

Influencia de la gamificación en el fortalecimiento de la concentración en niños de 6 y 7 años de la Institución Educativa La Libertad, Valle del Guamuez

Jan Carlos Solarte Ortega

Asesor

Natalia Del Pilar Pascuas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2025

Resumen

Este estudio busca analizar el impacto de actividades gamificadas sobre la concentración de estudiantes de primer grado en la Institución Educativa La Libertad. Utilizando un enfoque mixto, se combinan métodos cualitativos y cuantitativos para obtener una visión integral del fenómeno. A través de observaciones directas, análisis de dibujos, cuestionarios post-actividad y diarios de campo, se evaluaron las percepciones de los estudiantes, después de la implementación de las actividades. La unidad de análisis estuvo compuesta por seis estudiantes de primer grado, y se emplearon técnicas de recolección de datos que permitieron un análisis sistemático de su participación en actividades como la construcción de oraciones, dinámicas de trabajo en equipo y juegos de coordinación.

Los resultados mostraron una mejora significativa en las habilidades sociales, cognitivas y motoras de los estudiantes, quienes, al principio, se mostraron más individualistas, pero progresivamente adoptaron un enfoque colaborativo, mejorando en concentración, memoria y coordinación. Se observó un avance en la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo, asumir roles y apoyarse mutuamente, lo que reflejó un fortalecimiento de sus habilidades sociales.

El análisis comparativo de su desempeño académico evidenció mejoras en las capacidades cognitivas y en la interacción con sus compañeros. Aunque algunos estudiantes progresaron más lentamente, todos demostraron un impacto positivo en su desarrollo. Las herramientas utilizadas, como los diarios de campo y los cuestionarios, permitieron corroborar estos hallazgos y respaldar la hipótesis de que las metodologías lúdicas son efectivas para fomentar el aprendizaje colaborativo y mejorar la concentración en estudiantes de primer grado. El estudio resalta la importancia de adaptar las actividades a las necesidades específicas de los

estudiantes, promoviendo un ambiente de confianza y colaboración que facilita el aprendizaje integral.

Palabras clave: Gamificación, Concentración, Trabajo en Equipo, Aprendizaje, Habilidades.

Abstract

This study aims to analyze the impact of gamified activities on the concentration of first-grade students at the Institución Educativa La Libertad. Using a mixed-methods approach, qualitative and quantitative methods were combined to provide a comprehensive understanding of the phenomenon. Through direct observations, analysis of drawings, post-activity questionnaires, and field journals, the students' perceptions were evaluated after the implementation of the activities. The unit of analysis consisted of six first-grade students, and data collection techniques allowed for a systematic analysis of their participation in activities such as sentence construction, teamwork dynamics, and coordination games.

The results showed a significant improvement in the students' social, cognitive, and motor skills. Initially, they displayed more individualistic tendencies but progressively adopted a collaborative approach, enhancing their concentration, memory, and coordination. An advancement was observed in their ability to work as a team, take on roles, and support one another, reflecting a strengthening of their social skills.

A comparative analysis of their academic performance revealed improvements in cognitive abilities and interaction with peers. Although some students progressed more slowly, all demonstrated positive impacts on their development. The tools used, such as field journals and questionnaires, validated these findings and supported the hypothesis that playful methodologies are effective in fostering collaborative learning and improving concentration in first-grade students. The study highlights the importance of tailoring activities to the specific needs of students, promoting a trusting and collaborative environment that facilitates holistic learning.

Keywords: Gamification, Concentration, Teamwork, Learning, Skills.

Tabla de Contenido

| | |
|---|----|
| Introducción | 8 |
| Caracterización | 10 |
| Planteamiento del Problema..... | 12 |
| Pregunta de Investigación | 14 |
| Objetivos | 15 |
| