorecen experiencias de aprendizaje más dinámicas en el aula.

Apaza Condori y Mamani Quispe (2024), en la investigación titulada “Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 324, Puno”, presentada en la Universidad Nacional del Altiplano, tuvieron como objetivo determinar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños del nivel inicial. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental, trabajando con una muestra de 18 estudiantes. Para la evaluación se aplicó un pre test y post test orientado a medir las dimensiones de atención selectiva, sostenida y dividida. Durante la intervención, el grupo experimental participó en actividades basadas en juegos de mesa estructurados, mientras que el grupo control continuó desarrollando las actividades habituales del aula.

Los resultados evidenciaron mejoras significativas en las dimensiones de la atención en el grupo experimental. En relación con la atención selectiva, los estudiantes que alcanzaron el nivel “Logro destacado” incrementaron del 16 % en el pre test al 77 % en el post test. Respecto a la atención sostenida, durante la evaluación inicial ningún estudiante alcanzó el nivel destacado; sin embargo, después de la intervención, el 66 % logró ubicarse en dicho nivel. Estos resultados demostraron avances en la capacidad de concentración, permanencia y respuesta durante las actividades desarrolladas en el aula. Las autoras concluyeron que los juegos de mesa favorecen significativamente el fortalecimiento de la atención en niños de educación inicial, aportando al desarrollo de habilidades atencionales necesarias para mejorar la participación y el aprendizaje durante las experiencias educativas.

1.1.3. Antecedentes locales

Valencia Hanco y Casas Valer (2021), en la investigación titulada “Influencia del juego en el mejoramiento de la atención en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial ‘José María Arguedas’ Kcauri, Quispicanchi, Cusco 2019”, realizada

en la provincia de Quispicanchi, Cusco, buscaron determinar la influencia del juego en el mejoramiento de la atención de estudiantes de cinco años del nivel inicial. Metodológicamente, la investigación se sustentó en un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño descriptivo. La muestra estuvo integrada por una docente y 17 estudiantes de cinco años. Para obtener la información se recurrió a las técnicas de observación y encuesta, empleándose como instrumentos una ficha de observación y una lista de cotejo.

Los resultados evidenciaron que el juego influyó en el mejoramiento de la atención de los estudiantes. En la relación entre juego y actividad cognitiva se obtuvo un 83.3%, al igual que en el rendimiento de tareas; mientras que en la actividad generada por el sistema nervioso y la experiencia subjetiva se alcanzó un 66.7%. De manera general, el coeficiente de contingencia mostró un 83.3% de influencia del juego en el mejoramiento de la atención, con una calificación de “Algunas veces”, según el baremo utilizado por las autoras. Asimismo, la investigación incluyó actividades lúdicas dirigidas, como La gallinita ciega, orientadas a captar la atención, favorecer la participación y promover el desarrollo de tareas dentro del aula. Las autoras concluyeron que el juego contribuye al mejoramiento de la atención en estudiantes del nivel inicial, aportando una propuesta teórico-práctica que permite responder a dificultades atencionales mediante estrategias lúdicas organizadas.

Ccama Paucar y Huamani Ayme (2025), en la investigación titulada “Programa de estrategias lúdicas para la atención sostenida en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 21 Fe y Alegría, Cusco, 2025”, tuvieron como propósito establecer en qué medida la aplicación de un programa de estrategias lúdicas favorecía la atención sostenida en niños del nivel inicial. Metodológicamente, el estudio se sustentó en el método hipotético-deductivo, con un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño preexperimental. Para el desarrollo de la investigación se trabajó con un solo grupo, al que se aplicó un pre test antes de la intervención y un post test al finalizarla.

La población estuvo conformada por 51 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 25 niños de 5 años pertenecientes al aula “B”, mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. La recolección de la información se realizó a través de la técnica de observación y se empleó como instrumento una guía de observación

orientada a evaluar la atención sostenida en las dimensiones de estado de alerta y concentración.

Los resultados evidenciaron una mejora significativa después de la aplicación del programa. En la evaluación inicial, la mayor parte de los estudiantes se encontraba en los niveles Inicio y Proceso; sin embargo, al concluir la intervención, el 100 % alcanzó el nivel Destacado en atención sostenida. Asimismo, el promedio general se incrementó de 19.04 a 46.00 puntos, lo que representó un aumento de 26.96, con un nivel de significancia inferior a 0.001.

Con base en estos hallazgos, las autoras señalaron que la aplicación de estrategias lúdicas contribuyó significativamente al fortalecimiento de la atención sostenida en los niños, favoreciendo una mayor capacidad de concentración, una mejor permanencia durante las actividades y una participación más activa en las experiencias de aprendizaje del nivel inicial.

1.2. Bases teórico-científicas

1.2.1. Etimología de juegos didácticos

La palabra juego proviene del latín *iocus*, término relacionado con diversión, entretenimiento o actividad recreativa. Por otro lado, el término didáctico deriva del griego *didaktiké*, que hace referencia a la enseñanza o instrucción. La Real Academia Española define el juego como un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”, mientras que lo didáctico es definido como aquello “perteneciente o relativo a la enseñanza” (Real Academia Española, s. f.). A partir de estas definiciones, los juegos didácticos pueden comprenderse como actividades lúdicas orientadas al aprendizaje mediante experiencias organizadas con una finalidad educativa.

1.2.2. Definición de juegos didácticos

Los juegos didácticos son actividades lúdicas orientadas al aprendizaje que poseen una intención educativa y se desarrollan mediante objetivos, reglas y consignas previamente establecidas. A diferencia del juego libre, estas actividades son organizadas por el docente con la finalidad de favorecer capacidades y experiencias de aprendizaje dentro del proceso educativo.

De acuerdo con Farez Quinga et al. (2025), los juegos didácticos constituyen actividades estructuradas con una finalidad pedagógica explícita, orientadas a facilitar el aprendizaje de contenidos, habilidades y actitudes. Los autores señalan que este tipo de

juegos presenta reglas definidas, objetivos educativos y una secuencia planificada guiada por el docente, permitiendo que las actividades mantengan una organización acorde con los propósitos de aprendizaje.

Gomes y Friedrich (2001, como se citó en Higuera-Rodríguez y Molina-Ruiz, 2020) sostienen que un juego adquiere carácter didáctico cuando es utilizado para alcanzar objetivos pedagógicos específicos. Desde esta perspectiva, el juego no constituye únicamente una actividad recreativa, sino también un recurso que favorece la adquisición de nuevos conocimientos mediante experiencias dinámicas y participativas. Los autores también explican que el componente lúdico permite acercar los contenidos al estudiante de una manera más atractiva dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En relación con ello, Higuera-Rodríguez y Molina-Ruiz (2020) refieren que el juego didáctico puede entenderse como recurso, herramienta, actividad o metodología orientada al aprendizaje mediante la dimensión lúdica. Asimismo, destacan que estas experiencias favorecen la motivación, la participación y el involucramiento de los estudiantes durante las actividades educativas.

Por su parte, Suárez Pérez (2021) refiere que el juego constituye un recurso importante dentro del aprendizaje infantil, debido a que promueve el seguimiento de normas y la participación activa de los niños durante las actividades. Además, estas experiencias se relacionan con la concentración, la interacción y el desarrollo de actividades organizadas dentro del juego.

1.2.3. Juegos cognitivos

Los juegos cognitivos comprenden actividades orientadas al desarrollo de procesos relacionados con la memoria, la lógica, el razonamiento y la resolución de problemas. Este tipo de juegos requiere que los niños observen, relacionen información, recuerden consignas y busquen soluciones durante las actividades, favoreciendo el pensamiento y la participación activa durante el juego.

Farez Quinga et al. (2025) señalan que los juegos cognitivos están orientados al desarrollo de destrezas como la memoria, la lógica, la atención y la resolución de problemas, movilizandocapacidades de razonamiento en los niños. A través de estas actividades, los estudiantes participan en experiencias donde deben analizar información, relacionar elementos y responder a diferentes situaciones planteadas durante el juego.

Benites Coronel et al. (2024) sostienen que los juegos cognitivos constituyen herramientas pedagógicas previamente planificadas para estimular funciones

relacionadas con la memoria, el razonamiento y la velocidad de pensamiento. Los autores también indican que estas actividades influyen en la agilidad mental y el análisis, permitiendo que los niños desarrollen procesos de pensamiento mediante experiencias dinámicas y organizadas.

Por su parte, Piña Ramírez (2021) refiere que los juegos cognitivos requieren mayor estimulación de las capacidades mentales de los niños, favoreciendo procesos vinculados con el pensamiento, el lenguaje y la resolución de situaciones de manera lúdica. Además, menciona que este tipo de juegos puede incluir actividades imaginativas, lingüísticas, de exploración, atención y memoria, permitiendo que los niños desarrollen diferentes habilidades durante las actividades.

A. Tangram.

El tangram es un juego didáctico compuesto por siete piezas geométricas que pueden combinarse para formar diversas figuras mediante la observación, la organización espacial y la manipulación de las piezas (Ministerio de Educación, 2018). Estas piezas permiten representar objetos, animales, personas y formas geométricas a partir de diferentes combinaciones.

Desde el punto de vista educativo, el tangram favorece la observación, el reconocimiento de formas y la organización espacial, debido a que los niños deben analizar modelos, identificar las características de cada pieza y establecer relaciones entre ellas para reproducir una figura determinada. Asimismo, la actividad requiere mantener la atención en los detalles, comparar tamaños y posiciones, así como explorar distintas alternativas para alcanzar el resultado esperado.

B. Dominó.

El dominó es un juego de mesa compuesto generalmente por 28 fichas rectangulares divididas en dos secciones, en las que los participantes deben relacionar imágenes, figuras o cantidades semejantes mediante la observación y la asociación visual (Ministerio de Educación, 2018). En Educación Inicial puede adaptarse utilizando colores, animales, frutas, números u otros elementos acordes con las características y necesidades de los niños.

El dominó favorece la observación, la comparación y el reconocimiento de relaciones entre los elementos representados en las fichas. Para participar en la actividad, los niños deben identificar semejanzas, analizar las alternativas disponibles y seleccionar la ficha que corresponde para continuar la secuencia establecida. Estas acciones

promueven la atención, el seguimiento de consignas y la participación activa durante el desarrollo de la actividad.

C. Juego de memoria

El juego de memoria consiste en identificar y formar pares de imágenes o figuras iguales recordando la ubicación de las fichas mediante la observación y la memoria visual (Ministerio de Educación, 2018). Generalmente se desarrolla utilizando tarjetas colocadas boca abajo que los participantes descubren progresivamente hasta encontrar las parejas correspondientes.

En el ámbito educativo, esta actividad favorece la observación y el reconocimiento visual, ya que los niños deben recordar la ubicación de los estímulos previamente observados para encontrar las coincidencias. Además, requiere mantener la atención durante el desarrollo del juego y participar activamente en la búsqueda de las parejas, convirtiéndose en un recurso didáctico ampliamente utilizado en Educación Inicial.

D. Juego de secuencia. El juego de secuencia es una actividad didáctica basada en la organización de imágenes, objetos o acontecimientos siguiendo una secuencia lógica o un orden determinado mediante la identificación de patrones y relaciones entre los elementos presentados (Coformación, 2024).

Durante su desarrollo, los niños deben observar modelos, identificar el orden establecido y reproducir correctamente la secuencia propuesta. Estas acciones requieren analizar relaciones entre los elementos, reconocer patrones y mantener la atención en la información presentada para organizarla de manera adecuada. Por ello, constituye una actividad que promueve la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas durante las experiencias de aprendizaje.

1.2.4. Juegos sensoriales y perceptivos

Los juegos sensoriales y perceptivos son actividades orientadas a estimular los sentidos y favorecer la exploración del entorno mediante experiencias prácticas. A través de estos juegos, los niños pueden reconocer colores, sonidos, formas, texturas, tamaños y posiciones, permitiéndoles observar con mayor atención los estímulos presentes durante las actividades.

Estas actividades favorecen la exploración del espacio y guardan relación con el desarrollo psicomotor temprano de los niños, debido a que promueven la interacción con diferentes estímulos mediante experiencias prácticas y dinámicas (Farez Quinga et al.,

2025). Del mismo modo, intervienen en el desarrollo de los sentidos y pueden involucrar el predominio de uno o más de ellos durante la actividad, permitiendo que los niños aprendan mediante la observación, la manipulación y la experimentación con elementos de su entorno (López Araujo et al., 2020).

La manipulación de texturas, colores, sonidos y otros elementos favorece experiencias relacionadas con el descubrimiento y la participación activa de los niños durante el juego. Estas actividades permiten una interacción más directa con el entorno y contribuyen al desarrollo de experiencias de aprendizaje a través de los sentidos (Chalá Álvarez et al., 2025).

A. Bingo

El bingo es un juego de mesa en el que los participantes identifican y marcan en una cartilla los elementos indicados durante el desarrollo de la actividad (RAE, s.f.). En Educación Inicial puede adaptarse mediante imágenes, sonidos, colores u otros estímulos relacionados con los aprendizajes propuestos.

Los niños deben reconocer los estímulos presentados y localizar el elemento correspondiente dentro de su cartilla. Para ello, observan atentamente las imágenes, escuchan las indicaciones y verifican si la información coincide con los elementos disponibles. Estas acciones favorecen la observación y la identificación de estímulos visuales y auditivos durante la actividad.

B. Lotería

La lotería es un juego de mesa compuesto por cartillas e imágenes, en el que los participantes deben identificar y marcar las figuras indicadas durante el desarrollo del juego. Cada jugador dispone de una cartilla diferente y completa progresivamente los elementos correspondientes (Euroinnova, s.f.).

La dinámica del juego exige reconocer imágenes, comparar características y localizar los elementos mencionados dentro de la cartilla. Asimismo, los participantes permanecen atentos a las indicaciones para identificar correctamente las figuras y continuar con la actividad. Estas características convierten a la lotería en una experiencia lúdica basada en la observación y el reconocimiento visual.

C. Laberinto

El laberinto es un juego o desafío visual que consiste en encontrar el camino correcto para llegar a una meta o salida mediante la observación y el seguimiento de un recorrido determinado (Ministerio de Educación, 2018).

Para resolver la actividad, los niños exploran diferentes rutas, identifican posibles caminos y seleccionan la alternativa adecuada para alcanzar el objetivo propuesto. Este proceso requiere observar cuidadosamente el recorrido, evitar trayectorias incorrectas y mantener la atención en la ruta seleccionada hasta llegar a la meta.

D. Juego de asociación

El juego de asociación es una actividad lúdica orientada a relacionar imágenes, figuras u objetos que presentan alguna correspondencia entre sí mediante la observación, comparación e identificación de semejanzas o relaciones entre los elementos presentados (Castro Cuba, 2024).

La ejecución de esta actividad implica comparar características, identificar elementos relacionados y establecer vínculos entre ellos. Para lograrlo, los niños observan los estímulos disponibles y reconocen las semejanzas o relaciones existentes entre las imágenes u objetos presentados. Estas acciones favorecen la discriminación visual y el reconocimiento de atributos comunes.

E. Juego de búsqueda visual

El juego de búsqueda visual es una actividad didáctica que consiste en localizar e identificar imágenes, figuras u objetos específicos dentro de un conjunto de estímulos visuales. Su desarrollo requiere realizar un rastreo visual para encontrar determinados elementos entre diversos distractores presentes en el entorno (eCognitiva, s.f.).

Al participar en este juego, los niños recorren visualmente diferentes imágenes, analizan sus características y localizan aquellos elementos que responden a la consigna planteada. Debido a que deben identificar información específica entre múltiples estímulos, la actividad exige una observación detallada y una exploración visual constante durante su desarrollo.

1.2.5. Juegos de reglas

Los juegos de reglas son actividades que se desarrollan a partir de normas y consignas previamente establecidas, las cuales orientan la participación de los niños durante el juego. Este tipo de actividades requiere que los participantes respeten turnos, sigan indicaciones y mantengan atención en las acciones que se realizan, favoreciendo experiencias organizadas dentro del aula.

Estos juegos se estructuran en torno a normas específicas y objetivos determinados, cuyo cumplimiento permite desarrollar adecuadamente la actividad. Además, mediante estas experiencias se combinan habilidades relacionadas con la

cooperación, el autocontrol y el ejercicio de capacidades sensoriomotoras e intelectuales (López Araujo et al., 2020).

Suárez Pérez (2021) refiere que los juegos de reglas constituyen un recurso importante dentro del aprendizaje infantil, debido a que favorecen la concentración, la interacción y el seguimiento de normas durante las actividades. A través de estas experiencias, los niños desarrollan formas de participación más organizadas mientras interactúan con otros durante el juego.

A. Juego de recorrido.

El juego de recorrido es una actividad lúdica desarrollada mediante un tablero o camino previamente establecido, en el que los participantes avanzan siguiendo reglas, turnos e indicaciones determinadas. Generalmente, el desplazamiento se realiza mediante fichas, dados u otros elementos que orientan el avance a lo largo del recorrido (Ministerio de Educación, 2018).

Los participantes deben respetar turnos, seguir las consignas del juego y cumplir las normas establecidas para avanzar correctamente hacia la meta. Asimismo, observan el recorrido, toman decisiones de acuerdo con las indicaciones planteadas y permanecen atentos a las acciones realizadas durante la actividad. Estas características convierten al juego de recorrido en una experiencia lúdica organizada que favorece la participación y el cumplimiento de reglas dentro de situaciones de aprendizaje.

1.2.6. Importancia de los juegos didácticos en la educación inicial

Los juegos didácticos tienen importancia en Educación Inicial porque permiten que los niños aprendan mediante actividades relacionadas con su manera natural de explorar, observar e interactuar con el entorno durante la primera infancia. A través del juego, los niños manipulan materiales, siguen consignas y participan en experiencias concretas dentro del aula.

UNICEF y The LEGO Foundation (2018) señalan que el aprendizaje mediante el juego favorece la exploración, el descubrimiento y la interacción con el entorno, aspectos importantes durante la primera infancia. El documento también destaca que el juego promueve acciones físicas, mentales y verbales relacionadas con el aprendizaje y el desarrollo infantil.

Del mismo modo, el Ministerio de Educación (2019), en el material *Juega, crea, resuelve y aprende*, plantea actividades dirigidas a niños de 4 y 5 años donde se prioriza el juego, la exploración y el descubrimiento como parte del aprendizaje. Además, el

documento menciona que estas experiencias permiten que los niños utilicen conocimientos, habilidades y estrategias para resolver situaciones de manera individual y colectiva.

Durante la Educación Inicial, el juego también favorece procesos relacionados con la atención, la comunicación, la interacción social y el pensamiento, debido a que los niños deben observar, escuchar consignas, manipular materiales y responder a diferentes estímulos durante las actividades desarrolladas en el aula.

1.2.7. Características de los juegos didácticos

Los juegos didácticos presentan características que los diferencian del juego libre, debido a que son organizados con una intención pedagógica y orientados hacia determinados aprendizajes dentro del aula. En estas actividades, el docente planifica previamente los materiales, las reglas, las consignas y la forma de participación de los niños, buscando que el juego responda a una finalidad educativa.

Una de las principales características de los juegos didácticos es su organización estructurada, ya que poseen objetivos educativos, reglas definidas y una secuencia planificada guiada por el docente (Farez Quinga et al., 2025). Esta organización permite que las actividades mantengan relación con los aprendizajes que se pretende desarrollar durante las sesiones.

Otra característica importante es la integración entre la dimensión lúdica y la intención educativa. Gomes y Friedrich (2001, como se citó en Higuera-Rodríguez y Molina-Ruiz, 2020) sostienen que el juego adquiere carácter didáctico cuando es utilizado para alcanzar objetivos pedagógicos específicos. Desde esta perspectiva, el componente recreativo se convierte en un medio que facilita la adquisición de conocimientos mediante experiencias dinámicas y participativas.

Los juegos didácticos también se caracterizan por favorecer la motivación, el interés y la participación activa de los estudiantes durante las actividades. En el documento de Higuera-Rodríguez y Molina-Ruiz (2020), el juego es comprendido como una herramienta que promueve actitudes más activas, participativas y reflexivas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, los autores destacan que estas experiencias contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y comunicativas mediante metodologías dinámicas.

Otra característica de los juegos didácticos es que permiten la exploración, manipulación e interacción con diferentes elementos del entorno. A través de estas

experiencias, los niños participan de manera más directa en las actividades, observan estímulos, experimentan y descubren nuevas posibilidades de aprendizaje mediante acciones concretas.

Además, estos juegos pueden adaptarse a diferentes contenidos y situaciones educativas, permitiendo trabajar diversas habilidades y aprendizajes dentro del aula. Higuera-Rodríguez y Molina-Ruiz (2020) mencionan que el juego didáctico puede utilizarse en distintas áreas y favorecer aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales mediante experiencias lúdicas organizadas.

1.2.8. Principios pedagógicos de los juegos didácticos

Los juegos didácticos deben aplicarse considerando principios pedagógicos que orienten su desarrollo dentro del aula. No se trata únicamente de proponer una actividad recreativa, sino de organizar experiencias con intención educativa donde el niño pueda participar, explorar, pensar y actuar de acuerdo con sus posibilidades.

Uno de los principales principios es la intencionalidad pedagógica, ya que el docente debe definir qué aprendizaje desea desarrollar, qué materiales utilizará y de qué manera orientará la participación de los niños durante el juego. Esto permite que las actividades mantengan relación con los propósitos educativos planteados en Educación Inicial.

Otro principio importante es la adecuación al desarrollo infantil. UNICEF y The LEGO Foundation (2018) señalan que un plan de estudios eficaz en educación preescolar debe adaptarse a las edades, características de desarrollo, diferencias individuales y contexto cultural de los niños. El documento también menciona que las actividades basadas en el juego deben responder al desarrollo infantil y, al mismo tiempo, ser suficientemente estimulantes para promover el interés y la participación de los estudiantes.

El aprendizaje activo constituye otro de los principios presentes en los juegos didácticos, debido a que los niños aprenden mejor cuando manipulan, observan, prueban y participan directamente en las actividades. UNICEF y The LEGO Foundation (2018) explican que el juego favorece la participación activa mediante acciones físicas, mentales y verbales. Asimismo, señalan que, a través del juego, los niños pueden practicar competencias, explorar posibilidades y descubrir nuevos retos.

La mediación docente representa otro principio importante dentro de los juegos didácticos, porque estas actividades requieren orientación para responder a una finalidad

educativa. En este proceso, el docente organiza el espacio, prepara los materiales, brinda consignas claras y acompaña el desarrollo de la actividad. UNICEF y The LEGO Foundation (2018) mencionan que el papel de los docentes y adultos consiste en organizar experiencias lúdicas y de aprendizaje considerando las necesidades e intereses de los niños.

1.2.9. Juegos didácticos y desarrollo infantil

Los juegos didácticos contribuyen al desarrollo integral de los niños, ya que favorecen la adquisición de conocimientos y el fortalecimiento de diversas capacidades cognitivas, sociales y emocionales. Liu et al. (2017) sostienen que las experiencias lúdicas caracterizadas por el involucramiento activo, la interacción social y el significado para el niño favorecen el aprendizaje infantil debido a que estimulan procesos cognitivos necesarios para su desarrollo. Asimismo, los autores señalan que el juego constituye una experiencia que permite a los niños explorar, descubrir y construir aprendizajes a partir de su participación activa en diferentes situaciones.

De igual manera, Liu et al. (2017) refieren que el involucramiento activo durante el juego favorece el desarrollo de funciones ejecutivas relacionadas con el control inhibitorio, la memoria de trabajo y la regulación de la conducta. Estas capacidades permiten que los niños organicen mejor sus respuestas, regulen impulsos y participen de manera más constante en las actividades desarrolladas dentro del aula. Asimismo, las experiencias lúdicas generan condiciones emocionales positivas que favorecen la motivación y la disposición para aprender, especialmente cuando responden a la edad, intereses y necesidades de los niños.

1.2.10. Neurociencia y juegos didácticos

Desde la neurociencia, las experiencias de juego significativas contribuyen al fortalecimiento de las conexiones neuronales y favorecen la plasticidad cerebral durante la infancia. Liu et al. (2017) señalan que la participación activa, la interacción social y el significado que el juego tiene para el niño constituyen experiencias que estimulan el desarrollo cerebral y facilitan la adquisición de nuevos aprendizajes. Estas experiencias permiten que el cerebro establezca y fortalezca conexiones necesarias para el desarrollo de diversas capacidades durante los primeros años de vida.

Asimismo, los autores explican que la plasticidad cerebral es la capacidad del cerebro para adaptarse y reorganizarse a partir de las experiencias y estímulos del entorno. Debido a que durante la primera infancia el cerebro presenta una mayor sensibilidad al

aprendizaje, los juegos didácticos constituyen experiencias enriquecedoras que favorecen el desarrollo cerebral y la adquisición progresiva de capacidades necesarias para el aprendizaje.

1.2.11. Etimología de atención

La palabra atención proviene del latín *attentio*, -onis, término del que deriva el verbo *atender* y que se relaciona con la acción de dirigir el interés o la mente hacia algo determinado (RAE, s.f.). Desde su origen etimológico, este concepto se asocia con la orientación de la actividad mental hacia estímulos, situaciones o actividades específicas, concentrando el interés en aquello que resulta relevante.

1.2.12. Atención

La atención constituye un proceso cognitivo fundamental que permite orientar y concentrar los recursos mentales hacia determinados estímulos, situaciones o actividades del entorno. A través de este proceso es posible seleccionar la información relevante, mantener el interés en una tarea y responder de manera adecuada a las demandas del medio. En el ámbito educativo, la atención favorece que los niños puedan observar, escuchar, comprender consignas, participar activamente y mantenerse involucrados durante las experiencias de aprendizaje.

Entre los aportes clásicos al estudio de la atención destaca William James (1890), quien la consideró un proceso relacionado con la focalización consciente de la mente hacia aquellos estímulos o acontecimientos que resultan relevantes para la persona. Desde esta perspectiva, la atención implica dirigir los recursos mentales hacia un determinado objeto, situación o actividad, dejando en segundo plano otros estímulos presentes en el entorno. Esta concepción resaltó el carácter selectivo de la atención y su importancia en la organización de la actividad mental.

Machado-Bagué et al. (2021) sostienen que la atención es un proceso complejo que permite filtrar, mantener y manipular la información de acuerdo con los objetivos e intereses de la persona. Los autores explican que este proceso constituye la base de múltiples actividades cognitivas, ya que posibilita seleccionar la información relevante y descartar aquella que resulta innecesaria. Además, destacan que participa activamente en el aprendizaje debido a que facilita la organización de la actividad mental, orienta el procesamiento de la información y favorece el desarrollo de diversas actividades. En este sentido, la atención influye en el aprendizaje y en el desempeño de las tareas desarrolladas

en distintos contextos, especialmente en aquellas que requieren mantener el interés y la concentración durante un tiempo determinado (Zuluaga de Garavito, 2008).

Londoño Ocampo (2009) refiere que la atención es un proceso psicológico básico e indispensable para el procesamiento de la información. Según el autor, las personas se encuentran expuestas constantemente a una gran cantidad de estímulos provenientes del entorno; sin embargo, no todos son procesados de la misma manera. La atención permite seleccionar aquellos estímulos que resultan relevantes para responder a las demandas del medio, contribuyendo a una actuación más organizada y eficiente. Asimismo, señala que este proceso funciona de manera integrada con otros procesos cognitivos, como la percepción, la memoria y el pensamiento.

Zuluaga de Garavito (2002) menciona que la atención es la capacidad de enfocar, seleccionar y mantenerse orientado hacia un objetivo hasta alcanzar una meta determinada. La autora explica que este proceso es complejo y se relaciona con aspectos emocionales, cognitivos y motores que intervienen en el desempeño de la persona. Estos elementos influyen en la manera en que cada individuo dirige y mantiene su atención frente a las diferentes actividades que realiza, favoreciendo el adecuado procesamiento de la información y el logro de objetivos específicos.

En conjunto, los aportes revisados permiten comprender que la atención constituye un proceso esencial para el aprendizaje y para la realización de las actividades cotidianas. Su adecuada regulación posibilita seleccionar la información relevante, mantener la concentración y orientar la conducta hacia el logro de objetivos, aspectos que resultan especialmente importantes durante la primera infancia, etapa en la que estas capacidades continúan desarrollándose progresivamente.

A. Atención Sostenida.

La atención sostenida se refiere a la capacidad de mantener el foco atencional durante un periodo prolongado mientras se realiza una actividad o tarea determinada. Este tipo de atención permite conservar la concentración y mantener una respuesta constante frente a los estímulos presentes en una situación específica. Sohlberg y Mateer (2001), citados por Londoño Ocampo (2009), la definen como la habilidad para mantener una respuesta conductual consistente durante actividades continuas o repetitivas, posibilitando la realización de tareas durante largos periodos de tiempo sin perder el objetivo propuesto.

Londoño Ocampo (2009) señala que la atención sostenida resulta indispensable en numerosas actividades de la vida cotidiana, ya que permite mantener el estado de alerta, conservar la concentración y responder adecuadamente durante la ejecución de tareas continuas. Asimismo, explica que este proceso se encuentra estrechamente relacionado con otros procesos cognitivos, especialmente la percepción y la memoria, los cuales contribuyen al adecuado procesamiento de la información y al mantenimiento del desempeño durante una actividad.

García Castro (2019) indica que la atención sostenida se vincula con la capacidad de vigilancia y permanencia de la concentración a lo largo del tiempo. Por lo tanto, cuando esta capacidad presenta dificultades, la persona puede experimentar interrupciones frecuentes en la tarea, distracciones constantes o una disminución progresiva del rendimiento, lo que afecta la continuidad de la actividad que se desarrolla.

En la etapa de Educación Inicial, la atención sostenida se manifiesta cuando los niños logran permanecer concentrados durante el desarrollo de una actividad, escuchan indicaciones, siguen consignas y mantienen el interés hasta culminar una tarea. No obstante, debido a que esta capacidad aún se encuentra en proceso de desarrollo, es común que presenten distracciones ante estímulos externos o pierdan el interés cuando las actividades no resultan significativas o motivadoras para ellos.

B. Atención Selectiva.

La atención selectiva es la capacidad de focalizar la atención en un estímulo o actividad específica, dejando de lado aquellos estímulos que resultan irrelevantes o que pueden generar distracción. Este tipo de atención permite seleccionar información importante del entorno y mantener la concentración frente a una tarea determinada, aun cuando existan otros estímulos presentes.

García Castro (2019) señala que la atención posee una dimensión selectiva que permite priorizar determinados estímulos sobre otros presentes en el ambiente. El autor explica que, desde la psicología cognitiva, este proceso actúa como un mecanismo encargado de favorecer el procesamiento de la información relevante, intensificando aquellos estímulos que resultan importantes y reduciendo la influencia de los que no son necesarios para la actividad que se realiza. De esta forma, la atención selectiva favorece una respuesta más eficiente frente a las demandas del entorno.

Londoño Ocampo (2009) sostiene que la atención permite seleccionar del entorno aquellos estímulos que son relevantes para el estado cognitivo de la persona y para la

realización de una actividad determinada. Además, menciona que este proceso facilita la ejecución de acciones y la respuesta adecuada frente a las demandas del medio, inhibiendo estímulos irrelevantes que podrían interferir en la tarea.

Por su parte, Sohlberg y Mateer (2001), citados por Londoño Ocampo (2009), señalan que la atención selectiva es la habilidad para mantener una actividad en presencia de distractores. Esta capacidad permite continuar una tarea aun cuando existan estímulos externos o internos que intenten desviar el foco atencional, favoreciendo la continuidad y eficacia del desempeño.

En la infancia, la atención selectiva se manifiesta cuando logran identificar información relevante, seguir instrucciones específicas o continuar una actividad a pesar de la presencia de ruidos, movimientos u otros estímulos que ocurren a su alrededor. Sin embargo, debido a que esta capacidad aún se encuentra en desarrollo, es frecuente que dirijan su atención hacia estímulos novedosos o llamativos, generando interrupciones momentáneas en la tarea que realizan.

C. Atención Dividida.

La atención dividida es la capacidad de atender simultáneamente dos o más estímulos o realizar varias actividades al mismo tiempo, distribuyendo los recursos atencionales de acuerdo con las demandas de la situación. Este tipo de atención permite procesar diferentes fuentes de información de manera simultánea y responder frente a diversas tareas sin perder completamente el control de la actividad principal.

García Castro (2019) señala que la atención dividida se refiere a la capacidad para procesar diferentes fuentes de estimulación o realizar varias tareas al mismo tiempo, constituyendo una de las principales dimensiones de la atención estudiadas por la psicología cognitiva.

Sohlberg y Mateer (2001), citados por Londoño Ocampo (2009), sostienen que la atención dividida implica la habilidad para responder simultáneamente a diferentes demandas de una tarea o atender más de un estímulo al mismo tiempo. Desde esta perspectiva, este tipo de atención requiere distribuir adecuadamente los recursos mentales para responder frente a distintas actividades de manera coordinada.

Londoño Ocampo (2009) explica que la atención no constituye un proceso unitario, sino un conjunto de mecanismos que trabajan de manera coordinada para seleccionar, organizar y procesar información relevante del entorno. En este contexto, la

atención dividida permite responder frente a diferentes estímulos sin perder completamente el control de la tarea que se está realizando.

Machado-Bagué et al. (2021) sostienen que la atención participa en el control y manipulación de la información de acuerdo con las necesidades y objetivos de la persona. En situaciones que exigen atender más de una demanda de manera simultánea, resulta necesario organizar y distribuir los recursos atencionales para responder adecuadamente a las exigencias del entorno.

En los niños de Educación Inicial, la atención dividida puede observarse cuando realizan tareas que requieren escuchar indicaciones mientras manipulan materiales, responder preguntas mientras juegan o coordinar distintas acciones durante una misma actividad. Sin embargo, debido a que esta capacidad aún se encuentra en proceso de desarrollo, pueden presentar dificultades para atender varios estímulos al mismo tiempo, especialmente cuando las tareas exigen mayores niveles de control y organización mental.

1.2.13. Proceso de la atención

El proceso de la atención se inicia cuando el organismo detecta estímulos del entorno que resultan novedosos, intensos o significativos. Frente a estos estímulos se activa la denominada Respuesta de Orientación (RO), mecanismo que permite dirigir los órganos sensoriales hacia la fuente de estimulación con el propósito de captar información relevante. Castillo (2009, como se citó en García Castro, 2019) señala que esta respuesta depende principalmente de la novedad, intensidad y significado del estímulo presentado.

La activación de la Respuesta de Orientación genera diversos cambios fisiológicos y conductuales que favorecen la focalización de la atención. Entre ellos se encuentran la orientación de la mirada hacia el estímulo, el incremento del estado de alerta y la reducción momentánea de otras actividades que podrían interferir en la atención. Estos cambios permiten que el organismo concentre sus recursos atencionales en aquello que considera importante dentro del entorno (García Castro, 2019).

Una vez captado el estímulo, la atención realiza un proceso de selección que permite diferenciar la información relevante de aquella que no resulta necesaria para la actividad que se desarrolla. Londoño Ocampo (2009) refiere que este mecanismo favorece una respuesta más eficiente frente a las demandas del medio, al permitir que la persona concentre sus recursos mentales en los estímulos que requieren ser atendidos.

Posteriormente, la información seleccionada se mantiene en el foco atencional durante el tiempo necesario para su análisis y utilización. García Castro (2019) plantea

que el proceso atencional se desarrolla en distintos momentos, comenzando con la detección del estímulo, continuando con su selección y mantenimiento, y finalizando cuando este pierde novedad o relevancia. Cuando ello ocurre, la respuesta disminuye progresivamente, fenómeno conocido como habituación. Sin embargo, la aparición de un nuevo estímulo significativo puede activar nuevamente la atención.

El mantenimiento de la atención también depende del nivel general de activación del organismo, conocido como arousal. Este estado favorece la vigilancia y la disposición para responder a los estímulos del entorno, permitiendo sostener la atención durante la realización de diferentes actividades. García Castro (2019) señala que este nivel de activación se relaciona con el Sistema Reticular Activador Ascendente (SARA), encargado de contribuir al estado de alerta necesario para atender los estímulos del ambiente.

De acuerdo con Machado-Bagué et al. (2021), la atención permite organizar los recursos mentales de acuerdo con los objetivos e intereses de la persona. Desde esta perspectiva, el proceso atencional no solo implica detectar estímulos del entorno, sino también mantener la información relevante para orientar la actividad mental y facilitar la ejecución de diferentes acciones. De esta manera, la atención participa activamente en la adaptación de la conducta frente a las exigencias del entorno.

1.2.14. Desarrollo de la atención en niños de 4 años

El desarrollo de la atención forma parte del proceso de maduración cognitiva que ocurre durante la primera infancia. A medida que los niños crecen, sus capacidades atencionales evolucionan progresivamente, permitiéndoles dirigir, mantener y controlar con mayor eficacia su atención frente a los estímulos y actividades del entorno. Pérez Hernández (2008) señala que el desarrollo de los procesos atencionales presenta cambios importantes a lo largo de la infancia, observándose mejoras graduales conforme aumenta la edad.

A los 4 años, los niños se encuentran en una etapa de transición en la que la atención comienza a adquirir un carácter más voluntario, aunque todavía depende en gran medida del interés que generan las actividades y de las características de los estímulos presentes en el ambiente. En esta edad, los niños muestran una mayor capacidad para participar en actividades dirigidas, seguir indicaciones sencillas y mantener la concentración durante periodos más prolongados que en etapas anteriores. Sin embargo,

aún pueden distraerse con facilidad frente a estímulos novedosos o situaciones que capten su atención de manera inmediata (Arias Sierra y Huaynate Aliano, 2021).

Diversos estudios han evidenciado que durante esta etapa se producen avances significativos en la capacidad para mantener el foco atencional. Ruff y Lawson (1990, como se citó en Pérez Hernández, 2008) encontraron que, conforme aumenta la edad, los niños permanecen durante más tiempo en una misma actividad o juego, mostrando una mayor estabilidad en la atención sostenida y una menor tendencia a cambiar constantemente de estímulo. Estos progresos favorecen la exploración, la observación y el aprendizaje durante las experiencias educativas.

De manera similar, Levy et al. (1979, como se citó en Pérez Hernández, 2008) identificaron mejoras importantes en tareas relacionadas con la atención sostenida alrededor de los 4 años y medio de edad. Estos hallazgos sugieren que los años preescolares constituyen un periodo especialmente relevante para el fortalecimiento de las capacidades atencionales, debido a los cambios que se producen en el desarrollo cognitivo y en la capacidad de autorregular la conducta frente a las demandas del entorno.

Tomando en consideración estas características del desarrollo atencional, los niños de 4 años requieren experiencias de aprendizaje acordes con su etapa evolutiva, que despierten su interés y promuevan su participación activa. Las actividades dinámicas, significativas y adecuadas a su nivel de desarrollo favorecen la permanencia de la atención y contribuyen al fortalecimiento progresivo de esta capacidad durante la etapa de Educación Inicial.

1.2.15. Modelos neuropsicológicos de la atención

La atención ha sido estudiada desde diferentes modelos neuropsicológicos, los cuales coinciden en que este proceso no depende de una única estructura cerebral, sino de diversos mecanismos y sistemas que trabajan de manera coordinada. Viedma et al. (2008) señalan que la atención constituye un sistema complejo que influye en el procesamiento de la información y en el funcionamiento de diversos procesos cognitivos.

Uno de los modelos más representativos es el propuesto por Posner y Petersen, quienes plantean que la atención se organiza mediante diferentes redes funcionales encargadas de mantener el estado de alerta, orientar la atención hacia estímulos relevantes y regular el control voluntario de la conducta. Este modelo permite comprender que la atención involucra distintos mecanismos que actúan de manera coordinada para responder

a las demandas del entorno y favorecer el procesamiento de la información (De la Torre, 2002).

Asimismo, Mirsky propone un modelo multidimensional en el que la atención está conformada por diversos componentes que actúan de manera integrada. Entre ellos destacan la atención sostenida, relacionada con el mantenimiento de la concentración a lo largo del tiempo; la focalización, vinculada con la selección de estímulos relevantes; la codificación, asociada al procesamiento de la información; y la alternancia, relacionada con la capacidad para cambiar el foco atencional según las exigencias de la tarea. Este modelo contribuye a comprender la participación de la atención en diferentes actividades cognitivas y en los procesos de aprendizaje (De la Torre, 2002).

En conjunto, ambos modelos permiten comprender que la atención constituye un proceso multidimensional en el que intervienen diversos mecanismos cognitivos encargados de mantener el estado de alerta, seleccionar información relevante y regular la conducta frente a las demandas del entorno.

1.2.16. Factores que influyen en la atención

La atención puede verse influenciada por diferentes factores relacionados tanto con las características del estímulo como con el estado del organismo y el entorno en el que se desarrolla la actividad. Estos factores intervienen directamente en la capacidad para focalizar, mantener o cambiar la atención frente a determinados estímulos.

Londoño Ocampo (2009) señala que el nivel de activación del organismo influye en el funcionamiento de la atención. Este estado de activación, denominado arousal, permite mantener el nivel de alerta necesario para responder frente a los estímulos del ambiente y participar en el procesamiento de la información. Asimismo, el autor menciona que en este proceso intervienen estructuras relacionadas con la activación y regulación atencional, como la formación reticular y diversas áreas corticales.

García Castro (2019) indica que los estímulos novedosos, intensos o significativos captan con mayor facilidad la atención de las personas. En este sentido, la novedad, el movimiento y la intensidad del estímulo favorecen la orientación de la atención, mientras que los estímulos repetitivos o poco significativos pueden disminuir progresivamente el interés y la focalización atencional.

Asimismo, Machado-Bagué et al. (2021) sostienen que la atención se relaciona con procesos de selección, control y mantenimiento de la información relevante, por lo que distintos elementos del entorno pueden favorecer o dificultar el procesamiento de la

información durante el desarrollo de una actividad. En los niños de 4 años, estos factores adquieren especial importancia debido a que la atención aún se encuentra en proceso de desarrollo y depende, en gran medida, de las características de los estímulos y de las experiencias de aprendizaje que se presentan en el entorno educativo.

1.2.17. Atención y neurociencia

La neurociencia ha permitido comprender con mayor profundidad cómo se desarrolla la atención y cuál es su relación con el funcionamiento cerebral durante la infancia. Desde esta perspectiva, la atención no depende de una única región del cerebro, sino de la interacción de diferentes redes neuronales que participan en la selección, organización y procesamiento de la información necesaria para el aprendizaje.

Campos (2014) señala que durante los primeros años de vida el cerebro presenta una elevada plasticidad cerebral, entendida como la capacidad de modificar y fortalecer sus conexiones neuronales a partir de las experiencias y estímulos del entorno. Esta característica convierte a la primera infancia en una etapa especialmente importante para el desarrollo de procesos cognitivos como la atención, debido a que las experiencias vividas influyen directamente en la organización y funcionamiento de las redes neuronales. La autora también destaca que las experiencias significativas, la interacción con el entorno y las oportunidades de exploración favorecen el fortalecimiento progresivo de las conexiones cerebrales relacionadas con el aprendizaje. En este sentido, los ambientes enriquecidos y las actividades que promueven la participación activa del niño contribuyen al desarrollo de capacidades cognitivas fundamentales durante esta etapa.

Por su parte, Machado-Bagué et al. (2021) sostienen que la atención se relaciona con procesos de selección, control y mantenimiento de la información relevante. Desde esta perspectiva, las características del entorno pueden favorecer o dificultar el procesamiento de la información durante el desarrollo de una actividad.

Durante la etapa de Educación Inicial, la influencia de estos factores resulta especialmente significativa debido a que la atención aún se encuentra en proceso de desarrollo. Por ello, las características de los estímulos, las experiencias de aprendizaje y las condiciones del entorno pueden favorecer o dificultar la focalización y permanencia de la atención en los niños de 4 años.

1.2.18. Juegos didácticos y desarrollo de la atención

Sohlberg y Mateer (2001) consideran que los diferentes componentes de la atención pueden ser estimulados mediante actividades estructuradas dirigidas a

capacidades atencionales específicas. Este planteamiento permite comprender que la atención puede fortalecerse progresivamente a través de experiencias organizadas y planificadas, lo que proporciona una base teórica para el empleo de estrategias educativas orientadas al desarrollo de la atención durante la infancia.

En el contexto educativo, los juegos didácticos constituyen herramientas de enseñanza activa que promueven el aprendizaje mediante actividades con una intención pedagógica definida. Higuera Rodríguez y Molina-Ruiz (2020) señalan que este tipo de juegos favorece la participación del niño en las actividades, orientando su atención hacia una tarea específica y manteniendo su interés durante el proceso de aprendizaje.

De manera similar, López Araujo et al. (2020) indican que la participación activa que se produce durante el juego favorece la atención y la concentración, ya que los niños se involucran de manera más directa en las actividades propuestas. Esto permite una mayor interacción con los contenidos de aprendizaje y favorece la permanencia en las tareas.

Por otro lado, UNICEF y The LEGO Foundation (2018) destacan que el aprendizaje basado en el juego genera condiciones favorables para el desarrollo de la atención debido a que promueve la motivación, la exploración y la participación activa del niño. Asimismo, estas experiencias crean ambientes positivos que facilitan la concentración y la disposición para involucrarse en actividades que requieren esfuerzo mental.

Lara Núñez et al. (2025) señalan que los juegos didácticos contribuyen al fortalecimiento de diversas habilidades cognitivas vinculadas con el aprendizaje, entre ellas la memoria, el pensamiento lógico, el razonamiento y la resolución de problemas. De igual forma, García Zambrano et al. (2025) refieren que las actividades lúdicas favorecen el mantenimiento de la atención cuando responden a los intereses y características propias de los niños. En conjunto, estos aportes permiten comprender que los juegos didácticos constituyen una estrategia pertinente para favorecer el desarrollo progresivo de la atención durante la etapa de Educación Inicial.

1.3. Definición de términos

Juego: Actividad libre, natural y placentera, intrínseca al ser humano, esencial para el desarrollo integral del niño, para su autonomía, toma de decisiones y resolución de conflictos. Durante ella, los niños exploran su entorno desarrollando habilidades

cognitivas, emocionales y sociales fundamentales para su formación y tiene un valor pedagógico importante en el nivel de educación inicial (Flores Espinoza et al., 2024)

Juegos didácticos: Actividades lúdicas planificadas con una intención educativa definida, diseñadas para favorecer el aprendizaje mediante la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de diversas habilidades cognitivas y sociales (Farez Quinga et al., 2025; Higuera-Rodríguez y Molina-Ruiz, 2020).

Atención: Proceso cognitivo que permite seleccionar, focalizar y mantener los recursos mentales sobre estímulos o actividades relevantes, favoreciendo el procesamiento de la información y el aprendizaje (Londoño Ocampo, 2009; Machado-Bagué et al., 2021).

Desarrollo de la atención: Comprende la evolución progresiva de la atención desde el nacimiento, la cual, entre los hitos más importantes, inicia con las respuestas reflejas en la orientación hacia estímulos básicos, de carácter involuntario e inestable. Su desarrollo se enriquece conforme el niño crece apoyado del seno familiar, con la fijación de la mirada y la orientación hacia estímulos simples, sumadas a un periodo de exploración que los adultos guían y regulan, hasta poder dirigir su atención por voluntad propia. A los cuatro años, aunque la atención aún es limitada y depende del interés inmediato con cortos periodos de atención al estímulo, se producen cambios significativos en la maduración cerebral que representan un momento clave para el desarrollo de estrategias pedagógicas que la sostengan y estimulen (Pérez Hernández, 2008; Arias Sierra y Huaynate Aliano, 2021).

Estrategia didáctica: Organización integrada de elementos personales, interpersonales y en contenidos que incluyen la actividad tanto del docente, como de los alumnos, de la organización del espacio, materiales y tiempo, puestos en práctica para desencadenar una actividad en los estudiantes (Jiménez Gonzales y Robles Zepeda, 2016).

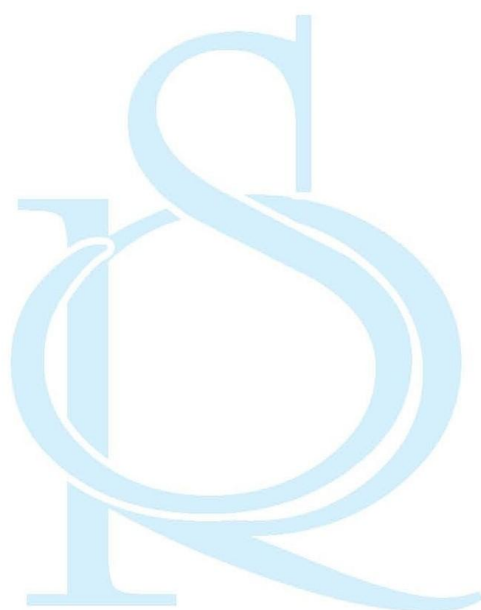
Atención sostenida: Capacidad para mantener la concentración y la respuesta atencional durante un periodo prolongado de tiempo frente a una actividad o estímulo determinado, permitiendo la continuidad de la tarea sin perder el foco de interés (Sohlberg y Mateer, 2001, citados por Londoño Ocampo, 2009).

Atención selectiva: Capacidad para focalizar la atención en estímulos relevantes e ignorar aquellos que resultan irrelevantes o distractores presentes en el entorno,

favoreciendo el procesamiento eficiente de la información (Sohlberg y Mateer, 2001, citados por Londoño Ocampo, 2009).

Atención dividida: Capacidad para atender simultáneamente más de una tarea o estímulo, distribuyendo los recursos atencionales entre diferentes actividades que requieren procesamiento concurrente (Sohlberg y Mateer, 2001, citados por Londoño Ocampo, 2009).

Aprendizaje: Proceso mediante el cual las personas adquieren, modifican o fortalecen conocimientos, habilidades, actitudes y comportamientos a partir de la experiencia, la interacción con el entorno y la participación en actividades significativas (UNICEF y The LEGO Foundation, 2018).



PARTE II

METODOLOGÍA

2.1. Variables de la investigación

2.1.1. *Variable independiente: Juegos didácticos*

Definición: Los juegos didácticos son actividades lúdicas estructuradas con una intencionalidad pedagógica orientada al desarrollo de habilidades específicas. Estas se organizan mediante reglas, consignas y materiales adecuados a la edad de los niños, favoreciendo la exploración, el razonamiento, la percepción y la participación activa durante el proceso de aprendizaje (Farez Quinga et al., 2025; Suárez Pérez, 2021).

2.1.2. *Variable dependiente: Atención*

Definición: La atención es una función cognitiva que permite seleccionar, focalizar y organizar la información relevante del entorno, manteniendo los recursos mentales sobre estímulos, actividades o situaciones significativas para la tarea que se realiza y filtrando aquellos estímulos que resultan irrelevantes. Este proceso regula el procesamiento de la información, favorece la concentración y facilita una respuesta adecuada frente a las demandas del contexto. Asimismo, constituye una capacidad fundamental para el aprendizaje, el desarrollo de actividades escolares y la adquisición de nuevos conocimientos durante la infancia (Estévez González et al., 1997; Machado-Bagué et al., 2021; Londoño Ocampo, 2009).

2.1.3. *Operacionalización de variable independiente: Juegos didácticos*

Tabla 1.

Operacionalización de la variable independiente

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Juegos didácticos	Los juegos didácticos son actividades lúdicas estructuradas con una intencionalidad pedagógica orientada al desarrollo de habilidades	La variable se operacionalizó mediante la aplicación de un programa de intervención compuesto por 20 sesiones de aprendizaje desarrolladas con los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura. Las	Juegos cognitivos	• Juegos de memoria visual. • Juegos de asociación de imágenes, figuras y objetos. • Juegos de secuencia siguiendo modelos establecidos. • Rompecabezas y tangram. • Actividades de clasificación, comparación y organización de elementos.

	específicas. Estas se organizan mediante reglas, consignas y materiales adecuados a la edad de los niños, favoreciendo la exploración, el razonamiento, la percepción y la participación activa durante el proceso de aprendizaje (Farez Quinga et al., 2025; Suárez Pérez, 2021).	actividades fueron organizadas en juegos cognitivos, juegos sensoriales y perceptivos y juegos de reglas, considerando el uso de materiales concretos, consignas claras y la participación activa de los niños. Asimismo, las experiencias lúdicas fueron planificadas de acuerdo con las dimensiones establecidas para la variable, favoreciendo la exploración, el razonamiento, la percepción y la interacción durante las actividades de aprendizaje.		• Resolución de desafíos lúdicos sencillos.
			Juegos sensoriales y de percepción	• Presenta materiales con variedad de colores, formas y tamaños para favorecer la observación activa. • Organiza juegos que exigen discriminar estímulos visuales para identificar similitudes o diferencias. • Incluye actividades que requieren ubicar objetos dentro de espacios delimitados o conjuntos visuales. • Proporciona juegos que demandan seguir trayectorias o recorrer laberintos visuales. • Utiliza recursos manipulables que permiten construir figuras, combinar piezas o completar estructuras perceptivas.
			Juegos de reglas	• Establece reglas simples y claras para organizar la participación de los niños en cada juego. • Dirige juegos que requieren respetar turnos y secuencias de participación. • Implementa juegos que exigen acciones concretas según las normas (mover ficha, sacar tarjeta, avanzar, retroceder). • Promueve dinámicas grupales donde los niños

				deban coordinar sus movimientos o decisiones según la regla. • Adapta las reglas del juego para favorecer la participación y asegurar la continuidad de la dinámica.
--	--	--	--	---

2.1.4. Operacionalización de variable dependiente: Atención

Tabla 2.

Operacionalización de la variable dependiente

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Atención	La atención es una función cognitiva que permite seleccionar, focalizar y organizar la información del entorno, manteniendo los recursos mentales sobre estímulos, actividades o situaciones significativas para la tarea que se realiza y filtrando aquellos estímulos que resultan irrelevantes. Este proceso regula el	Fue evaluada mediante una ficha de observación con escala valorativa de cuatro niveles de desempeño: Inicio, Proceso, Logrado y Destacado. La evaluación se realizó durante la aplicación del pre test y post test, mediante la observación directa de conductas manifestadas por los niños durante las actividades desarrolladas en el aula. Para su medición se consideraron las dimensiones atención sostenida, atención selectiva y atención	Atención sostenida	• Se mantiene concentrado en la actividad durante todo su desarrollo. • Ejecuta la actividad de manera continua y de forma constante hasta culminarla. • Comprende y cumple las consignas de la docente. • Mantiene atención mientras escucha intervenciones de la docente o de sus compañeros. • Tras una breve distracción, retoma la atención y continúa con la actividad. • Permanece en su lugar realizando la actividad sin levantarse innecesariamente.
			Atención selectiva	• Centra su atención en la actividad principal, ignorando estímulos irrelevantes del entorno. • Atiende a la docente y al recurso sin requerir llamados constantes.

	procesamiento de la información, favorece la concentración y facilita una respuesta adecuada frente a las demandas del contexto. Asimismo, constituye una capacidad fundamental para el aprendizaje, el desarrollo de actividades escolares y la adquisición de nuevos conocimientos durante la infancia (Estévez González et al., 1997; Machado-Bagué et al., 2021; Londoño Ocampo, 2009).	dividida, las cuales permitieron valorar la capacidad de los estudiantes para mantener la concentración, focalizarse en estímulos relevantes, seguir indicaciones y responder simultáneamente a diferentes demandas presentes en las experiencias de aprendizaje.		• Se concentra en usar solo los materiales necesarios para la actividad, dejando de lado elementos irrelevantes. • Realiza la actividad sin detenerse ante distractores visuales, auditivos o del entorno. • Escucha atentamente las consignas de la docente sin necesidad de repeticiones. • Responde o comenta de manera pertinente al tema cuando se le solicita, evitando desvíos.
			Atención dividida	• Realiza la actividad indicada mientras atiende a las instrucciones de la docente • Integra simultáneamente una instrucción verbal y una señal gestual para realizar la actividad indicada • Alterna entre dos tareas y retoma cada una sin perder la información esencial. • Responde a preguntas breves mientras continúa desarrollando la tarea en curso. • Interactúa con un compañero durante la actividad sin perder la atención a las indicaciones de la docente. • Completar tareas que requieren integrar información visual y auditiva de manera simultánea

2.2. Método de investigación

En la presente investigación se empleó el método científico, ya que permitió evaluar de manera objetiva el impacto de los juegos didácticos como estrategia para fortalecer el desarrollo de la atención en los niños. Al respecto, Barahona Tapia et al. (2023) señalan que este método constituye un proceso empírico, sistemático y controlado, orientado a explicar las relaciones entre distintos fenómenos mediante un procedimiento ordenado, secuencial y rigurosamente planificado.

2.2.1. Enfoque de investigación

De enfoque cuantitativo, ya que busca la medición, análisis y comprobación objetiva de los efectos que tienen los juegos didácticos en la mejora de la atención, siguiendo un proceso consecutivo y probatorio con el fin de describir mediante el análisis estadístico, su magnitud de cambio. Para Kerlinger (2002), como se citó en Sánchez Flores (2019), selecciona fenómenos que pueden ser cuantificados, buscando describir, explicar, predecir y dar control objetivo sobre sus causas u orígenes, y mediante un proceso sistematizado y riguroso de investigación, identificar sus efectos.

2.2.2. Tipo de investigación

La investigación corresponde al tipo aplicada, ya que busca proponer y brindar soluciones a las problemáticas identificadas sobre la atención infantil mediante la implementación de juegos didácticos como estrategia pedagógica dentro del aula. De acuerdo con Lozada (2014), este enfoque busca estudiar los hallazgos como medio para generar cambios o conocimientos que puedan responder y ser aplicados a las necesidades sociales o problemáticas observadas.

2.2.3. Alcance o nivel de investigación

Esta investigación es de nivel explicativo, teniendo por objetivo poder profundizar e identificar el efecto que tienen los juegos didácticos en la mejora de la atención en niños de 4 años. Este nivel se fundamenta en la puesta a prueba y la experimentación como medios para valorar los cambios generados según el comportamiento observado, sobre todo en las ciencias naturales (Sánchez Flores, 2019).

2.2.4. Diseño de investigación

Se empleó un diseño pre experimental de un solo grupo, el cual consideró la aplicación de un pre test y un post test para medir los cambios producidos después de la intervención. Este diseño permite comparar los resultados del mismo grupo antes y después de la aplicación de los juegos didácticos, sin utilizar un grupo control.

Aunque este diseño puede tener limitaciones, dado que no permite establecer relaciones absolutas o confirmar empíricamente sus resultados hacia grupos de estudio más grande. Según Salas Blas (2013), este tipo de diseño es útil en contextos educativos donde no es posible trabajar con grupos equivalentes o asignación aleatoria, ya que permite evaluar la influencia de una intervención en condiciones reales de aula, aun cuando no se controle de manera estricta la validez interna.

$$\text{GE: O}_1 \text{ X O}_2$$

Donde:

- GE** : Grupo experimental
- O1** : Pre test
- X** : Manipulación de la variable independiente
- O2** : Post test

2.3. Población y muestra del estudio

2.3.1. Población

La población estuvo conformada por los niños de 4 años matriculados en la I.E. N.º 215 “Angostura”, ubicada en el distrito de Saylla, Cusco, durante el año 2025. La institución cuenta con dos secciones del mismo nivel (A y B), que en conjunto representan el total de estudiantes de esta edad dentro del centro educativo. Aunque, para esta investigación solo se considera la sección “B”, bajo la responsabilidad directa.

Tabla 3.

Población de estudio - niños de 4 años matriculados de la I.E. N.º 215 de Angostura

Sección	N.º de niños	N.º de niñas	Total
4 años A - “Alegria”	8	10	18 niños
4 años B - “Amistad”	7	10	17 niños
Total			35 niños

Fuente: Nomina de matrícula de la institución SIAGIE 2025.

2.3.2. Muestra

La muestra de estudio fue de tipo no probabilística e intencional, seleccionada en función de la accesibilidad y pertinencia para el diseño pre experimental, conformada por 17 niños de 4 años, pertenecientes a la sección “B” elegida para la aplicación de los juegos didácticos. Este grupo intacto reúne las características necesarias para la intervención y

permite evaluar los cambios obtenidos entre el pre test y el post test dentro de un mismo grupo.

Tabla 4.

Muestra de estudio - niños de 4 años sección “B” de la I.E. N.º 215 de Angostura

Sección	N.º de niños	N.º de niñas	Total
4 años B - “Amistad”	7	10	17 niños
Total			17 niños

2.3.3. Tipo de muestreo utilizado

El tipo de muestreo empleado fue por conveniencia, dado que la selección de la sección participante se realizó en función de su accesibilidad, disponibilidad y adecuación a las necesidades del estudio. Este tipo de muestreo es pertinente en investigaciones que requieran accesibilidad económica y de tiempo, para investigaciones exploratorias y estudios concluyentes, aceptando los riesgos que puedan haber de inexactitud (Tamayo, 2000).

La sección elegida reunía las características necesarias de homogeneidad en cuanto a edad, nivel educativo y dinámica institucional, lo que permitió desarrollar la intervención con juegos didácticos dentro de condiciones reales de aula.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 5.

Técnica de recolección de datos

Técnica	Instrumento
Observación	Ficha de observación con escala valorativa (pre y post test)

2.4.1. Técnica de recolección de datos

La técnica de recolección para esta investigación mantiene en consideración las dimensiones y objetivos propuestos, teniendo en consideración la observación sistemática. Esta técnica permitió registrar el comportamiento de los niños durante el pre test, el post test y las sesiones de intervención con juegos didácticos, obteniendo información directa sobre su nivel de atención y su desempeño observable en cada dimensión evaluada.

Con el objetivo de realizar una buena observación sistemática, la escala de valoración fue el instrumento asociado a esta técnica, siendo empleada durante el pre test y post test para valorar la mejora de la atención,

Según Hurtado (2000), como se citó en Medina et al. (2023), este tipo de instrumentos organiza la información en categorías que permiten medir comportamientos o actitudes mediante descripciones graduadas.

La observación directa se aplicó durante la ejecución de los juegos didácticos y en la jornada escolar, permitiendo identificar cómo se desarrollaba la atención en situaciones reales del aula. Este procedimiento posibilita obtener información inmediata y concreta del grupo de estudio, tal como señala Medina et al. (2023), quien destaca que la observación es un medio eficaz para registrar conductas en el entorno natural del participante.

2.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Se considera la ficha de observación con la escala de valoración como el instrumento aplicado durante la observación sistemática.

Ficha de observación.

Con la finalidad de recopilar información sobre la mejora de la atención en niños de 4 años, se empleó una ficha de observación aplicada en los momentos de pre test y post test. Este instrumento incorpora una escala de valoración de cuatro niveles (1 al 4), correspondientes a los desempeños Inicio, Proceso, Logrado y Destacado.

La ficha comprende indicadores correspondientes a cada una de las dimensiones de la atención, lo que permite registrar el comportamiento evidenciado por los niños durante las actividades de evaluación. A través de este instrumento fue posible obtener información acerca del progreso mostrado por los estudiantes antes y después de la intervención. Al respecto, Medina et al. (2023) sostienen que la observación sistemática facilita el registro de información sobre un sujeto o fenómeno en diversos contextos educativos. Asimismo, los mismos autores indican que las escalas de valoración organizan las respuestas en categorías que permiten describir el nivel de cumplimiento o desempeño alcanzado por los participantes.

El instrumento elaborado para la presente investigación está conformado por los ítems y las dimensiones correspondientes a la variable dependiente. Su aplicación se realizó durante la jornada escolar de los niños, tanto en las actividades desarrolladas dentro del aula como en los espacios de recreación, cuya estructura se presenta a continuación.

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

- Nombre del instrumento: Ficha de observación con escala valorativa para medir la atención
- Autoras: Liliana Rodríguez Aucaille y Melissa Rodríguez Ccanto
- Procedencia: EESPP Santa Rosa “Cusco”
- Año de edición: 2025
- Unidad de Análisis (muestra): 17 estudiantes
- Administración: Individual
- Ámbito de aplicación: Niños del nivel inicial de 4 años B de la I.E. N.º 215 “Angostura”
- Tiempo de duración: 45 minutos
- Puntuación: Calificación manual / software
- Objetivo: Medir el nivel de atención de los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 “Angostura”
- Áreas de evaluación: Atención sostenida, atención selectiva y atención dividida.
- Usos: Educacional
- Materiales: Instrumento de evaluación con 18 ítems
- Aplicación: Antes (pre test) y después (post test) de la intervención con juegos didácticos.

Descripción del cuestionario:

Mediante este instrumento, que comprende un total de 18 ítems distribuidos en tres dimensiones, se evalúa el nivel de atención de los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura, considerando las dimensiones que caracterizan a la variable dependiente de estudio.

Las dimensiones evaluadas son: atención sostenida, atención selectiva y atención dividida, cada una conformada por 6 ítems. Estas dimensiones son evaluadas mediante una escala valorativa de cuatro niveles a través de la observación directa de las conductas descritas en cada reactivo. Para su visualización y comprensión completa, se recomienda revisar el instrumento en la sección de anexos.

Modo de Aplicación:

La puntuación obtenida por ítem se suma por dimensión y de forma total, obteniéndose los siguientes rangos de calificación.

- Entre 61 - 72 puntos: Cumple criterios de manera destacada (Destacado)
- Entre 46 - 60 puntos: Cumple criterios satisfactoriamente (Logrado).
- Entre 31 - 45 puntos: Cumple criterios de manera parcial (En proceso)
- Entre 18 - 30 puntos: No cumple los criterios (En inicio).

Escala de categorización:

Se mide respecto a la escala de categorización o baremos obtenida, medida en la puntuación total obtenida, y en la categorización por dimensiones mediante su valoración, así como del puntaje por dimensiones obtenida.

A continuación, se muestra el baremos de categorización:

Tabla 6.

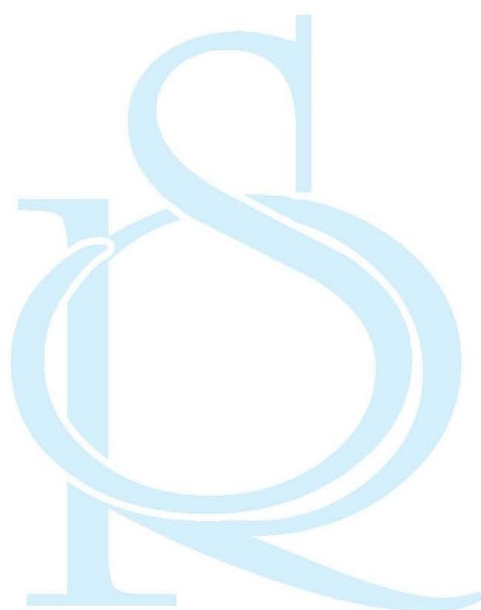
Baremos de categorización por dimensiones y total de la variable Atención

Variable / Dimensión	Puntaje	Valoración
Variable: Atención	61-72	Destacado
	46 - 60	Logrado
	31 - 45	En proceso
	18 - 30	En inicio
Dimensión 1: Atención sostenida	21 - 24	Destacado
	16 - 20	Logrado
	11 - 15	En proceso
	6 - 10	En inicio
Dimensión 2: Atención selectiva	21 - 24	Destacado
	16 - 20	Logrado
	11 - 15	En proceso
	6 - 10	En inicio
Dimensión 3: Atención dividida	21 - 24	Destacado
	16 - 20	Logrado
	11 - 15	En proceso
	6 - 10	En inicio

Descripción de los niveles:

- **En inicio (18 - 30):** El niño presenta dificultades marcadas para mantener la atención durante las actividades, se distrae con facilidad ante estímulos del entorno y requiere apoyo constante de la docente para retomar la tarea. No logra sostener el foco atencional ni seleccionar estímulos relevantes de manera independiente.

- **En proceso (31 - 45):** El niño evidencia avances parciales en su capacidad atencional durante las actividades, aunque de manera inconsistente y con la intervención del adulto. Generalmente se distrae ante estímulos del entorno, pero es capaz de realizar una actividad con la orientación del docente, además, muestra dificultades para seleccionar estímulos relevantes sin apoyo externo."
- **Logrado (46 - 60):** El niño demuestra un nivel adecuado de atención durante las actividades. Mantiene el foco en la tarea durante la mayor parte del tiempo, responde a las consignas con mínimas intervenciones docentes y logra seleccionar estímulos relevantes con relativa autonomía.
- **Destacado (61 - 72):** El niño evidencia un nivel altamente desarrollado de atención. Mantiene la concentración de manera autónoma y continua durante toda la actividad, ignora distractores, sigue consignas complejas y es capaz de atender simultáneamente a más de un estímulo sin perder el hilo de la tarea. Sus conductas atencionales son estables y consistentes en diferentes situaciones del aula.



2.5. Validación y confiabilidad de los instrumentos

2.5.1. Validación

La validación constituye un proceso fundamental para determinar que un instrumento mide efectivamente aquello para lo cual fue diseñado, garantizando la precisión y objetividad de los resultados obtenidos en la investigación.

En esta investigación, la ficha de observación con escala valorativa diseñada para medir la atención fue elaborada considerando las dimensiones e indicadores formulados previamente en la operacionalización de la variable dependiente.

Para determinar su validez, se empleó la técnica de juicio de expertos, mediante la cual especialistas en el área evaluaron cada ítem del instrumento considerando criterios de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, analizados a través del índice V de Aiken.

El proceso se desarrolló en dos fases:

Fase 1: Evaluación inicial por jueces y recomendaciones.

En la primera fase, se hizo que los tres jueces expertos evaluaran cada ítem del instrumento, emitiendo observaciones y recomendaciones orientadas a mejorar la redacción de algunos reactivos, con el fin de hacerlos más precisos y directamente observables en el contexto del aula.

Fase 2: Revisión de ítems y validación final

Tras incorporar las correcciones sugeridas, cada ítem fue evaluado nuevamente mediante el índice V de Aiken, obteniendo un promedio de 1.0 en los cuatro criterios evaluados de: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia; valor el cual evidencia un nivel adecuado de consenso entre los jueces y confirma la validez del instrumento para su aplicación e intervención.

Tabla 7.

Validación de instrumento

N.º	Nombre del experto	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia
01	Mg. Ruth Núñez Medina	1.0	1.0	1.0	1.0
02	Mg. Isaac E. Castro Cuba Boriacza	1.0	1.0	1.0	1.0
03	Mg. Celina Flores Zapata	1.0	1.0	1.0	1.0
	Promedio	1.0	1.0	1.0	1.0

Nota: Este cuadro se respalda con las fichas de validación de instrumentos, las cuales están firmadas e identificadas por los expertos.

La aplicación del instrumento se realizó en el aula de 4 años Sección "B" de la Institución Educativa N.º 215 Angostura, del distrito de Saylla, provincia y departamento de cusco. El proceso se desarrolló en dos momentos: antes de la aplicación de las sesiones de juegos didácticos (pre test) y al culminar la totalidad de las sesiones (post test), con el objetivo de evaluar el nivel de atención antes y después de la intervención, permitiendo establecer comparaciones y determinar el grado de influencia de los juegos didácticos sobre la variable dependiente.

La intervención comprendió un total de 20 sesiones de aprendizaje, con una duración promedio de 45 minutos cada una, aplicadas desde el 16 de septiembre hasta el 20 de noviembre de 2025. La ejecución de las sesiones estuvo a cargo de ambas investigadoras, las cuales aplicaron las sesiones conjuntamente y realizaron el monitoreo continuo de cada actividad en coordinación con la docente del aula.

El pre test fue aplicado durante los tres días previos a la aplicación de las sesiones, mediante observación directa y sistemática de los niños durante su jornada escolar, registrando las conductas vinculadas a la atención en diferentes momentos y actividades del aula. Así mismo, el post test fue aplicado durante los tres días posteriores a la culminación de las 20 sesiones, bajo las mismas condiciones de observación, garantizando la comparabilidad y objetividad entre ambos registros.

Los comportamientos observados en cada niño fueron registrados individualmente en la ficha de observación con escala valorativa, registrando cada ítem según la frecuencia e intensidad de las conductas atencionales observadas en el desarrollo de las actividades diarias de los niños en el aula. Esta estrategia permitió obtener datos representativos y confiables, garantizando la coherencia metodológica entre ambas mediciones y la validez interna del diseño pre experimental empleado.

2.5.2. Confiabilidad

La confiabilidad de un instrumento refiere a la consistencia y estabilidad de los resultados que produce al ser aplicado en condiciones similares, siendo un criterio indispensable para garantizar la calidad de los datos recolectados. Los cuales requiere ser obtenidos para dar mayor validez a través de un instrumento (Medina et al. 2023)

Para determinar la confiabilidad de este instrumento, se realizó una prueba piloto con una muestra de 18 estudiantes que compartían muy similares características al del grupo experimental en cuanto a edad, contexto cultural, ubicación geográfica y gestión institucional, pero que fue independiente de la muestra de estudio.

Los datos obtenidos fueron procesados mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, estadístico que permite evaluar la consistencia interna de un instrumento a partir de la correlación entre sus ítems.

Tabla 8.

Rangos de significancia de alfa de Cronbach

Rangos	Magnitud
0.01 a 0.20	Muy baja
0.21 a 0.40	Baja
0.41 a 0.60	Moderada
0.61 a 0.80	Alta
0.80 a 1.00	Muy alta

Considerando el valor hallado mediante la siguiente fórmula:

Ecuación 1. Fórmula de Cronbach

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_T^2} \right)$$

Donde:

α = Índice de confiabilidad interna de Cronbach

k = Número de preguntas o ítems

$\sum_{i=1}^k S_i^2$ = Sumatoria de las varianzas de cada ítem

S_T^2 = Varianza total

Tabla 9.

Fiabilidad del instrumento

Variable / Dimensiones	Alfa de Cronbach	Número de Ítems
Var. Atención	0.979	18

Confiabilidad del instrumento: Aplicación de prueba piloto a 18 estudiantes.

Validez y confiabilidad del instrumento, en síntesis:

- Estadístico: Validez: V de Aiken = 0.9 promedio en suficiencia, claridad, coherencia y relevancia — consenso adecuado entre jueces.
- Confiabilidad: $\alpha = 0.979$ — excelente consistencia interna.

El resultado del Alfa de Cronbach obtenido fue de 0.979, lo cual indica una excelente consistencia interna del instrumento, dado que valores superiores a 0.9 reflejan

una alta correlación entre los ítems y los objetivos de medición propuestos. Esto confirma que el instrumento es confiable y apto para ser aplicado en el pre test y post test de esta investigación.

Cabe señalar que luego de este proceso de validación y confiabilidad, se aplicó el instrumento en los momentos de pre y post test.

2.6. Procesamiento de datos

La información recopilada fue organizada en una matriz de datos y posteriormente registrada en Microsoft Excel 2019, donde se realizaron los análisis estadísticos descriptivos correspondientes, considerando frecuencias, porcentajes y promedios. Este procedimiento permitió examinar el comportamiento de la variable atención antes y después de la implementación de los juegos didácticos.

Con el propósito de verificar la existencia de diferencias significativas entre las mediciones del pre test y el post test, inicialmente se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, debido al tamaño reducido de la muestra. Los resultados obtenidos indicaron que los datos del pre test no presentaban una distribución normal ($p = 0.005$); por ello, se descartó el empleo de pruebas estadísticas paramétricas.

En función de dichos resultados, se optó por utilizar la prueba no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon, la cual resulta apropiada para comparar dos mediciones relacionadas de un mismo grupo cuando no se cumple el supuesto de normalidad.

Mediante este procedimiento estadístico fue posible establecer si la aplicación de los juegos didácticos produjo diferencias estadísticamente significativas en la mejora de la variable atención, tanto de manera general como en sus dimensiones atención sostenida, atención selectiva y atención dividida, en los niños de 4 años.

2.7. Aspectos éticos

Esta investigación se realizó considerando los principios y marcos éticos, en salvaguarda de los datos personales, la confidencialidad y no exposición de datos sensibles que puedan exponer a daños o perjuicios, así como del cuidadoso tratamiento de estos datos y la exposición de la información presentada.

PARTE III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Análisis de los resultados

En esta parte se presentan los resultados obtenidos mediante la aplicación del pre test y pos test a los niños de 4 años de la sección “B” de la I.E.I. N.º 215 “Angostura”, ubicada en el distrito de Saylla, Cusco. Estos resultados permiten observar los cambios alcanzados en la atención de los niños después de la aplicación de los juegos didácticos, considerando tanto la variable general como sus dimensiones: atención sostenida, atención selectiva y atención dividida.

Para el análisis, se compararon los resultados obtenidos antes y después de la intervención, con la finalidad de identificar si los niños mostraron avances en sus niveles de atención. Esta comparación se realizó a partir de las tablas y figuras correspondientes, donde se evidencian las variaciones en los niveles de Inicio, Proceso, Logrado y Destacado.

De esta manera, el análisis permite comprender cómo se encontraban los niños antes de la aplicación de los juegos didácticos y qué cambios se observaron después de desarrollar las actividades propuestas. A continuación, se presentan los resultados de la atención de manera general y, posteriormente, los resultados de cada una de sus dimensiones.

3.1.1. Análisis de los resultados de la atención

Respecto al objetivo general, se presenta la siguiente tabla, la cual muestra los resultados de la eficacia en la mejora de la atención en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura, antes y después de la aplicación de juegos didácticos.

Tabla 10.

Resultados comparativos de la variable dependiente: Atención

Nivel	Atención			
	Pre test		Post testest	
	f	%	f	%
Inicio	13	76.5%	1	5.9%
Proceso	2	11.8%	5	29.4%
Logrado	2	11.8%	8	47.1%
Destacado	0	0.0%	3	17.6%
Total	17	100.0%	17	100.0%

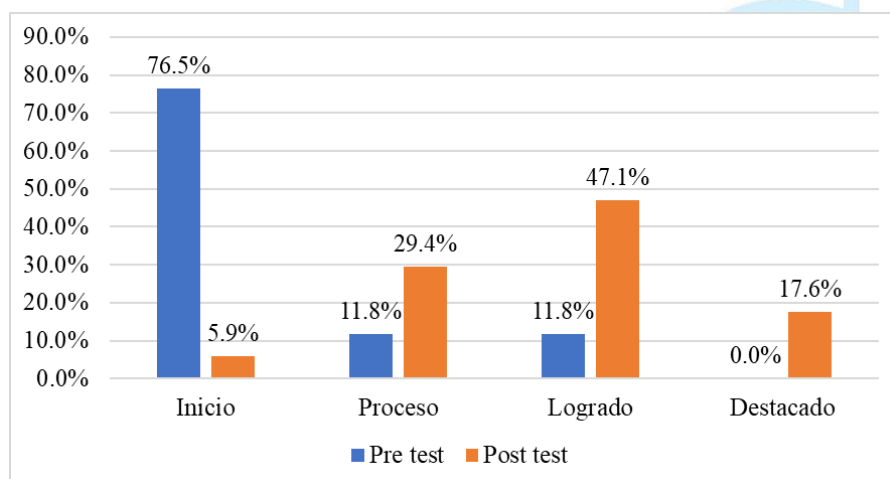
Interpretación: De acuerdo con la información presentada en la Tabla 10, antes de la aplicación de los juegos didácticos predominó el nivel Inicio, en el que se ubicó el 76.5 % de los niños (13 estudiantes). Este resultado evidencia que, al inicio de la investigación, la mayoría presentaba dificultades para mantener la atención durante el desarrollo de las actividades propuestas. Asimismo, el 11.8 % (2 niños) alcanzó el nivel Proceso y otro 11.8 % se situó en el nivel Logrado; en esta primera evaluación no se registraron estudiantes en el nivel Destacado.

Al finalizar la intervención pedagógica, la distribución de los resultados mostró una variación importante. El porcentaje correspondiente al nivel Inicio disminuyó de 76.5 % a 5.9 %, lo que indica una reducción considerable del número de niños con dificultades atencionales. Paralelamente, el nivel Proceso aumentó hasta 29.4 %, mientras que el nivel Logrado alcanzó el 47.1 %. Además, el 17.6 % de los estudiantes logró ubicarse en el nivel Destacado, categoría que no había sido alcanzada en el pre test.

En conjunto, estos resultados muestran una evolución favorable de la atención después de la aplicación de los juegos didácticos. La mayor concentración de estudiantes en los niveles Logrado y Destacado sugiere que los niños incrementaron su capacidad para mantenerse enfocados durante las actividades, seguir las indicaciones con menor apoyo de la docente y participar de manera más constante y autónoma en las tareas desarrolladas en el aula.

Figura 1.

Gráfico porcentual de la variable dependiente: Atención



La Figura 1 representa la distribución porcentual obtenida en el pre test y el post test para la variable atención. La comparación entre ambas mediciones evidencia un cambio positivo en el desempeño de los niños, reflejado en la disminución del porcentaje

de estudiantes ubicados en el nivel Inicio y el incremento progresivo de aquellos que alcanzaron los niveles Proceso, Logrado y Destacado.

Estos resultados permiten apreciar gráficamente el efecto de la intervención realizada, mostrando que, después de la aplicación de los juegos didácticos, la mayor parte de los niños consiguió niveles superiores de atención, lo que refleja un mejor desempeño durante las actividades de aprendizaje.

3.1.2. *Análisis de los resultados de atención sostenida*

Respecto al primer objetivo específico, se presenta la siguiente tabla, la cual muestra los resultados obtenidos en relación con la mejora de la atención sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos.

Tabla 11.

Dimensión Atención Sostenida

Nivel	Dimensión "Atención Sostenida"			
	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	12	70.6%	3	17.6%
Proceso	3	17.6%	2	11.8%
Logrado	2	11.8%	9	52.9%
Destacado	0	0.0%	3	17.6%
Total	17	100.0%	17	100.0%

Interpretación: Los resultados consignados en la Tabla 11 muestran que, antes de la aplicación de los juegos didácticos, la mayoría de los niños presentó un desempeño correspondiente al nivel Inicio, con un 70.6 % (12 estudiantes). Este resultado refleja que, en la evaluación inicial, gran parte de los participantes tenía dificultades para mantener la concentración durante un periodo determinado, atender las indicaciones de la docente y permanecer enfocados en una misma actividad hasta finalizarla. Por otra parte, el 17.6 % (3 estudiantes) se ubicó en el nivel Proceso, mientras que únicamente el 11.8 % (2 estudiantes) alcanzó el nivel Logrado. En esta medición inicial no se registraron niños en el nivel Destacado.

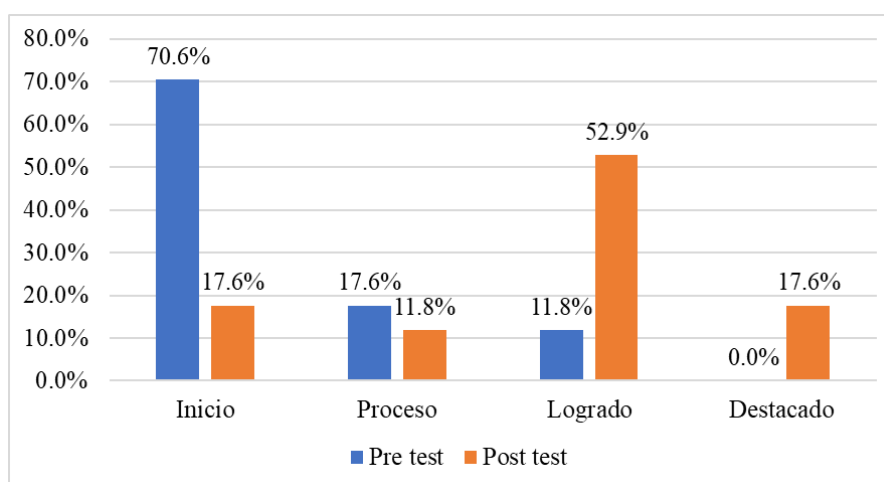
Después de desarrollar la intervención mediante los juegos didácticos, la distribución de los resultados evidenció una mejora en esta dimensión. El porcentaje de estudiantes ubicado en el nivel Inicio se redujo hasta 5.9 %, mientras que el nivel Proceso alcanzó el 23.5 %. Asimismo, el mayor porcentaje de niños pasó a concentrarse en el

nivel Logrado, con 52.9 %, y un 17.6 % logró situarse en el nivel Destacado, categoría que no había sido alcanzada durante el pre test.

La comparación entre ambas evaluaciones permite apreciar un progreso favorable en la atención sostenida de los estudiantes. La disminución de niños en el nivel inicial y el incremento de aquellos que alcanzaron los niveles superiores indican que, tras la aplicación de los juegos didácticos, los participantes lograron mantener la concentración durante más tiempo, seguir las actividades con mayor continuidad y responder con una participación más constante en las experiencias de aprendizaje.

Figura 2.

Gráfico porcentual de la dimensión Atención Sostenida



La Figura 2 representa de manera gráfica los resultados obtenidos en el pre test y el post test respecto a la atención sostenida. En la comparación de ambas mediciones se aprecia una disminución considerable del porcentaje de estudiantes ubicados en el nivel Inicio, mientras que aumenta progresivamente la cantidad de niños que alcanzan los niveles Proceso, Logrado y Destacado.

Esta distribución evidencia que, después de la intervención, los estudiantes mostraron una mayor capacidad para mantener la atención durante las actividades propuestas, favoreciendo un desempeño más estable y continuo en el desarrollo de las tareas de aprendizaje.

3.1.3. Análisis de los resultados de atención selectiva

Respecto al segundo objetivo específico, se presenta la siguiente tabla, la cual muestra los resultados de la eficacia en la mejora de la atención selectiva en los niños de 4 años de la IE N.º 215 Angostura, antes y después de la aplicación de juegos didácticos.

Tabla 12.
Dimensión Atención Selectiva

Nivel	Dimensión "Atención Selectiva"			
	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	11	64.7%	1	5.9%
Proceso	4	23.5%	4	23.5%
Logrado	2	11.8%	10	58.8%
Destacado	0	0.0%	2	11.8%
Total	17	100.0%	17	100.0%

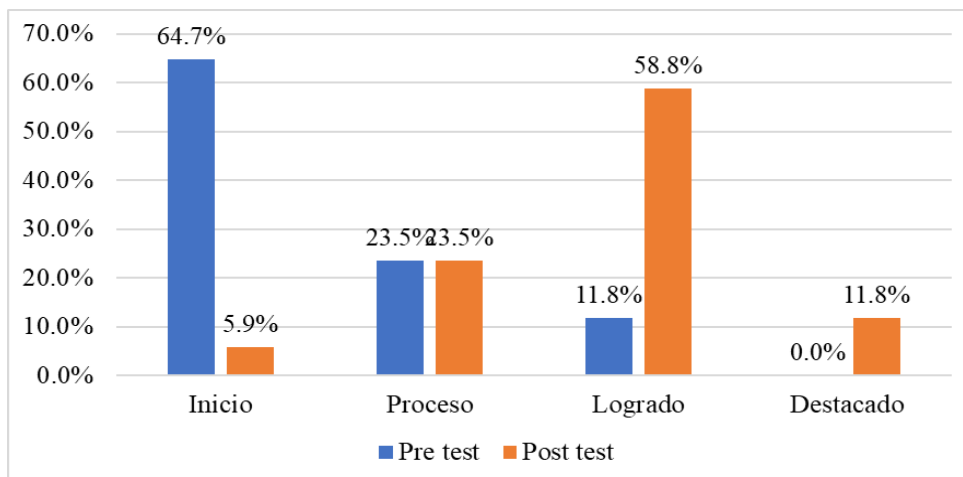
Interpretación: Los resultados presentados en la Tabla 12 muestran que, en la evaluación inicial, la mayor parte de los niños se encontraba en el nivel Inicio, representando el 64.7 % de la muestra (11 estudiantes). Este resultado indica que, antes de la intervención, la mayoría experimentaba dificultades para centrar su atención en los estímulos relevantes de cada actividad y diferenciar la información importante de aquellos elementos que podían generar distracción. Asimismo, el 23.5 % (4 estudiantes) alcanzó el nivel Proceso, mientras que solo el 11.8 % (2 estudiantes) logró ubicarse en el nivel Logrado. En el pre test no se registró ningún estudiante en el nivel Destacado.

Luego de la aplicación de los juegos didácticos, los resultados obtenidos en el post test reflejaron una mejora en esta dimensión. El porcentaje correspondiente al nivel Inicio disminuyó hasta 5.9 %, evidenciando que únicamente un estudiante permaneció en dicho nivel. Por su parte, el nivel Proceso concentró al 29.4 % de los participantes, mientras que el 47.1 % alcanzó el nivel Logrado. Además, el 17.6 % de los niños logró ubicarse en el nivel Destacado, categoría que no había sido alcanzada antes del desarrollo de la propuesta pedagógica.

Al comparar ambas evaluaciones, se aprecia una evolución favorable en la atención selectiva de los estudiantes. Los resultados permiten inferir que los juegos didácticos favorecieron la capacidad de los niños para concentrarse en la información necesaria durante las actividades, responder oportunamente a las indicaciones de la docente y disminuir la interferencia ocasionada por estímulos externos, logrando una participación más organizada y eficiente en las experiencias de aprendizaje.

Figura 3.

Gráfico porcentual de la dimensión Atención Selectiva



La Figura 3 muestra la distribución porcentual de los niveles de logro alcanzados por los estudiantes antes y después de la intervención. La representación gráfica permite identificar una reducción considerable del porcentaje de niños ubicados en el nivel Inicio, mientras que aumenta progresivamente el número de estudiantes que alcanzan los niveles Proceso, Logrado y Destacado.

La comparación entre ambas mediciones refleja que los niños fortalecieron su capacidad para focalizar la atención en los estímulos relevantes de cada actividad y responder con mayor precisión a las tareas propuestas, lo que evidencia un desempeño más favorable después de la aplicación de los juegos didácticos.

3.1.4. Análisis de los resultados de atención dividida

Respecto al tercer objetivo específico, se presenta la siguiente tabla, la cual muestra los resultados de la eficacia en la mejora de la atención dividida en los niños de 4 años de la IE N.º 215 Angostura, antes y después de la aplicación de juegos didácticos.

Tabla 13.

Dimensión Atención Dividida

Nivel	Dimensión "Atención Dividida"			
	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	12	70.6%	1	5.9%
Proceso	3	17.6%	4	23.5%
Logrado	2	11.8%	8	47.1%
Destacado	0	0.0%	4	23.5%
Total	17	100.0%	17	100.0%

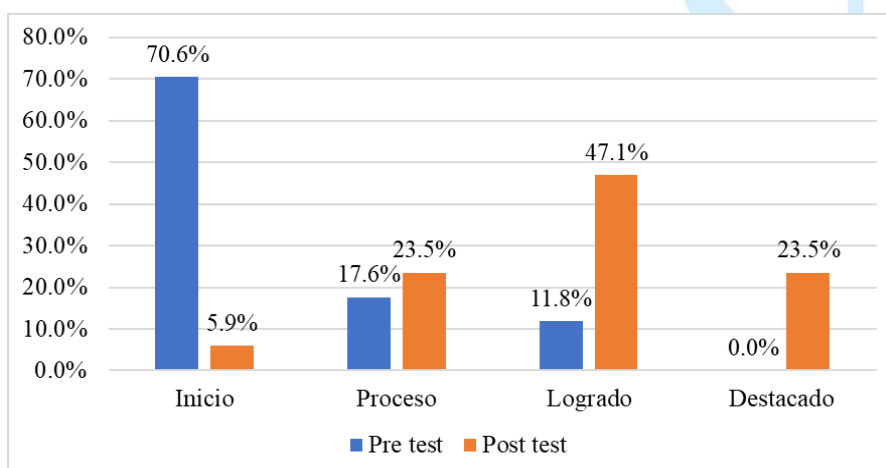
Interpretación: La información presentada en la Tabla 13 permite apreciar el desempeño alcanzado por los estudiantes en la dimensión atención dividida antes y después de la aplicación de los juegos didácticos. En la evaluación inicial, el 76.5 % de los niños (13 estudiantes) se ubicó en el nivel Inicio, lo que evidencia que la mayoría aún presentaba dificultades para atender simultáneamente a más de un estímulo durante el desarrollo de las actividades. En tanto, el 11.8 % (2 estudiantes) alcanzó el nivel Proceso, mientras que otro 11.8 % logró situarse en el nivel Logrado. En esta primera medición no se registraron estudiantes en el nivel Destacado.

Tras la ejecución de la propuesta pedagógica, la distribución de los resultados mostró cambios favorables. El porcentaje de estudiantes que permaneció en el nivel Inicio disminuyó hasta 5.9 %, lo que significa que solo un niño continuó en ese nivel. Por otra parte, el 29.4 % de los participantes pasó al nivel Proceso, el 47.1 % alcanzó el nivel Logrado y el 17.6 % logró ubicarse en el nivel Destacado, nivel que no había sido alcanzado durante la evaluación inicial.

La comparación entre el pre test y el post test permite reconocer un avance en el desarrollo de la atención dividida. Los resultados sugieren que, después de participar en las actividades lúdicas propuestas, los niños mejoraron su capacidad para responder a diferentes estímulos de manera simultánea, mantener el seguimiento de las consignas y desenvolverse con mayor seguridad durante las actividades realizadas en el aula. Estos cambios reflejan un progreso en el desempeño atencional de los estudiantes como consecuencia de la intervención desarrollada.

Figura 4.

Gráfico porcentual de la dimensión Atención Dividida



La Figura 4 presenta la distribución porcentual de los niveles obtenidos por los estudiantes en las evaluaciones realizadas antes y después de la aplicación de los juegos didácticos. Al contrastar ambos resultados se aprecia una marcada reducción del porcentaje de niños ubicados en el nivel Inicio, acompañada de un incremento en los niveles Proceso, Logrado y Destacado.

La representación gráfica confirma la tendencia observada en la tabla, evidenciando que, al concluir la intervención, un mayor número de estudiantes logró desenvolverse en niveles superiores de atención dividida, lo que demuestra un mejor desempeño al ejecutar actividades que requerían atender simultáneamente diferentes estímulos e indicaciones.

3.2. Prueba de normalidad

Antes de realizar la contrastación de las hipótesis, fue necesario determinar el comportamiento de los datos obtenidos en la investigación. Para ello, se aplicó la prueba de normalidad con la finalidad de establecer si la distribución de los resultados seguía un comportamiento normal o no. Este procedimiento permitió seleccionar la prueba estadística más adecuada para el análisis de las hipótesis planteadas, considerando el tamaño de la muestra y las características de los datos recopilados.

En la presente investigación participaron 17 niños, razón por la cual se empleó la prueba de Shapiro-Wilk, recomendada para muestras pequeñas. Los resultados obtenidos permitieron identificar el tipo de distribución de los datos y, en función de ello, determinar el estadístico inferencial más apropiado para comprobar las hipótesis formuladas.

Tabla 14.

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	,213	17	,040	,825	17	,005
Post test	,214	17	,038	,945	17	,381

a. Corrección de significación de Lilliefors

H_0 = Los datos tienen distribución normal (hipótesis nula)

H_1 = Los datos no tienen distribución normal (hipótesis alterna)

Los resultados consignados en la Tabla 14 muestran que los valores de significancia obtenidos en la prueba de Shapiro-Wilk fueron inferiores al nivel de significancia establecido ($p < 0.05$). En consecuencia, se rechaza el supuesto de normalidad, indicando que los datos no presentan una distribución normal.

Considerando este comportamiento estadístico y el tamaño de la muestra, se optó por utilizar una prueba no paramétrica para la contrastación de las hipótesis de investigación. En ese sentido, se empleó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, debido a que permite comparar dos mediciones relacionadas obtenidas de un mismo grupo de participantes, como ocurre con los resultados del pre test y el post test desarrollados en esta investigación.

3.2.1. Contrastación de hipótesis

Los resultados obtenidos en la prueba de normalidad indican que los puntajes del pre test no presentan una distribución normal ($p = 0.005$), mientras que los correspondientes al post test sí cumplen con dicho supuesto ($p = 0.381$). Debido a que la normalidad no se verifica en ambas mediciones, no corresponde emplear una prueba paramétrica, como la t de Student para muestras relacionadas.

En estas condiciones, se optó por aplicar la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, al ser un procedimiento no paramétrico apropiado para comparar dos mediciones realizadas sobre un mismo grupo de participantes, considerando tanto el tamaño de la muestra como las características de los datos obtenidos:

Hipótesis nula:

$H_0 =$ No hay diferencia significativa entre las medianas o distribuciones

Hipótesis alterna:

$H_1 =$ Existe una diferencia significativa entre las medianas o distribuciones

Si se obtiene un p valor mayor a 0.05, se acepta la hipótesis nula y en caso sea menor a 0.05, se acepta la hipótesis alterna.

3.2.1.1. Prueba de Hipótesis General.

Con relación a la hipótesis general, se aplicó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, debido a que corresponde al procedimiento estadístico seleccionado para comparar los resultados obtenidos antes y después de la intervención. Los resultados se presentan en la Tabla 15:

Tabla 15.

Estadísticos de prueba, respecto a la mejora de la atención

Post test atención - Pre test atención	
Z	-3,633 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

De acuerdo con los resultados consignados en la Tabla 15, se obtuvo un estadístico $Z = -3.633$ y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$. Al ser este valor inferior al nivel de significancia establecido (0.05), corresponde rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

En consecuencia, los resultados evidencian que existen diferencias estadísticamente significativas entre las evaluaciones realizadas antes y después de la aplicación de los juegos didácticos. Esto permite afirmar que la intervención contribuyó significativamente a mejorar la atención de los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura.

Por otra parte, el valor negativo obtenido en el estadístico Z indica que las variaciones registradas favorecen los resultados del post test con respecto al pre test, reflejando una mejora en los niveles de atención alcanzados por los estudiantes después de la aplicación de los juegos didácticos.

3.2.1.2. Prueba de Hipótesis Específicas.

A. Significancia de la aplicación de juegos didácticos en la mejora de la atención sostenida

Con respecto a la primera hipótesis específica, se aplicó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon, cuyos resultados estadísticos se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 16.

Estadísticos de prueba, respecto a la mejora de la atención sostenida

Post test atención sostenida - Pre test atención sostenida	
Z	-3,632 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados obtenidos en la Tabla 16 muestran un estadístico $Z = -3.632$ y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$. Dado que este valor es inferior al nivel de significancia establecido (0.05), corresponde rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

En ese sentido, se determina que existen diferencias estadísticamente significativas entre los resultados alcanzados en el pre test y el post test de la dimensión atención sostenida. Estos resultados permiten establecer que la aplicación de los juegos

didácticos favoreció significativamente el desarrollo de la atención sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura.

Asimismo, el signo negativo del estadístico Z indica que las diferencias encontradas se orientan hacia mejores resultados en el post test respecto al pre test, lo que refleja un progreso en esta dimensión después de la intervención realizada.

B. Significancia de la aplicación de juegos didácticos en la mejora de la atención selectiva

En relación con la segunda hipótesis específica, se aplicó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon para comparar los resultados obtenidos antes y después de la intervención. Los resultados estadísticos se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 17.

Estadísticos de prueba, respecto a la mejora de la atención selectiva

Post test atención selectiva - Pre test atención selectiva	
Z	-3,632 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 17 presenta un estadístico $Z = -3.632$ y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$. Debido a que este valor es inferior al nivel de significancia de 0.05, corresponde rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

A partir de estos resultados, se determina que existen diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones obtenidas en el pre test y el post test para la dimensión atención selectiva. En ese sentido, los resultados permiten establecer que la aplicación de los juegos didácticos contribuyó significativamente a mejorar la atención selectiva en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura.

Por otro lado, el valor negativo del estadístico Z muestra que las diferencias registradas favorecen los resultados alcanzados en el post test, lo que evidencia un mejor desempeño de los estudiantes después de la intervención realizada.

C. Significancia de la aplicación de juegos didácticos en la mejora de la atención dividida

Con relación a la tercera hipótesis específica, se recurrió a la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon para comparar los resultados obtenidos

antes y después de la aplicación de los juegos didácticos. Los resultados estadísticos correspondientes se presentan en la siguiente figura:

Tabla 18.

Estadísticos de prueba, respecto a la mejora de la atención dividida

Post test atención dividida - Pre test atención dividida	
Z	-3,525 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Según los resultados consignados en la Tabla 18, el estadístico obtenido fue $Z = -3.525$, con un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$. Al ser este valor inferior a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Estos resultados permiten establecer que existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes alcanzados en el pre test y el post test de la dimensión atención dividida. En consecuencia, se determina que la aplicación de los juegos didácticos produjo una mejora significativa en la atención dividida de los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura.

Asimismo, el valor negativo del estadístico Z indica que las diferencias encontradas favorecen los resultados obtenidos en el post test, lo que refleja un mejor desempeño de los estudiantes después de la intervención desarrollada.

3.3. Discusión de resultados

La aplicación de los juegos didácticos permitió evidenciar mejoras favorables en la atención de los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura. Después de la intervención, los niños mostraron mayor concentración, participación y permanencia durante las actividades desarrolladas en el aula, observándose una disminución de los niveles inferiores y un incremento en los niveles “Logrado” y “Destacado”. Asimismo, la prueba de Wilcoxon obtuvo un nivel de significancia de $p = 0.000$, confirmando diferencias significativas entre el pre test y el post test.

Lo obtenido en la investigación coincide con Piña Ramírez (2021), quien evidenció mejoras en la atención selectiva, sostenida y dividida después de aplicar juegos cognitivos orientados al fortalecimiento del proceso atencional en niños de educación inicial. Del mismo modo, Cortés Valencia y Velázquez Pompeyo (2024) señalan que las estrategias lúdico-pedagógicas incrementan el tiempo de permanencia durante las

actividades y disminuyen las dificultades relacionadas con la atención selectiva en niños preescolares. Asimismo, Bernal Torres y Núñez Celiz (2025) concluyeron que los juegos de mesa contribuyen significativamente al fortalecimiento de la atención en niños de 4 años, favoreciendo la observación, percepción y autorregulación durante las experiencias de aprendizaje.

Estos resultados pueden explicarse porque los juegos didácticos promueven el involucramiento activo, la motivación y la interacción durante las actividades, aspectos relacionados con el fortalecimiento de procesos vinculados con la atención. En este sentido, Liu et al. (2017) señalan que las experiencias lúdicas significativas favorecen procesos relacionados con la atención, las funciones ejecutivas y la permanencia durante las actividades de aprendizaje. Asimismo, Sohlberg y Mateer (2001) sostienen que la atención puede fortalecerse progresivamente mediante actividades orientadas a estimular la concentración y la focalización en estímulos importantes. Por ello, los niños lograron involucrarse de manera más activa en las experiencias de aprendizaje, manteniendo la concentración durante mayor tiempo, participando con mayor autonomía y mostrando un mayor interés en las actividades propuestas.

Respecto a la atención sostenida, después de la aplicación de los juegos didácticos se observaron mejoras importantes en la capacidad de los niños para mantenerse atentos durante las actividades propuestas. En el post test, el nivel “Logrado” incrementó a 52.9 % y el nivel “Destacado” alcanzó el 17.6 %, mientras que el nivel “Inicio” disminuyó considerablemente en comparación con la evaluación inicial. Esto permitió observar mayor continuidad, interés y permanencia durante las tareas desarrolladas. Del mismo modo, la prueba de Wilcoxon confirmó diferencias significativas entre ambas mediciones ($p = 0.000$).

La mejora observada en esta dimensión coincide con Apaza Condori y Mamani Quispe (2024), quienes encontraron avances significativos en la atención sostenida después de aplicar juegos de mesa en niños de educación inicial. De igual manera, Ccama Paucar y Huamani Ayme (2025) concluyeron que las estrategias lúdicas fortalecen la concentración y permanencia de los niños durante las actividades, contribuyendo significativamente a mejorar la atención sostenida. Asimismo, Sohlberg y Mateer (2001) señalan que la atención sostenida permite mantener la concentración durante un periodo determinado, capacidad que puede desarrollarse mediante actividades dinámicas y motivadoras.

Asimismo, las mejoras observadas en la atención sostenida permitieron que los niños permanecieran atentos durante más tiempo, logrando culminar las actividades propuestas y mantener el interés durante las sesiones de aprendizaje. Esto favoreció el seguimiento de las consignas y una participación más constante en las experiencias desarrolladas dentro del aula.

En relación con la atención selectiva, también se evidenciaron avances favorables después de la intervención. Los niños lograron mejorar su capacidad para centrar la atención en las indicaciones y responder a los estímulos importantes durante las actividades desarrolladas. En el post test, el nivel “Logrado” aumentó a 58.8 % y el nivel “Destacado” alcanzó el 11.8 %, mientras que el nivel “Inicio” disminuyó notablemente en comparación con la evaluación inicial. Asimismo, la prueba de Wilcoxon confirmó diferencias significativas entre el pre test y el post test ($p = 0.000$).

Los resultados obtenidos coinciden con Cortés Valencia y Velázquez Pompeyo (2024), quienes sostienen que las actividades lúdicas favorecen la capacidad de focalizar la atención y responder a estímulos específicos durante las experiencias educativas. Del mismo modo, Piña Ramírez (2021) encontró mejoras importantes en la atención selectiva después de aplicar juegos cognitivos orientados al fortalecimiento del proceso atencional. En relación con ello, Estévez-González et al. (1997) señalan que la atención selectiva permite priorizar estímulos importantes e inhibir aquellos que generan distracción, aspecto que se fortaleció mediante la aplicación de juegos didácticos durante la investigación.

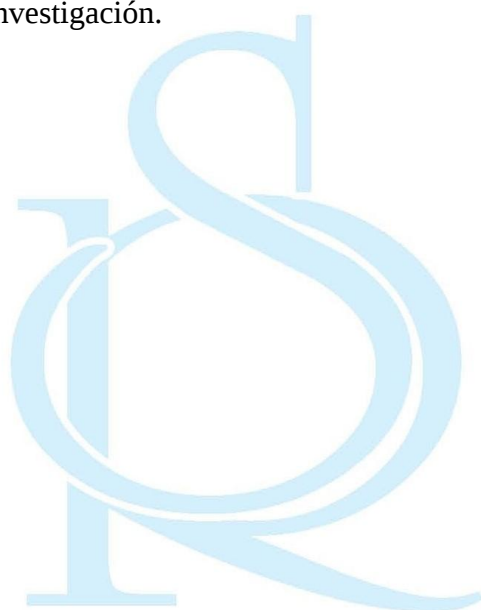
Estos resultados evidencian que los niños mejoraron su capacidad para centrar la atención en los estímulos importantes de las actividades, disminuyendo las distracciones presentes en el entorno. Esto favoreció una mejor comprensión de las consignas, una respuesta más adecuada frente a las tareas propuestas y una participación más efectiva durante las sesiones de aprendizaje.

En cuanto a la atención dividida, los niños mostraron mejoras favorables después de la aplicación de los juegos didácticos. Durante las actividades desarrolladas lograron responder simultáneamente a diferentes estímulos y acciones, observándose un incremento de los niveles “Logrado” y “Destacado” en el post test. Asimismo, el nivel “Inicio” disminuyó considerablemente en comparación con la evaluación inicial. Del mismo modo, la prueba estadística confirmó diferencias significativas entre ambas evaluaciones ($p = 0.000$).

La mejora observada en esta dimensión coincide con Piña Ramírez (2021), quien evidenció mejoras en la atención dividida después de aplicar juegos cognitivos orientados al fortalecimiento del proceso atencional. Asimismo, Apaza Condori y Mamani Quispe (2024) señalan que los juegos de mesa contribuyen al desarrollo de habilidades relacionadas con la concentración y la respuesta frente a diferentes estímulos durante las actividades desarrolladas en el aula. En relación con ello, Sohlberg y Mateer (2001) sostienen que la atención dividida permite responder simultáneamente a diferentes actividades, capacidad que puede desarrollarse mediante experiencias lúdicas que involucren participación activa.

Respecto a la atención dividida, las mejoras observadas permitieron que los niños realizaran diferentes acciones durante una misma actividad, respondiendo de mejor manera a las tareas propuestas. Esto favoreció una participación más organizada y un mejor desenvolvimiento durante las experiencias desarrolladas en el aula.

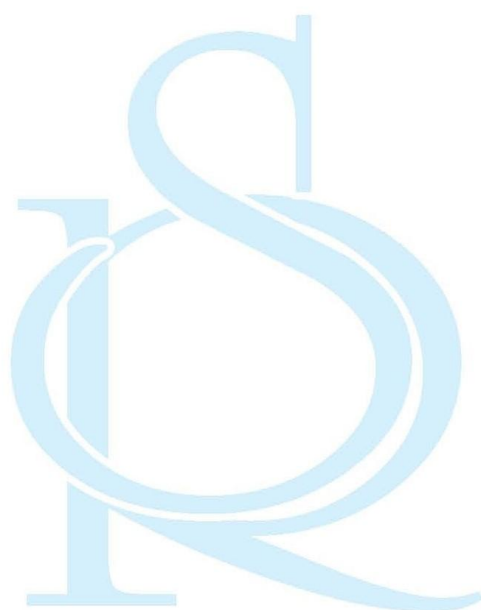
En conjunto, la información obtenida permitió evidenciar que la aplicación de juegos didácticos contribuyó significativamente a mejorar la atención general y las dimensiones de atención sostenida, selectiva y dividida en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura. La disminución de los niveles inferiores y el incremento de los niveles “Logrado” y “Destacado” reflejan avances favorables en la concentración, permanencia y participación durante las actividades. Asimismo, la relación entre los resultados descriptivos, las pruebas estadísticas, los antecedentes y la fundamentación teórica permitió confirmar las hipótesis planteadas en la investigación.



CONCLUSIONES

- Los resultados de la investigación permitieron concluir que la aplicación de los juegos didácticos produjo una mejora significativa en la atención de los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura. Luego de la intervención, el porcentaje de estudiantes ubicado en el nivel "Inicio" se redujo de 76.5 % a 5.9 %, mientras que los niveles "Logrado" y "Destacado" aumentaron de 11.8 % a 47.1 % y de 0 % a 17.6 %, respectivamente. De igual manera, la prueba de Wilcoxon evidenció diferencias estadísticamente significativas entre el pre test y el post test ($p = 0.000$). Estos resultados reflejan un mejor desempeño de los niños en aspectos relacionados con la concentración, la participación y la permanencia durante las actividades del aula, favoreciendo una intervención más activa en las experiencias de aprendizaje.
- En cuanto a la atención sostenida, se concluye que los juegos didácticos favorecieron la capacidad de los niños para mantener la atención durante un mayor tiempo en las actividades propuestas. Después de la intervención, el nivel "Inicio" disminuyó de 70.6 % a 17.6 %, mientras que el nivel "Logrado" pasó de 11.8 % a 52.9 % y el nivel "Destacado" alcanzó el 17.6 %. Estos resultados evidencian avances en la continuidad, el interés y la permanencia de los estudiantes durante las sesiones, permitiéndoles desarrollar las actividades hasta su culminación, seguir las indicaciones con mayor constancia y participar de manera más activa en las experiencias de aprendizaje.
- Con relación a la atención selectiva, los hallazgos permitieron concluir que la aplicación de los juegos didácticos fortaleció la capacidad de los niños para centrar su atención en los estímulos relevantes, seguir las indicaciones y reducir las distracciones durante las actividades. En el post test, el nivel "Inicio" disminuyó de 64.7 % a 5.9 %, mientras que el nivel "Logrado" aumentó de 11.8 % a 58.8 % y el nivel "Destacado" alcanzó el 11.8 %. Estos resultados muestran un progreso en la concentración y en la respuesta frente a los estímulos importantes, favoreciendo una mejor comprensión de las consignas y una participación más efectiva durante las sesiones de aprendizaje.
- Respecto a la atención dividida, se concluye que la aplicación de los juegos didácticos fortaleció la capacidad de los niños para atender simultáneamente diferentes estímulos y actividades durante las sesiones de aprendizaje. Tras la

intervención, el nivel "Inicio" descendió de 70.6 % a 5.9 %, mientras que el nivel "Logrado" se incrementó de 11.8 % a 47.1 % y el nivel "Destacado" alcanzó el 23.5 %. Estos resultados reflejan una mejora en la capacidad de los estudiantes para responder a diversas indicaciones dentro de una misma actividad, coordinar distintas acciones y desenvolverse con mayor seguridad durante las experiencias desarrolladas en el aula.



RECOMENDACIONES

A partir de los resultados obtenidos, que evidenciaron mejoras significativas en la atención general, así como en la atención sostenida, selectiva y dividida de los niños de 4 años, se plantean las siguientes recomendaciones con el propósito de fortalecer la práctica pedagógica y dar continuidad a los logros alcanzados durante la investigación.

Se recomienda que la institución educativa promueva el uso permanente de juegos didácticos dentro de la planificación curricular, principalmente en aquellas actividades que demanden concentración, seguimiento de consignas, observación y resolución de tareas breves. La experiencia desarrollada demostró que esta estrategia favorece el interés y la participación de los niños, contribuyendo al desarrollo de experiencias de aprendizaje más dinámicas, motivadoras y acordes con las características del nivel inicial.

Del mismo modo, se recomienda que las docentes continúen incorporando juegos didácticos que incluyan secuencias, clasificación de objetos, reconocimiento de estímulos relevantes y realización simultánea de diferentes acciones. Estas actividades favorecieron el desarrollo de la atención sostenida, selectiva y dividida. Además, los resultados obtenidos en los niveles "Logrado" y "Destacado" evidencian que los juegos utilizados respondieron de manera pertinente a las necesidades de los estudiantes. En ese sentido, resulta conveniente mantener este tipo de estrategias e incorporar nuevas propuestas que consideren materiales diversos, consignas graduales y actividades que incentiven el interés y la participación activa de los niños.

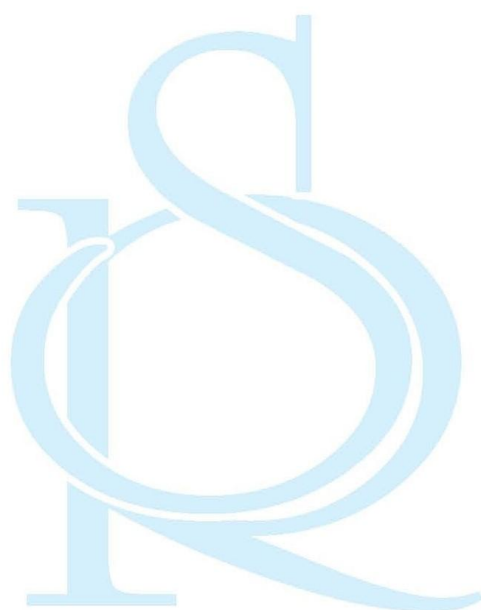
Asimismo, se sugiere que el personal docente participe en espacios de capacitación orientados al diseño y aplicación de juegos didácticos para el nivel inicial. Fortalecer los conocimientos sobre la organización de actividades lúdicas, la formulación de consignas y el manejo de la participación infantil permitirá enriquecer las estrategias pedagógicas y aprovechar con mayor eficacia las posibilidades educativas del juego.

Desde la gestión institucional, se recomienda implementar un banco de recursos didácticos de fácil acceso para las docentes del nivel inicial, integrado por materiales manipulativos, tarjetas, fichas, juegos de mesa adaptados y otros recursos destinados al fortalecimiento de la atención. Contar con estos materiales facilitará el desarrollo de actividades variadas y pertinentes a las características e intereses de los niños, favoreciendo una mayor concentración y participación durante la jornada escolar.

De igual manera, se recomienda que las docentes realicen un seguimiento permanente de los avances relacionados con la atención mediante fichas de observación

y escalas de valoración semejantes a las empleadas en la presente investigación. Este monitoreo permitirá identificar oportunamente las dificultades que puedan presentar algunos estudiantes y brindar el acompañamiento necesario según las necesidades detectadas, contribuyendo a un mejor desempeño durante las actividades desarrolladas en el aula.

Finalmente, se recomienda desarrollar investigaciones similares en otros grupos y contextos del nivel inicial, considerando las particularidades de cada población estudiantil. La experiencia obtenida en esta investigación permitió comprobar que los juegos didácticos constituyen una estrategia favorable para fortalecer la atención y promover una participación más activa de los niños en las actividades de aprendizaje, favoreciendo además su interés, concentración y desenvolvimiento dentro del aula.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Apaza Condori, K. G., & Mamani Quispe, S. (2024). *Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional UNAP. Obtenido de <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/22011>
- Arias Sierra, A. R., & Huaynate Aliano, J. M. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima" -Yanacancha - Pasco*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. Repositorio Institucional UNDAC. Obtenido de <https://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2204>
- Armijos Saca, R. A. (2024). Relación entre la atención y evaluación de aprendizaje en estudiantes de primaria. *Revista InveCom*, 4(2), 1-18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10563015>
- Barahona Tapia, L. I., Rosillo Abarca, L. V., Ayala Ayala, I. R., & Barcos Arias, I. F. (2023). Apuntes al método científico en el siglo XXI desde una perspectiva jurídica. *Bibliotecas. Anales de Investigacion*, 19(1), 1-7. Obtenido de <http://revistas.bnjm.sld.cu/index.php/BAI/article/view/622>
- Benites Coronel, C. R., Macas Armijos, G. M., Morocho Pardo, J. S., Cartuche Andrade, M. P., Sarango Guaitas, K. B., & Benites Coronel, J. J. (2024). Impacto de los juegos cognitivos en la comunicación oral. *Revista InveCom*, 4(2), 1-12. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10850661>
- Bernales Torres, K. J., & Nuñez Celiz, L. M. (2025). *Los juegos de mesa como estrategia para mejorar la atención en niños*. [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"] Repositorio Institucional EESPP "Tarapoto". Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.14268/239>
- Campos, A. (2014). *Los aportes de la neurociencia a la atención y educación de la primera infancia*. La Paz: Cerebrum Ediciones. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4669/Los%20aportes%20de%20la%20neurociencia%20a%20la%20atenci%c3%b3n%20y%20educaci%c3%b3n%20de%20la%20primera%20infancia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Castro Cuba, M. (2024). *Juegos de asociación en el desarrollo cognitivo de niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Dorado School, Santa Anita – Lima*. Universidad Peruana Los Andes, Huancayo. Obtenido de <https://repositorio.upla.edu.pe/item/c6369c38-a6bb-49e5-8d98-8290dbfeb7be>
- Chalá Álvarez, B. (1 de 1 de 2025). El juego sensorial como estrategia para estimular el desarrollo cognitivo y socioemocional en estudiantes de preparatoria. *Revista Científica Tsafiki*, págs. 794-806. Obtenido de <https://revista-tsafiki.org/index.php/revista/article/download/55/58/234>
- Coformación. (2024). *Incentiva el pensamiento lógico con estos juegos de secuencias*. Obtenido de Coformación: <https://coformacion.com/incentiva-el-pensamiento-logico-con-estos-juegos-de-secuencias/>
- Cortés Valencia, C. A., & Velázquez Pompeyo, R. I. (2024). Herramienta lúdico pedagógica para mejorar la atención en preescolares: Un enfoque innovador. *Revista de Investigación Multidisciplinaria Iberoamericana*, 2(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.69850/rimi.vi4.110>
- De la Torre, G. G. (2002). El modelo funcional de atención en neuropsicología. *Revista de Psicología General y Aplicada*, 55(1), 113–122. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=260214>
- eCognitiva. (s.f.). *Rastreo visual*. Obtenido de eCognitiva: <https://www.ecognitiva.com/atencion/rastreo-visual/>
- Estévez González, A., García Sánchez, C., & Junqué i Plaja, C. (1997). La atención: una compleja función cerebral. *Revista de Neurología*, 25(148), 1989–1997. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/2445/223653>
- Euroinnova. (s.f.). Obtenido de Propósito educativo de la lotería: <https://www.euroinnova.com/blog/proposito-educativo-de-la-loteria>
- Farez Quinga, A. X., Flores Chasi, M. R., Figueroa de la Rosa, O. E., Enríquez Sanmartín, M. Y., & García Morales, N. M. (2025). El juego didáctico como recurso pedagógico asociado al rendimiento académico en Educación Básica. *Prosperus*, 2(4), 233–253. <https://doi.org/https://doi.org/10.63535/2camr128>
- Flores Espinoza, Y., Flores Espinoza, A. R., Manrique Chávez, Z. R., Cuentas Carrera, M. S., La Torre Shupingahua, B., & Vassallo Ojea, J. D. (2024). Juego libre y su influencia en los sectores del aula de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 Emilia Barcia Boniffatty Distrito de San Alejandro,

2021. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1).
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9977
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2023). *Reescribiendo el futuro de la educación en América Latina y el Caribe: Acelerar el aprendizaje básico*. Ciudad de Panamá. Obtenido de <https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2023->
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia y The LEGO Foundation. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Nueva York: UNICEF. Obtenido de <https://www.unicef.org/peru/media/14741/file/Aprendizaje%20a%20trav%C3%A9s%20del%20juego.pdf>
- Gaibor Sangache, M. M., Indacochea Mendoza, L. R., Díaz Núñez, K. E., Bonilla Moreano, V. A., & Abril Armendáriz, D. E. (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
- García Castro, J. (2019). *Introducción a la psicología de la atención y las funciones ejecutivas*. Universidad Villanueva.
<https://doi.org/https://hdl.handle.net/20.500.12766/739>
- García Zambrano, C. P., Barragan Rosado, C. J., Villamarín Córdova, K. M., & Kuján Macías, A. A. (2025). Estrategias didácticas para mejorar la atención y concentración en estudiantes de nivel inicial. *Revista Social Fronteriza*, 5(2), e–692. [https://doi.org/https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(2\)692](https://doi.org/https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(2)692)
- García-Viedma, R., Pérez-Hernández, E., & Fernández-Guinea, S. (s.f.). *Modelos atencionales y educación* (Vol. 1). Obtenido de <https://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/30.pdf>
- Granda Granda, Alba Violeta, Frías Moyón, Jefferson Ramiro, Allauca Caisaguan, Diana Lucía, & Valencia Vargas, Susana Elizabeth. (2025). El impacto del uso excesivo de pantallas en el aprendizaje de los estudiantes en entornos educativos modernos. *Reincisol*, 4(7), 4456–4482.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)4456-4482](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)4456-4482)

- Hernández, P., & Elena. (2008). *Desarrollo de los procesos atencionales*. Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.14352/48607>
- Higueras-Rodríguez, L., & Molina-Ruíz, E. (2020). Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 24(1), 266–283. <https://doi.org/https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8677>
- Huilca Alvarado, G. D., & Villacís Ordóñez, J. M. (2024). *La atención sostenida en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Isabel de Godín”, Riobamba*. Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Chimborazo: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12731>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2024). *Perú: Indicadores de Educación según Departamentos, 2013-2023*. Lima: Instituto Nacional de Estadística e Informática. Obtenido de <https://www.gob.pe/institucion/inei/informes-publicaciones/6061323-peru-indicadores-de-educacion-segun-departamentos-2013-2023>
- Lara Núñez, J. J., Castro Allauca, M. S., Lara Núñez, G. M., & Castro Allauca, V. A. (2025). Análisis del impacto de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños. *ASCE Magazine*, 4(2), 165–184. <https://doi.org/https://doi.org/10.70577/ASCE/165.184/2025>
- Liu, Claire, Solis, S. Lynne, Jensen, Hanne, Hopkins, Emily J., Neale, Dave, Zosh, Jennifer M., . . . Parish-Morris, Jessica. (2017). *La neurociencia y el aprendizaje a través del juego*. The LEGO Foundation. Obtenido de <https://cms.learningthroughplay.com/media/txlh31cm/la-neurociencia-y-el-aprendizaje-a-traves-%C3%BCs-del-juego-web.pdf>
- Londoño Ocampo, L. P. (2009). La atención: un proceso psicológico básico. *Pensando Psicología*, 5(8), 91–100. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12494/56022>
- López Araujo, J. G., Pozo Potosí, A. E., Boderó Aguayo, Y. C., & Llor Aguayo, N. J. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad, Ciencia y Tecnología, (Número especial)*(1), 97–106. Obtenido de <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/download/321/577>

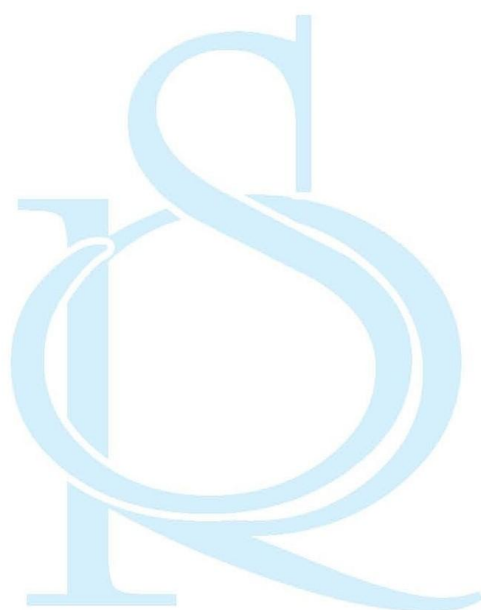
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *CIENCIAMÉRICA*, 3(1), 47-50. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>
- Machado-Bagué, M., Márquez-Valdés, A. M., & Acosta Bandomo, R. U. (2021). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de Educación y Desarrollo*(59), 75-82. Obtenido de https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Ministerio de Educación del Perú. (2018). *Juega, crea, resuelve y aprende: Cómo usarlo en las aulas con niños y niñas de 4 y 5 años*. Ministerio de Educación del Perú, Lima - Perú. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7424>
- Ministerio de Educación del Perú. (2018). *Kit de material impreso Juega, crea, resuelve y aprende: ¿Cómo usarlo en las aulas con niños de 4 y 5 años?* Lima: Ministerio de Educación del Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6390>
- Ministerio de Educación del Perú. (2024). *El Perú en PISA 2022: Informe nacional de resultados*. Lima: Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. Obtenido de <https://umc.minedu.gob.pe/el-peru-en-pisa-2022-informe-nacional-de-resultados/>
- Ministerio de Educación del Perú. (2024). *ENLA 2024: Resultados nacionales. Presentación de logros de aprendizaje*. Lima: Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. Obtenido de <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2025/04/Presentaci%C3%B3n-de-logros-de-aprendizaje-ENLA-2024.pdf>
- Pérez Hernández, E. (2008). *Desarrollo de los procesos atencionales*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Docta Complutense. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.14352/48607>
- Piña Ramírez, S. L. (2021). *Juegos cognitivos para estimular la atención en los niños del subnivel inicial II de la escuela de educación básica Ciudad de Loja, en el período 2019-2020*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio

- institucional UNL. Obtenido de
<https://dspace.unl.edu.ec/handle/123456789/23803>
- Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/>
- S., V.-C. (2024). La atención: clave para el desarrollo cognitivo y académico en el alumnado de educación infantil. *Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, 2(1), 189-200. Obtenido de <https://riidici.com/index.php/home/article/view/40>
- Salas Blas, E. (2013). Diseños preexperimentales en psicología y educación: una revisión conceptual. *Liberabit. Revista Peruana de Psicología*, 19(1), 133-141. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68627456011>
- Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 101-122. <https://doi.org/https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Sohlberg, M. M., & Mateer, C. A. (2001). *Cognitive rehabilitation: An integrative neuropsychological approach*. The Guilford Press. Obtenido de <https://ndl.ethernet.edu.et/handle/123456789/47279>
- Suárez Pérez, L. (2021). *Los juegos de reglas como recurso para el aprendizaje de las matemáticas en Educación Infantil*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de La Laguna]. Repositorio Institucional de la Universidad de La Laguna. Obtenido de <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/25430>
- Tamana, S. K., Ezeugwu, V., Chikuma, J., Lefebvre, D. L., Azad, M. B., Moraes, T. J., . . . Mandhane, P. J. (2019). Screen-time is associated with inattention problems in preschoolers: Results from the CHILD birth cohort study. *PLOS ONE*, 14(4), e0213995. <https://doi.org/https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213995>
- Tamayo, G. (2000). Diseños muestrales en la investigación. *Semestre Económico*, 4(7), 1-14. Obtenido de <https://revistas.udem.edu.co/index.php/economico/article/view/1410>
- Valencia Hanco, V., & Casas Valer, L. (2021). *Influencia del juego en el mejoramiento de la atención en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial "José María Argüedas" Kcauri, Quispicanchi, Cusco 2019*. [Tesis de Segunda

Especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional UNSA. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12773/12505>

Vera Arias, M. J., & Mendoza Vega, A. J. (2024). La atención como proceso cognitivo para estimular el aprendizaje de los estudiantes. *Revista Scientific*, 9(32), 320-339. <https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.32.15.320-339>

Zuluaga de Garavito , T. (2002). La atención: proceso y producto complejo. *Revista Ocupación Humana*, 9(3), págs. 122-133.



ANEXOS

4.1. Matriz de consistencia

Tabla 19. Matriz de consistencia

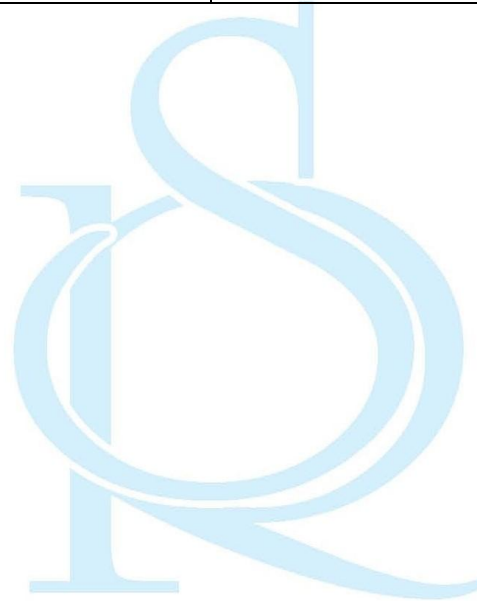
Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable/dimensiones	Metodología
Problema general	Objetivo general:	Hipótesis general	Variable independiente	Enfoque de investigación: Cuantitativo Tipo de investigación: Aplicada Nivel de investigación: Explicativo Diseño de investigación: Pre-experimental (pre test y post test) Población: 35 niños y niñas de 4 años de la I.E.I N.º 215 “Angostura”, Cusco - 2025 Muestra: 17 de la sección “B” (grupo experimental) de la I.E.I N.º 215 “Angostura”, Cusco - 2025 Técnica de muestreo: No probabilístico por conveniencia. Técnicas e instrumentos: Observación Ficha de observación con escala valorativa
¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 215 Angostura, Cusco-2025?	Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025.	La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la atención en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025.	Juegos didácticos Dimensiones: • Juegos cognitivos • Juegos sensoriales y perceptivos • Juegos de reglas	
Problemas específicos:	Objetivos específicos:	Hipótesis específicas:	Variable dependiente:	
PE1. ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025?	OE1. Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025.	HE1. La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la atención sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025.	Atención Dimensiones: • Atención sostenida • Atención selectiva • Atención dividida	
PE2. ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención selectiva en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025?	OE2. Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención selectiva en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025.	HE2. La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la atención selectiva en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025.		
PE3. ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención dividida en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025?	OE3. Determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora la atención dividida en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025.	HE3. La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la atención dividida en los niños de 4 años de la I.E.I N.º 215 Angostura, Cusco-2025.		

4.2. Matriz de instrumento

Tabla 20. *Matriz de instrumento*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Atención	La atención es una función cognitiva que permite seleccionar, focalizar y organizar la información relevante del entorno, filtrando aquellos estímulos que no resultan pertinentes para la actividad que se realiza. Este proceso regula el procesamiento de la información y favorece una respuesta adecuada frente a las demandas del contexto, constituyendo una habilidad fundamental para el aprendizaje (Estévez González et al., 1997; Machado-Bagué et al., 2021).	La atención, entendida como una función cognitiva que permite seleccionar, focalizar y mantener la atención sobre estímulos relevantes del entorno, descartando aquellos que resultan irrelevantes, fue evaluada mediante una ficha de observación con escala de estimación de cuatro niveles (Inicio, Proceso, Logrado y Destacado), aplicada en el pre test y post test. La evaluación consideró conductas observables relacionadas con las dimensiones de atención sostenida, atención selectiva y atención dividida. La observación se realizó en un contexto cotidiano del aula, sin interrumpir el desarrollo normal de las actividades pedagógicas, lo que permitió valorar el comportamiento de los	Atención sostenida: Es la capacidad de mantener una respuesta conductual consistente durante una actividad continua o repetitiva a lo largo de un período determinado (Sohlberg y Mateer, 2001).	• Se mantiene concentrado en la actividad durante todo su desarrollo. • Ejecuta la actividad de manera continua y de forma constante hasta culminarla. • Comprende y cumple las consignas de la docente. • Mantiene atención mientras escucha intervenciones de la docente o de sus compañeros. • Tras una breve distracción, retoma la atención y continúa con la actividad. • Permanece en su lugar realizando la actividad sin levantarse innecesariamente.	1, 2, 3, 4, 5, 6
			Atención Selectiva: Hace referencia a la capacidad de focalizar la atención en estímulos relevantes para la tarea que se realiza, inhibiendo o ignorando aquellos estímulos distractores presentes en el entorno (Sohlberg y Mateer, 2001).	• Centra su atención en la actividad principal, ignorando estímulos irrelevantes del entorno. • Atiende a la docente y al recurso sin requerir llamados constantes. • Se concentra en usar solo los materiales necesarios para la actividad, dejando de lado elementos irrelevantes. • Realiza la actividad sin detenerse ante distractores visuales, auditivos o del entorno. • Escucha atentamente las consignas de la docente sin necesidad de repeticiones. • Responde o comenta de manera pertinente al tema cuando se le solicita, evitando desvíos.	7, 8, 9, 10, 11, 12
			Atención dividida:	• Realiza la actividad indicada mientras atiende a las instrucciones de la docente	13, 14,

		niños en situaciones naturales de aprendizaje.	Es la capacidad de atender simultáneamente a más de una tarea o fuente de información, distribuyendo los recursos atencionales entre diferentes demandas concurrentes (Sohlberg y Mateer, 2001).	• Integra simultáneamente una instrucción verbal y una señal gestual para realizar la actividad indicada • Alterna entre dos tareas y retoma cada una sin perder la información esencial. • Responde a preguntas breves mientras continúa desarrollando la tarea en curso. • Interactúa con un compañero durante la actividad sin perder la atención a las indicaciones de la docente. • Completa tareas que requieren integrar información visual y auditiva de manera simultánea.	15, 16, 17, 18
--	--	--	--	---	-------------------------



4.3. Instrumento de investigación

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN;

FICHA DE OBSERVACIÓN CON ESCALA VALORATIVA

Título: “Aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en niños de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura-Cusco, 2025”

El presente instrumento tiene como finalidad identificar el nivel de atención que presentan los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N.º 215 Angostura - Cusco durante el desarrollo de las sesiones de clase, a partir de la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo de esta capacidad.

ESCALA VALORATIVA					
ITEMS	Inicio 1	Proceso 2	Logrado 3	Destacado 4	OBSERVACIONES
DIMENSIÓN: SOSTENIDA					
1. Se mantiene concentrado en la actividad durante todo su desarrollo.					
2. Ejecuta la actividad de manera continua y de forma constante hasta culminarla.					
3. Comprende y cumple las consignas de la docente.					
4. Mantiene atención mientras escucha intervenciones de la docente o de sus compañeros.					
5. Tras una breve distracción, retoma la atención y continúa con la actividad.					
6. Permanece en su lugar realizando la actividad sin levantarse innecesariamente.					
DIMENSIÓN: SELECTIVA					
7. Centra su atención en la actividad principal, ignorando estímulos irrelevantes del entorno.					
8. Atiende a la docente y al recurso sin requerir llamados constantes.					
9. Se concentra en usar solo los materiales necesarios para la actividad, dejando de lado elementos irrelevantes.					
10. Realiza la actividad sin detenerse ante distractores visuales, auditivos o del entorno.					
11. Escucha atentamente las consignas de la docente sin necesidad de repeticiones.					
12. Responde o comenta de manera pertinente al tema cuando se le solicita, evitando desvíos.					

DIMENSIÓN: DIVIDIDA					
13. Realiza la actividad indicada mientras atiende a las instrucciones de la docente.					
14. Integra simultáneamente una instrucción verbal y una señal gestual para realizar la actividad indicada.					
15. Alterna entre dos tareas y retoma cada una sin perder la información esencial.					
16. Responde a preguntas breves mientras continúa desarrollando la tarea en curso.					
17. Interactúa con un compañero durante la actividad sin perder la atención a las indicaciones de la docente.					
18. Completa tareas que requieren integrar información visual y auditiva de manera simultánea.					

ESCALA DE VALORACIÓN

<i>Nivel</i>	<i>Criterio general de observación</i>
INICIO (1)	Mantiene poca atención durante la actividad, requiere ayuda constante y se distrae con facilidad.
PROCESO (2)	Mantiene la atención por períodos cortos y necesita algunas intervenciones de la docente para continuar.
LOGRADO (3)	Mantiene la atención durante la mayor parte de la actividad, con mínimas intervenciones para mantenerse enfocado.
DESTACADO(4)	Mantiene la atención durante toda la actividad, muestra iniciativa y completa la tarea con autonomía.



4.4. Validación de instrumentos

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE CUESTIONARIO:

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay SuficienciaOpinión de aplicabilidad: Aplicable | ☒ | Aplicable después de corregir | ☐ | No aplicable | ☐ |

Nombre Apellidos	Isaac E. Castro Cuba Barineza	DNI N°	10 28 1126
Dirección domiciliaria	Urb. Luperón F4-8	Teléfono / <u>Celular</u>	985 90 2125
Título profesional / Especialidad		Firma	
Grado Académico	Doctor en Educación		
Metodólogo/ temático	Metodología en investigación.	Lugar y fecha	Caracas 03-09-25

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo**Suficiencia:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

 Isaac E. Castro Cuba Barineza
 DOCTOR EN EDUCACIÓN

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE ITEMS

FORMULACIÓN DEL ITEM	Suficiencia		Claridad		Coherencia		Relevancia		Observaciones	Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
DIMENSIONES:										
ATENCIÓN SOSTENIDA										
1. Se mantiene concentrado en la actividad durante todo su desarrollo.	X		X		X		X			
2. Ejecuta la actividad de manera continua y de forma constante hasta culminarla.	X		X		X		X			
3. Comprende y cumple las consignas de la docente.	X		X		X		X			
4. Mantiene atención mientras escucha intervenciones de la docente o de sus compañeros.	X		X		X		X			
5. Tras una breve distracción, retoma la atención y continúa con la actividad.	X		X		X		X			
6. Permanece en su lugar realizando la actividad sin levantarse innecesariamente.	X		X		X		X			
ATENCIÓN SELECTIVA										
7. Centra su atención en la actividad principal, ignorando estímulos irrelevantes del entorno.	X		X		X		X			
8. Atiende a la docente y al recurso sin requerir llamados constantes.	X		X		X		X			
9. Se concentra en usar solo los materiales necesarios para la actividad, dejando de lado elementos irrelevantes.	X		X		X		X			
10. Realiza la actividad sin detenerse ante distractores visuales, auditivos o del entorno.	X		X		X		X			
11. Escucha atentamente las consignas de la docente sin necesidad de repeticiones.	X		X		X		X			
12. Responde o comenta de manera pertinente al tema cuando se le solicita, evitando desvíos.	X		X		X		X			
ATENCIÓN DIVIDIDA										
13. Realiza la actividad indicada mientras atiende a las instrucciones de la docente.	X		X		X		X			
14. Integra simultáneamente una instrucción verbal y una señal gestual para realizar la actividad indicada.	X		X		X		X			
15. Alterna entre dos tareas y retoma cada una sin perder la información esencial.	X		X		X		X			
16. Responde a preguntas breves mientras continúa desarrollando la tarea en curso.	X		X		X		X			
17. Interactúa con un compañero durante la actividad sin perder la atención a las indicaciones de la docente.	X		X		X		X			
18. Completa tareas que requieren integrar información visual y auditiva de manera simultánea.	X		X		X		X			

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE CUESTIONARIO:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):Hay Suficiencia.....

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [☒] Aplicable después de corregir [☐] No aplicable [☐]

Nombre Apellidos	Celina Flores Zapata	DNI N°	23994794
Dirección domiciliaria	Jr. Ricardo Palma N-9 Urb. Sta Mónica Warichaq Cusco	Teléfono / Celular	984032697
Título profesional / Especialidad	Docente de Educación Inicial	Firma	
Grado Académico	Magister en Gestión Educativa		
Metodólogo/ temático	Educación Inicial	Lugar y fecha	04-09-2025

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Suficiencia: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE ITEMS

FORMULACIÓN DEL ITEM	Suficiencia		Claridad		Coherencia		Relevancia		Observaciones	Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
DIMENSIONES:										
ATENCIÓN SOSTENIDA										
1. Se mantiene concentrado en la actividad durante todo su desarrollo.	X		X		X		X			
2. Ejecuta la actividad de manera continua y de forma constante hasta culminarla.	X		X		X		X			
3. Comprende y cumple las consignas de la docente.	X		X		X		X			
4. Mantiene atención mientras escucha intervenciones de la docente o de sus compañeros.	X		X		X		X			
5. Tras una breve distracción, retoma la atención y continúa con la actividad.	X		X		X		X			
6. Permanece en su lugar realizando la actividad sin levantarse innecesariamente.	X		X		X		X			
ATENCIÓN SELECTIVA										
7. Centra su atención en la actividad principal, ignorando estímulos irrelevantes del entorno.	X		X		X		X			
8. Atiende a la docente y al recurso sin requerir llamados constantes.	X		X		X		X			
9. Se concentra en usar solo los materiales necesarios para la actividad, dejando de lado elementos irrelevantes.	X		X		X		X			
10. Realiza la actividad sin detenerse ante distractores visuales, auditivos o del entorno.	X		X		X		X			
11. Escucha atentamente las consignas de la docente sin necesidad de repeticiones.	X		X		X		X			
12. Responde o comenta de manera pertinente al tema cuando se le solicita, evitando desvíos.	X		X		X		X			
ATENCIÓN DIVIDIDA										
13. Realiza la actividad indicada mientras atiende a las instrucciones de la docente.	X		X		X		X			
14. Integra simultáneamente una instrucción verbal y una señal gestual para realizar la actividad indicada.	X		X		X		X			
15. Alterna entre dos tareas y retoma cada una sin perder la información esencial.	X		X		X		X			
16. Responde a preguntas breves mientras continúa desarrollando la tarea en curso.	X		X		X		X			
17. Interactúa con un compañero durante la actividad sin perder la atención a las indicaciones de la docente.	X		X		X		X			
18. Completa tareas que requieren integrar información visual y auditiva de manera simultánea.	X		X		X		X			

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE CUESTIONARIO:

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *Se existe suficiencia*

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombre Apellidos	<i>Ruth Núñez Medina</i>	DNI N°	<i>23885182</i>
Dirección domiciliaria	<i>urb: Tto 4to paredera S-1-9</i>	Teléfono / Celular	<i>984 996620</i>
Título profesional / Especialidad	<i>Profesora de Educación General / Licenciada en Psicología</i>	Firma	
Grado Académico	<i>Magister</i>		
Metodólogo/ temático	<i>Docente Psicóloga</i>	Lugar y fecha	<i>8/08/09/2025</i>

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Suficiencia: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE ITEMS

FORMULACIÓN DEL ITEM	Suficiencia		Claridad		Coherencia		Relevancia		Observaciones	Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
DIMENSIONES:										
ATENCIÓN SOSTENIDA										
1. Mantiene concentración en la actividad durante todo su desarrollo.	X		X		X		X			
2. Realiza la actividad de forma continua y con ritmo constante hasta culminarla.	X		X		X		X			
3. Comprende y cumple las consignas de la docente, desarrollando la actividad hasta finalizarla.	X		X		X		X			
4. Mantiene atención mientras escucha intervenciones de la docente o de sus compañeros.	X		X		X		X			
5. Tras una breve distracción, retoma la atención y continúa con la actividad.	X		X		X		X			
6. Permanece en su lugar realizando la actividad sin levantarse innecesariamente.	X		X		X		X			
ATENCIÓN SELECTIVA										
7. Dirige la atención hacia la docente o recurso principal, ignorando los estímulos del entorno.	X		X		X		X			
8. Mantiene la mirada en la docente o recurso sin requerir llamados constantes.	X		X		X		X			
9. Utiliza únicamente el material indicado en la consigna, evitando distraerse con otras opciones.	X		X		X		X			
10. Ejecuta la actividad indicada sin dejarse influenciar por distractores.	X		X		X		X			
11. Escucha atentamente las consignas de la docente sin necesidad de repeticiones.	X		X		X		X			
12. Responde o comenta de manera pertinente al tema cuando se le solicita, evitando desvíos.	X		X		X		X			
ATENCIÓN DIVIDIDA										
13. Realiza la actividad indicada mientras atiende a las instrucciones de la docente.	X		X		X		X			
14. Sigue al mismo tiempo una indicación verbal y una señal gestual de la docente sin perder información.	X		X		X		X			
15. Cambia de una tarea a otra atendiendo ambos estímulos sin perder información relevante.	X		X		X		X			
16. Responde correctamente a preguntas mientras realiza otra acción indicada por la docente.	X		X		X		X			
17. Interactúa con un compañero en una actividad sin descuidar las indicaciones de la docente.	X		X		X		X			
18. Sigue secuencias simples que combinan acciones visuales y auditivas sin omitir pasos.	X		X		X		X			

4.5. Constancia de aplicación de tesis

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUSCO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 215 DE ANGOSTURA
"Año de la recuperación y la consolidación de la Economía del Perú"

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 215 "ANGOSTURA"
UGEL CUSCO – DISTRITO DE SAYLLA

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

La que suscribe, Mag. Celina Flores Zapata, identificada con DNI N.º 23994794, en calidad de directora de la Institución Educativa Inicial N.º 215 "Angostura", ubicada en el distrito de Saylla, Cusco, deja constancia de que:

Melissa Rodriguez Ccanto, con DNI N.º 71074735, y **Liliana Rodriguez Aucaille**, con DNI N.º 73821254, estudiantes de la carrera profesional de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Santa Rosa" – Cusco, han desarrollado la aplicación de su trabajo de tesis titulado: **"APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N.º 215 ANGOSTURA, CUSCO – 2025"**, en nuestra institución durante el presente año.

Dicha propuesta tuvo como objetivo determinar la eficacia de los juegos didácticos para mejorar la atención en los niños de 4 años del aula "B", desarrollándose con responsabilidad, compromiso y en estricto cumplimiento de los lineamientos institucionales. Asimismo, se deja constancia de que se aplicaron las **PRUEBAS DE PRETEST Y POSTEST** conforme al cronograma establecido, garantizando el adecuado desarrollo del proceso investigativo.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas, para los fines que estimen convenientes.

Saylla, 28 de noviembre del 2025



 Prof. Celina Flores Zapata
 DIRECTORA

Mag. Celina Flores Zapata
Directora – I.E.I. N.º 215 "Angostura"

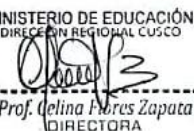
4.6. Constancia de aplicación de prueba piloto

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PRUEBA PILOTO

Yo, Celina Flores Zapata, directora de la Institución Educativa Inicial N.º 215 Angostura, certifico que las estudiantes de práctica preprofesional del X ciclo de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Santa Rosa" de Cusco, Melissa Rodríguez Ccanto y Liliana Rodríguez Auccaille, han aplicado su instrumento de evaluación de tesis al grupo piloto conformado por niñas y niños de 4 años de la sección "A" de nuestra institución educativa, del 9 al 12 de septiembre del año en curso, 2025.

Se expide la presente constancia para los fines que las interesadas estimen por conveniente.

Cusco, 15 de septiembre de 2025.

 
Prof. Celina Flores Zapata
DIRECTORA

4.7. Cronograma de aplicación de los juegos didácticos

Tabla 21.

Cronograma de aplicación de las sesiones de juegos didácticos

N.º	Dimensión	Título de la Sesión	Tipo de atención trabajada	Fecha
1	Juegos de reglas	Juego didáctico de recorrido “Corre que te alcanza la luna”	Sostenida	16/09/2025
2	Juegos sensoriales y perceptivos	Juego didáctico: Bingo de animales	Sostenida / Dividida	18/09/2025
3	Juegos cognitivos	Juego didáctico: Tangram	Selectiva	23/09/2025
4	Juegos sensoriales y perceptivos	Juego didáctico: Lotería de tamaños	Selectiva / Dividida	25/09/2025
5	Juegos cognitivos	Juego idáctico: Dominó de frutas	Sostenida	30/09/2025
6	Juegos cognitivos	Juego didáctico: Memory de animales	Sostenida	02/10/2025
7	Juegos cognitivos	Juego didáctico de secuencia: Creamos helados de colores	Selectiva	07/10/2025
8	Juegos cognitivos	Juego didáctico: Memory de números	Sostenida / Selectiva	09/10/2025
9	Cognitivos	Juego didáctico: ¿Dónde está la ficha?	Sostenida	21/10/2025
10	Juegos sensoriales y perceptivos	Juego didáctico de búsqueda visual: encontrando objetos perdidos	Dividida	22/10/2025
11	Juegos cognitivos	Juego didáctico: Preparando hamburguesas	Sostenida	23/10/2025
12	Juegos cognitivos	Juego didáctico: Dominó de animales	Sostenida / Dividida	28/10/2025
13	Juegos cognitivos	Juego didáctico de secuencia: Ordenando a las ranitas de colores	Dividida	30/10/2025
14	Juegos de reglas	Juego didáctico: Salta o pierdes	Dividida	04/11/2025
15	Juegos sensoriales y perceptivos	Juego didáctico: Laberintos	Selectiva	06/11/2025
16	Juegos de reglas	Juego didáctico: Twister de las figuras geométricas	Dividida	11/11/2025

17	Juegos sensoriales y perceptivos	Juego didáctico de asociación: Encontrando las sombras de los animales	Selectiva	13/11/2025
18	Juegos de reglas	Juego didáctico: Pacman numérico	Sostenida / Dividida	18/11/2025
19	Juegos cognitivos	Juego didáctico de secuencia: Ordenamos palitos de colores	Sostenida	19/11/2025
20	Juegos de reglas	Juego didáctico de recorrido: ¿Quién llega a la meta?	Dividida	20/11/2025

Cabe señalar que las aplicaciones del pre test y post test respectivamente, realizadas fuera del bloque de intervención. El total de intervenciones pedagógicas aplicadas con juegos didácticos asciende a 20 sesiones de aprendizaje, complementadas con las dos evaluaciones. Todas las sesiones fueron desarrolladas en la I.E.I. N.º 215 "Angostura", con los niños de 4 años de la sección "B" - "Amistad", bajo la conducción de las practicantes Liliana Rodríguez Aucaille y Melissa Rodríguez Ccanto.



4.8. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N.º 215 - Angostura
AULA	4 años “B” - Esperanza
DOCENTE DE AULA	Marid Dany Palomino Arosquipa
PRACTICANTES	▪ Liliana Rodriguez Aucaille ▪ Melissa Rodriguez Ccanto
FECHA	16/09/2025
DURACIÓN	45 min

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Juego didáctico de recorrido “Corre que te alcanza la luna”

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

DIMENSION/ INDICADOR:	ATENCIÓN SOSTENIDA: <i>Item 1: Mantiene la atención en la actividad durante todo su desarrollo.</i> <i>Item 5: Tras una breve distracción, retoma la atención y continúa con la actividad.</i>		
PROPÓSITO:	Que los niños y niñas realicen conteos hasta el número 5 mientras participan en el juego “Corre que te alcanza la luna”, utilizando el conteo para avanzar.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Que los niños y niñas realicen conteos hasta el número 5 durante el juego, identificando la cantidad requerida para avanzar.		
COMPETENCIA/ CAPACIDAD:	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		
DESEMPEÑO	EVIDENCIA APRENDIZAJE	DE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	El niño cuenta hasta 5 durante el juego.		Ficha de observación con escala valorativa.

ENFOQUES TRANSVERSALES	Orientación al bien común
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS/SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS PROBLEMATIZACIÓN PROPÓSITO	Se inicia la sesión contando el cuento: La rana y los 5 charcos. Era el cumpleaños de la rana Luna. Al despertar, encontró una carta que decía: Para recibir tu sorpresa, debes saltar 5 charcos. La rana salto y contó 5 charcos, al terminar de contar encontró una casa pequeña. Entró y encontró a sus amigos y que le gritaron “Feliz cumpleaños”. • ¿Hasta qué número contó la rana? • ¿Cuántas veces saltó la rana? • ¿Qué necesitaba saber para llegar a la meta? Se realiza la pregunta ¿Qué pasaría si la rana no sabría contar? Hoy jugaremos ‘Corre que te alcanza la luna’ y contaremos del 1 al 5 mientras avanzamos en el juego.”	• Rana. • 5 siluetas de Lago	10min
DESARROLLO		<i>Planteamiento del problema</i> Juan tiene 4 animales (un caballo, una vaca, una oveja y un gallo) en el tablero, y todos	• Silueta de los	

	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	quieren llegar a la meta. ¿Qué podemos hacer para ayudarlos a avanzar hasta la meta? <i>Búsqueda de estrategias:</i> Se escucha atentamente la respuesta de los estudiantes y se establece las instrucciones y normas del juego: La docente explica las reglas del juego: Se formarán 4 grupos • Cada niño elige un personaje (gallo, oveja, vaca, caballo). • Las cartas están invertidas. Al sacar una carta con bolitas, debe contar cuántas hay y avanzar esa cantidad. • Si le sale la carta con la luna, pierde el turno. • Gana quien llegue primero a la meta. <i>Representación</i> Se les entrega el juego en grupos de 4 y se les recuerda las instrucciones de forma grupal. Los niños avanzan sus fichas según la cantidad indicada en las cartas, contando en voz alta del 1 al 5. <i>Formalización y reflexión:</i> Culminamos con el juego y se les recuerda los pasos que seguimos: Ahora aprendimos a contar hasta 5, se da ejemplos con objetos que hay en el salón y realizamos el conteo, para reforzar lo aprendido. Realizamos las preguntas: ¿Qué pasa si no estoy atento a mi turno? ¿Recuerdan cuál era el número mayor que salía en las cartas? <i>Transferencia:</i> Se les entrega una ficha de aplicación.	personajes del juego. • Tablero del juego por grupos. • Personajes del juego • Tarjetas con los números • Ficha de aplicación • Plumones	30min
CIERRE	METACOGNICIÓN	La docente promueve el diálogo: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Hasta qué número contamos? ¿Qué otros personajes pueden tener el juego?		5min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N.º 215 - Angostura
AULA	4 años “B” - Esperanza
DOCENTE DE AULA	Marid Dany Palomino Arosquipa
PRACTICANTES	▪ Liliana Rodríguez Aucaille ▪ Melissa Rodríguez Ccanto
FECHA	18/09/2025
DURACIÓN	45 min

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Juego didáctico: Bingo de animales

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

DIMENSIÓN/ INDICADOR:	ATENCIÓN DIVIDIDA: <i>Item 18: Completa tareas que requieren integrar información visual y auditiva de manera simultánea.</i> <i>Item 4: Mantiene atención mientras escucha intervenciones de la docente o de sus compañeros.</i>	
PROPÓSITO:	Que los niños y niñas establezcan correspondencia uno a uno entre cada animal y su alimento durante el desarrollo del juego “El bingo de los animales”.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Establece correspondencia uno a uno entre el animal y su alimento durante el juego.	
COMPETENCIA/ CAPACIDAD:	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD - Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	
DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Cartilla de bingo marcada Ficha de aplicación	Escala valorativa

ENFOQUES TRANSVERSALES	Orientación al bien común
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS/SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS PROBLEMATIZACIÓN PROPÓSITO	La docente inicia reproduciendo sonidos de animales domésticos (gato, perro, gallina y cuy) usando el audio: https://www.youtube.com/watch?v=p6uzxgPmKy4 ¿Qué animales escucharon? ¿Dónde viven esos animales? ¿Qué animales tienen en casa? Se plantea la pregunta: ¿Creen que todos los animales comen lo mismo? ¿Qué alimentos les dan en casa? Hoy jugaremos el juego “Bingo de animales” para descubrir qué alimento come cada animal.	Reproductor de sonido. Siluetas	10 min
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<i>Comprensión del problema:</i> Juan tiene varios animales en su casa: un perro, un gato, una gallina y un cuy. Su mamá le pidió que los alimente, pero Juan no recuerda qué come cada uno. Está confundido y no quiere darles el alimento equivocado.	Reproductor de sonido Cartillas de bingo Plumón	25 min

		¿Cómo podemos ayudar a Juan a descubrir qué come cada animal? <i>Búsqueda de estrategias:</i> Se escucha la respuesta de los niños y se indica las instrucciones del juego: La docente presenta una cartilla de bingo con imágenes de alimentos de animales y explica que deberán escuchar atentamente los sonidos para identificar al animal y su alimento correspondiente para marcar con una (X). Se les recuerda que deben escuchar y observar bien para marcar la imagen correcta. En cada ronda, señala si deben completar una fila, columna o diagonal, y gana quien lo logre primero. <i>Representación:</i> La docente reproduce el primer sonido (por ejemplo, vaca). ¿qué come la vaca?” Niños: “¡Pasto!” Los niños buscan el pasto en su cartilla y lo marcan con una “X”. Se continúa con otros sonidos (gallina, perro, gato, conejo). El niño que completa primero grita “¡Bingo!”. <i>Formalización:</i> Se recuerda con los niños que animales escucharon y que alimentos comen. • ¿Qué pasaba si no escuchábamos con atención? • ¿Qué aprendimos con el juego? <i>Transferencia:</i> Se les entrega una ficha de aplicación con imágenes de animales para que relacionen con el alimento que corresponde.	Ficha de aplicación Lápices.	
CIERRE	METACOGNIO N	La docente promueve el diálogo: ¿Qué jugamos hoy? ¿Qué teníamos que hacer en el juego? ¿Qué aprendimos con el juego?	Dialogo	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N.º 215 - Angostura
AULA	4 años “B” - Esperanza
DOCENTE DE AULA	Marid Dany Palomino Arosquipa
PRACTICANTES	▪ Liliana Rodriguez Aucaille ▪ Melissa Rodriguez Ccanto
FECHA	23/09/2025
DURACIÓN	45 min

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Juego didáctico: Tangram

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

DIMENSIÓN/ INDICADOR:	ATENCIÓN SELECTIVA Ítem 7: Centra su atención en la actividad principal, ignorando estímulos irrelevantes del entorno. Ítem 9: Se concentra en usar solo los materiales necesarios para la actividad, dejando de lado elementos irrelevantes.		
PROPÓSITO:	Que los niños armen figuras con el tangram estableciendo relaciones entre formas geométricas.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Arma figuras con el tangram relacionando las formas geométricas.		
COMPETENCIA/ CAPACIDAD:	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	Construyen las figuras con el tangram, organizando correctamente las piezas geométricas según el modelo presentado.	Ficha de observación con escala valorativa.	

ENFOQUES TRANSVERSALES	Orientación al bien común
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS/SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS PROBLEMATIZACIÓN PROPÓSITO	La docente inicia la sesión mostrando una caja mágica con diferentes figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo). • ¿Qué figuras geométricas observamos? • ¿En qué parte del salón observamos está figura? ¿A qué objeto se parece está figura? Se les muestra todas las figuras geométricas y se pregunta: ¿Qué podemos formar con estas figuras? “Hoy jugaremos con el tangram y usaremos sus piezas para armar diferentes figuras.”	• Figuras geométricas	10 min
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<i>Comprensión del problema:</i> (Se muestra diferentes figuras armadas con el tangram) Lucía vio en un libro unas tarjetas con estas figuras y necesita nuestra ayuda para armarlas. ¿Qué figuras se necesita para realizarlas? <i>Búsqueda de estrategias:</i> Se escucha las respuestas de los niños y se les indica las instrucciones del juego:	• Tangram individual de cartulina • Tangram grande de demostración	25 min

		Cada niño tendrá un tangram y se debe armar las figuras que estén la pizarra, pato, barco, casa, cohete) el niño que arme primero levanta la mano y se le entregará una estrella. <i>Representación:</i> Se les entrega a los niños un tangram de manera individual y en la pizarra se colocan láminas con diferentes figuras. Los niños arman las figuras mientras la docente observa y acompaña a cada grupo. Cuando un niño termina, levanta la mano, se revisa su figura y se le coloca una estrella en su cartilla. <i>Formalización y Reflexión</i> La docente reúne a los niños para recordar las figuras que utilizaron para armar las figuras, se compara con algunos objetos del aula como pelotas, ventana, puerta. Se realiza las siguientes preguntas ¿Qué figuras armamos? ¿qué figura fue complicada? ¿Qué otras figuras podemos armar? <i>Transferencia:</i> Después del juego, la docente entrega una ficha de aplicación para reforzar el aprendizaje.	• Figuras modelo (pato, barco, cohete, casa), • cartilla de estrellas. • Ficha de aplicación • Lápices de color.	
CIERR E	METACOGNICIÓN	La docente realiza una breve conversación sobre lo aprendido. Plantea preguntas: ¿qué hicimos con las piezas del Tangram?, ¿qué aprendimos?, ¿Qué figuras conocemos?	• Dialogo	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N.º 215 - Angostura
AULA	4 años “B” - Esperanza
DOCENTE DE AULA	Marid Dany Palomino Arosquipa
PRACTICANTES	▪ Liliana Rodríguez Aucaille ▪ Melissa Rodríguez Ccanto
FECHA	25/09/2025
DURACIÓN	45 min

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Juego didáctico: Lotería de tamaños

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

DIMENSIÓN/ INDICADOR:	ATENCIÓN DIVIDIDA <i>Ítem 13: Realiza la actividad indicada mientras atiende a las instrucciones de la docente.</i>	
PROPÓSITO:	Que los niños y niñas establezcan relaciones de medida al identificar y diferenciar objetos grandes y pequeños durante el juego “Lotería de tamaños”	
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Identifica y diferencia objetos grandes y pequeños en su cartilla durante el juego “lotería de tamaños”.	
COMPETENCIA/ CAPACIDAD:	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	
DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.	Cartilla de lotería marcada correctamente con los objetos grandes y pequeños, según las indicaciones dadas durante el juego.	Ficha de observación con escala valorativa.

ENFOQUES TRANSVERSALES	Búsqueda de la excelencia
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS/SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS PROBLEMATIZACIÓN PROPÓSITO	La docente reúne a los niños en asamblea y luego se inicia la sesión cantando la canción de “La casita”: https://www.youtube.com/watch?v=wq1WOUB-Sg0 La docente realiza preguntas: • ¿De qué trataba la canción? • ¿Qué objetos en el aula son grandes? • ¿Qué objetos son pequeños? Luego entrega diferentes pelotas a los niños y les indica que deben clasificar en diferentes ula-ulas las pelotas grandes y las pelotas pequeñas. “Hoy nos divertiremos jugando a la lotería de tamaños”	• Video • Diálogo • Pelotas de diferentes tamaños • Ula ula	10 min
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<i>Comprensión del problema:</i> La docente muestra una cartilla de lotería con imágenes de objetos en dos tamaños: grande y pequeño (por ejemplo: mesa, zapato, taza, flor, pelota). Se indica que vamos a jugar a la lotería, pero antes debemos mirar muy bien las imágenes.	• Cartillas de lotería. • Barajas de lotería • Plumones	

		Algunos objetos son grandes y otros pequeños. Preguntas: • ¿Cuál de estos objetos es grande? • ¿Cuál es pequeño? “Para ganar debemos mirar aquí, escuchar con atención y no distraernos.” <i>Búsqueda de estrategias:</i> Se les indica a los niños, si sale una mesa grande ¿Qué debo hacer en la cartilla? ¿Cuál debo marcar? Si no tengo esa figura ¿Puedo marcar? Se da ejemplos en la pizarra para guiar a los niños, y se les indica. Gana el niño que complete toda la cartilla Recordamos con los niños las reglas del juego: • Escuchar en silencio. • No distraer a los compañeros. • Observar las imágenes. <i>Representación:</i> La docente comienza el juego anunciando con voz clara y mostrando las tarjetas: • “Mesa grande.” • “Flor pequeña.” • “Pelota grande.” • “Zapato pequeño.” Los niños observan sus cartillas y colocan una “X” sobre la imagen correspondiente. Durante la actividad, la docente observa si los niños mantienen en sus cartillas. <i>Formalización:</i> Al terminar el juego se reúne a los niños y se les pregunta: ¿Cómo se llamaba el juego? ¿Cuándo se ganaba el juego? <i>Reflexión:</i> Se realiza las siguientes preguntas ¿Qué compañeros ganaron la lotería? ¿Qué aprendimos jugando lotería? <i>Transferencia:</i>		30 min
--	--	--	--	--------

		Después del juego, la docente entrega una ficha de aplicación para reforzar el aprendizaje: Colorea la fresa grande y una X en la fresa pequeña.		
CIERRE	METACOGNICIÓN	La docente promueve una breve conversación sobre lo aprendido. Plantea preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué objetos salieron en el juego? ¿De qué tamaños eran?	Dialogo	5 min



SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N.º 215 - Angostura
AULA	4 años “B” - Esperanza
DOCENTE DE AULA	Marid Dany Palomino Arosquipa
PRACTICANTES	▪ Liliana Rodriguez Aucaille ▪ Melissa Rodriguez Ccanto
FECHA	30/09/2025
DURACIÓN	45 min

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Juego didáctico: Dominó de frutas

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

DIMENSIÓN/INDICADOR	ATENCIÓN SELECTIVA: <i>Ítem 11: Escucha atentamente las consignas de la docente sin necesidad de repeticiones.</i> <i>Ítem 12: Responde o comenta de manera pertinente al tema cuando se le solicita, evitando desvíos.</i>		
PROPÓSITO:	Que los niños y niñas establezcan correspondencia uno a uno al identificar y asociar las frutas iguales durante el juego “Jugando con el dominó de las frutas”		
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Establece correspondencia uno a uno al identificar y asociar las frutas iguales durante el juego “el dominó de las frutas”		
COMPETENCIA/CAPACIDAD:	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		
DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas	Participa con atención en el juego dominó, observando las frutas y emparejando las que son iguales.	Ficha de observación con escala valorativa.	

ENFOQUES TRANSVERSALES	Orientación al bien común
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
ESTÁNDAR APRENDIZAJE DE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS/SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS PROBLEMATIZACIÓN PROPÓSITO	La docente inicia mostrando una caja misteriosa y comenta que dentro hay objetos que ayudarán a descubrir qué actividades se realizarán hoy. Saca algunos elementos relacionados con frutas (una manzana roja de juguete, una banana amarilla, una uva morada). • ¿Qué fruta es esta? • ¿De qué color es? • ¿Qué otras frutas de este color conoces? “A veces, cuando jugamos o vamos al mercado, vemos muchas frutas parecidas” ¿Cómo podríamos saber cuáles son iguales y cuáles son diferentes? “Hoy jugaremos al Dominó de las frutas, donde tendremos que observar muy bien los colores y las formas para encontrar las frutas iguales.”	Frutas Diálogo	10 min
DESARROLLO		Comprensión del problema:		

	GESTIÓN Y ACOMPANIAMIENTO	La docente presenta el juego del dominó de las frutas explicando que cada ficha tiene dos frutas y que deben colocar su ficha junto a otra que tenga una fruta igual, observando bien los colores y las formas. Hace una demostración para que comprendan las reglas y resalta la importancia de mirar con atención antes de colocar la ficha. A medida que juegan, la docente promueve el diálogo y el trabajo cooperativo, recordándoles que deben esperar su turno <i>Búsqueda de estrategias:</i> • ¿Qué tenemos que hacer para ganar? • ¿Qué pasa si no prestamos atención? • ¿Cómo sabremos que dos frutas son iguales? <i>Representación:</i> los niños participan activamente en sus grupos con las fichas de dominó, identificando las frutas iguales por color y forma. Cada grupo coloca sus fichas por turnos, observando atentamente para encontrar coincidencias. La docente supervisa de cerca el juego, fomenta la concentración y orienta con preguntas que ayudan a razonar sobre las elecciones realizadas. <i>Formalización y Reflexión:</i> al culminar el juego la docente recoge los juegos y les hace recordar las frutas que aparecieron durante la actividad y sus colores, preguntando ¿cuáles fueron más fáciles de encontrar? • ¿Cuál fue más fácil encontrar? • ¿Cómo sabías que eran iguales? <i>Transferencia:</i> Se les entrega una ficha de aplicación	Juego del dominó por grupos. Ficha de aplicación Lápices de colores	25 min
CIERRE	METACOGNICIÓN	La docente promueve el diálogo: ¿Qué jugamos hoy? ¿Qué teníamos que hacer en el juego? ¿Qué frutas aparecieron?	Dialogo	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N.º 215 - Angostura
AULA	4 años “B” - Esperanza
DOCENTE DE AULA	Marid Dany Palomino Arosquipa
PRACTICANTES	▪ Liliana Rodríguez Aucaille ▪ Melissa Rodríguez Ccanto
FECHA	02/10/2025
DURACIÓN	45 min

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Juego didáctico: Memory de animales

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

DIMENSION/ INDICADOR:	ATENCIÓN SOSTENIDA: Ítem 10: Realiza la actividad sin detenerse ante distractores visuales, auditivos o del entorno.		
PROPÓSITO:	Que los niños relacionen cada animal con su sombra al comparar sus características durante el juego “Memory de animales”.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Relaciona cada animal con su sombra al comparar sus características durante el juego “Memory de animales”.		
COMPETENCIA/ CAPACIDAD:	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD - Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		
DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos	Participa con atención en el juego de memory emparejando correctamente los animales con sus sombras.	Ficha de observación con escala valorativa.	

ENFOQUES TRANSVERSALES	Orientación al bien común
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS/SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	La docente reúne a los niños en asamblea y empezamos la sesión mostrando adivinanzas de animales: Se muestra siluetas de animales y se realiza las preguntas:	Imágenes de animales Adivinanzas Siluetas de animales	10min
	SABERES PREVIOS	• ¿Qué animales conocen? • ¿De qué color son? • ¿Como son las serpientes, los leones?		
	PROBLEMATIZACIÓN	Se muestra las siluetas con sombras de animales ¿Qué animal será este si solo vemos su sombra? Y luego indicamos el propósito de la sesión.		
	PROPÓSITO	“Hoy jugaremos con las tarjetas del memory para encontrar qué sombra le corresponde a cada animal.”		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<i>Comprensión del problema:</i> Se colocan tarjetas de los animales y sus sombras mezcladas sobre la mesa y se pregunta, ¿Cómo puedo encontrar las sombras de cada animal?		25min

		<i>Búsqueda de estrategias:</i> Se establecen las reglas del juego: La docente coloca todas las tarjetas de animales y sombras boca abajo y realiza una demostración del juego. Levanta una tarjeta diciendo: “Voy a levantar dos tarjetas; aquí hay un animal”. Luego levanta otra y comenta: “Ahora buscaré su sombra”. Al ver que no coinciden, explica: “¿Son iguales? No, entonces las vuelvo a tapar”, y coloca ambas tarjetas nuevamente en su lugar para que los niños comprendan cómo se juega y qué deben hacer en su turno. <i>Representación:</i> Los niños juegan en grupos de 4 sobre mesas. La docente observa la atención, los turnos y la memoria visual.: Al finalizar se revisan los pares encontrados. <i>Reflexión y formalización:</i> • ¿Qué animales encontraron en el juego? • ¿Qué animales eran de color verde? • ¿A que otro animal se parece esta sombra? <i>Transferencia:</i> Se les entrega una ficha de aplicación: Señala a los animales con la sombra que corresponde.	Juego de memory por grupos. Ficha de aplicación Lápices de colores	
CIERRE	EVALUACIÓN Y METACOGNICIÓN	La docente promueve el diálogo: ¿Qué jugamos hoy? ¿Qué teníamos que hacer en el juego? ¿Qué animales encontramos?	Dialogo	10min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N.º 215 - Angostura
AULA	4 años “B” - Esperanza
DOCENTE DE AULA	Marid Dany Palomino Arosquipa
PRACTICANTES	▪ Liliana Rodriguez Aucaille ▪ Melissa Rodriguez Ccanto
FECHA	09/10/2025
DURACIÓN	45 min

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Juego didáctico: Memory de números

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

DIMENSION/ INDICADOR:	ATENCIÓN SELECTIVA <i>Ítem 2: Ejecuta la actividad de manera continua y de forma constante hasta culminarla.</i> <i>Ítem 3: Comprende y cumple las consignas de la docente.</i>		
PROPÓSITO:	Que los niños reconozcan los números del 1 al 5 y logren ordenarlos correctamente al participar en el juego volteando cada tarjeta.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Reconoce y ordena los números del 1 al 5 mediante el juego.		
COMPETENCIA/ CAPACIDAD:	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		
DESEMPEÑO	EVIDENCIA APRENDIZAJE	DE	INSTRUMENTO EVALUACIÓN
Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	El niño completa el memorama con los números en orden, presta atención y mejora su habilidad para recordar las posiciones.		Ficha de observación con escala valorativa.

ENFOQUES TRANSVERSALES	Orientación al bien común
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS/SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS PROBLEMATIZACIÓN PROPÓSITO	La docente reúne a los niños en asamblea para mostrarles un video: https://www.youtube.com/watch?v=LMJLfZH_xWU&list=RDOsqG4qPI5A&index=2 Al finalizar el video, pregunta: ¿Qué números aparecieron en el video? ¿Para qué sirven los números? ¿Quién puede contar del 1 al 5? Contamos los objetos que tenemos dentro del salón. Explicamos el propósito “Hoy vamos a poner en orden los números jugando con el memorama”.	Video Diálogo Preguntas	10 min
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<i>Comprensión del problema:</i> La docente plantea el problema: ¿Cómo podemos encontrar los números del 1 al 5 en orden, si las tarjetas están boca abajo y tenemos que recordar dónde está cada número?	Tarjetas con números para cada niño Preguntas Diálogo	25 min

		<i>Búsqueda de estrategias:</i> Se explican las reglas: Vamos a voltear las tarjetas tratando de encontrar primero el número 1, luego el 2, hasta el 5. Si nos equivocamos, volvemos a empezar desde el 1. Tienen que estar bien atentos y recordar dónde están los números de las tarjetas para completar el orden. <i>Representación:</i> Iniciamos el juego; cada niño recibe un memorama individual boca abajo y comienza a voltear las tarjetas en orden. Durante el juego la docente supervisa y pregunta: • ¿Dónde encontraste el número 3? • ¿Qué haces si volteas una tarjeta que no es la siguiente en la secuencia? <i>Formalización y reflexión:</i> • ¿Cuál es el primer número que teníamos que encontrar? • ¿Qué hiciste cuando te equivocaste? • ¿Qué te gustó más del juego y por qué? • ¿Qué te enseñó el juego? <i>Transferencia:</i> Se entrega una ficha de aplicación donde los niños deben pegar o unir con líneas números del 1 al 5 en orden.		
CIERRE	METACOGNICIÓN	La docente promueve el diálogo: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Por qué debemos prestar atención? ¿Fue fácil recordar dónde están los números?		10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N.º 215 - Angostura
AULA	4 años “B” - Esperanza
DOCENTE DE AULA	Marid Dany Palomino Arosquipa
PRACTICANTES	▪ Liliana Rodriguez Aucaille ▪ Melissa Rodriguez Ccanto
FECHA	22/10/2025
DURACIÓN	45 min

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Juego didáctico de búsqueda visual: Encontrando objetos perdidos

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

DIMENSIÓN/ÍTEM	DIMENSIÓN DIVIDIDA: Ítem 15: Alterna entre dos tareas y retoma cada una sin perder la información esencial. Ítem 17: Interactúa con un compañero durante la actividad sin perder la atención a las indicaciones de la docente.	
PROPÓSITO:	Que los niños identifiquen y relacionen objetos a partir de sus características, encontrando el objeto perdido que corresponde a cada sombra.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Relaciona cada sombra con su objeto según sus características perceptuales.	
COMPETENCIA/ CAPACIDAD:	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	
DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y deja algunos elementos sueltos.	El niño marca la cartilla con los objetos indicados.	Ficha de observación con escala valorativa.

ENFOQUES TRANSVERSALES	Orientación al bien común
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS/SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	La docente inicia la sesión mostrando un video donde aparecen distintas sombras y los niños deben adivinar a qué objeto pertenece cada una. Luego de observarlo, pregunta: ¿Qué vieron en el video? A partir de sus respuestas, la docente presenta algunas sombras impresas, como la de una pelota y la de un muñeco, para que los niños comenten sus características y las relacionen con los objetos reales.	Video Imágenes de sombras	10min
	SABERES PREVIOS			
	PROBLEMATIZACIÓN	¿Será posible encontrar un objeto perdido usando únicamente su forma en la sombra? ¿Todos los objetos dejan la misma sombra o cambian según su forma?		
	PROPÓSITO	“Hoy encontraremos objetos perdidos comparando con la sombra”		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<i>Planteamiento del problema</i> La docente les comunica que algunos objetos del aula perdieron su color y se convirtieron en sombras, ahora están escondidos en una cartilla y que deben encontrarlos observando solo su forma.	Tarjetas con las imágenes.	

		Pregunta: ¿Cómo podemos encontrar los objetos perdidos? <i>Búsqueda de estrategias:</i> Se escucha atentamente la respuesta de los estudiantes y se establece las instrucciones y normas del juego: Se les entrega una cartilla grande y unas cartas con los objetos para que busquen. <i>Representación</i> Cada pareja marca el objeto encontrado con una ficha o un círculo. Luego intercambian las cartas y continúan buscando nuevas sombras. <i>Formalización y reflexión:</i> La docente reúne al grupo para analizar el proceso. • ¿Las sombras tenían color? • ¿Cómo supiste qué objeto era? • ¿Todas las sombras tenían la misma forma? La docente refuerza el aprendizaje indicando que las sombras permiten reconocer los objetos por su forma, aunque no tengan color. <i>Transferencia:</i> Se les entrega una ficha de aplicación.	Cartas con sombra Plumón. Ficha de aplicación	30min
CIERRE	METACOGNICIÓN	La docente promueve el diálogo: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Hasta qué número contamos? ¿Qué otros personajes pueden tener el juego?	Diálogo .	5min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N.º 215 - Angostura
AULA	4 años “B” - Esperanza
DOCENTE DE AULA	Marid Dany Palomino Arosquipa
PRACTICANTES	▪ Liliana Rodríguez Aucaille ▪ Melissa Rodríguez Ccanto
FECHA-	23/10/2025
DURACIÓN-	45 min

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Juego didáctico de secuencia: Preparando deliciosas hamburguesas

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

DIMENSIÓN/ INDICADOR:	ATENCIÓN SOSTENIDA: ÍTEM 3: Comprende y cumple las consignas de la docente, desarrollando la actividad hasta finalizarla.	
PROPÓSITO:	Que los niños armen una hamburguesa ubicando cada ingrediente en el lugar que corresponde, usando las nociones espaciales “encima” y “debajo”.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Ubica correctamente los ingredientes de la hamburguesa siguiendo las indicaciones de “encima” y “debajo”.	
COMPETENCIA/ CAPACIDAD:	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	
DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “de - lante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que mues - tran las relaciones que establece entre su	Hamburguesa armada por el niño colocando cada ingrediente en la posición indicada	Ficha de observación con escala valorativa.

cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno		
ENFOQUES TRANSVERSALES	Orientación al bien común	
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS/SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS PROBLEMATIZACIÓN PROPÓSITO	La docente inicia la sesión ingresando al salón con un carrito de hamburguesas: ¡Buenos días niños! ¿Qué creen que estoy vendiendo? • ¿Han comido hamburguesa? • ¿Qué tipos de hamburguesa hay? • ¿Qué ingredientes contiene? Si nos entregan los ingredientes de la hamburguesa ¿Podemos colocarlos en cualquier orden? ¿Saben en qué orden van los ingredientes? “Hoy jugaremos con el preparando hamburguesas ubicando cada ingrediente encima y debajo”	Carrito de hamburguesas, Ingredientes de cartón.	10 min
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<i>Comprensión del problema:</i> La docente muestra los ingredientes de la hamburguesa y la cartilla de pedidos, se pregunta a los niños ¿En qué orden debo colocar los ingredientes para que sea igual a la que están pidiendo? (encima, debajo)	Ingredientes de cartón de muestra Cartilla de pedidos	25 min

		<i>Búsqueda de estrategias:</i> Se escucha las respuestas de los niños y se les indica las instrucciones del juego: Cada niño tendrá los ingredientes de la hamburguesa y los clientes nos harán pedidos, se debe colocar en el orden que se indica. <i>Representación:</i> Se les entrega a los niños los ingredientes de la hamburguesa y en la pizarra se pega la muestra del pedido que deben de realizar, la primera hamburguesa se prepara dando las indicaciones a los niños y posteriormente solo se les muestra la cartilla. (Se coloca música instrumental mientras trabajan) Los niños arman las figuras mientras la docente observa y acompaña a cada grupo. después de cinco rondas se realiza de forma grupal. <i>Formalización y Reflexión</i> La docente reúne a los niños para recordar el orden en que colocaron los ingredientes de la hamburguesa. Se realizan las preguntas: • ¿Dónde colocaron el pan? • ¿Dónde está el tomate? (encima o debajo) <i>Transferencia:</i> Después del juego, la docente entrega una ficha de aplicación para reforzar el aprendizaje.	Ingredientes de cartón por niño. Ficha de aplicación Lápices. Reproductor de música	
CIERRE	METACOGNICIÓN	La docente realiza una breve conversación sobre lo aprendido. Plantea preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo supimos que ingrediente iba arriba o abajo? ¿Qué aprendimos al preparar hamburguesas?	Dialogo	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N.º 215 - Angostura
AULA	4 años “B” - Esperanza
DOCENTE DE AULA	Marid Dany Palomino Arosquipa
PRACTICANTES	▪ Liliana Rodriguez Aucaille ▪ Melissa Rodriguez Ccanto
FECHA	06/11/2025
DURACIÓN	45 min

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Juego didáctico: Laberintos

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

DIMENSIÓN/INDICADOR	ATENCIÓN SELECTIVA: Item 7: Centra su atención en la actividad principal, ignorando estímulos irrelevantes del entorno.		
PROPÓSITO:	Que los niños guíen al personaje por el laberinto utilizando las nociones espaciales hacia adelante, hacia atrás, arriba y abajo para avanzar correctamente.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Guía al personaje por el laberinto siguiendo las indicaciones de hacia adelante, hacia atrás, arriba y abajo para llegar correctamente a la meta.		
COMPETENCIA/ CAPACIDAD:	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio		
DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	DE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para	El niño completa el laberinto siguiendo las indicaciones de hacia adelante, hacia atrás,		Ficha de observación con escala valorativa.

desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	arriba y abajo para llegar a la meta.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	Orientación al bien común	
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	ESTRATEGIAS/SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS PROBLEMATIZACIÓN PROPÓSITO	La docente presenta la marioneta del conejo Brinco y dice: Hoy nos visita Brinco. Quiere llegar a su deliciosa zanahoria, pero hay caminos difíciles en el laberinto. ¿Lo ayudamos? Se pregunta a los niños: • ¿Dónde está Brinco? • ¿Qué objetos están arriba o abajo en el aula? La docente plantea: Si Brinco se equivoca de camino, no llegará a su zanahoria. ¿Cómo podemos ayudarlo? “Hoy nos divertiremos jugando con laberintos para llegar hasta la meta”	Figura de conejo Cartilla de laberinto	10 min

DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<i>Planteamiento del problema</i> La maestra muestra una cartilla con un laberinto un gato debe llegar hasta su casa y pregunta a los niños ¿Cómo podemos desplazar al gato para que llegue hasta su casa? <i>Búsqueda de estrategias:</i> Se escucha atentamente la respuesta de los estudiantes y, a partir de sus aportes, se establecen las instrucciones y normas del juego. Luego, se entrega de manera individual laberintos con diferentes caminos. <i>Representación</i> Cada niño recibe su cartilla del laberinto. Primero recorren con el dedo, luego trazan la ruta con lápiz. La docente circula retroalimentando, luego van cambiando el laberinto entre compañeros. <i>Formalización y reflexión:</i> La docente reúne al grupo para analizar el proceso. • ¿Cómo pudimos llegar hasta la meta? • ¿En qué direcciones fueron los personajes? <i>Transferencia:</i> Después del juego, la docente entrega una ficha de aplicación para reforzar el aprendizaje.	Cartilla de laberinto Plumón indeleble Ficha de aplicación	30 min
CIERRE	METACOGNICIÓN	La docente promueve el diálogo: ¿Qué aprendimos hoy? ¿En qué dirección van los personajes?	Diálogo.	5 min

4.9. Evidencias fotográficas

SESIÓN 1

Juego didáctico de recorrido “Corre que te alcanza la luna”



SESIÓN 2

Juego didáctico: Bingo de animales



SESIÓN 3**Juego didáctico: Tangram****SESIÓN 4****Juego didáctico: Lotería de tamaños**

SESIÓN 5**Jugando didáctico: Dominó de frutas****SESIÓN 6****Juego didáctico: Memory de animales**

SESIÓN 7**Juego didáctico de secuencia: Creamos helados de colores****SESIÓN 8****Juego didáctico: Memory de números**

SESIÓN 9**Juego didáctico: Ubicamos las fichas de colores****SESIÓN 10****Juego didáctico de búsqueda visual: Encontrando imágenes perdidas**

SESIÓN 11**Juego didáctico: Preparando hamburguesas****SESIÓN 12****Juego didáctico: Dominó de animales**

SESIÓN 13**Juego didáctico de secuencia: Ordenando a las ranitas de colores****SESIÓN 14****Juego didáctico: Salta o pierde**

SESIÓN 15
Juego didáctico: Laberinto



SESIÓN 16
Juego didáctico: Twister de las figuras geométricas



SESIÓN 17

Juego didáctico de asociación: Encontrando las sombras de los animales



SESIÓN 18

Juego didáctico: Pacman numérico



SESIÓN 19**Juego didáctico de secuencia: Armamos figuras con palitos de colores****SESIÓN 20****Juego didáctico de recorrido: ¿Quién llega a la meta?**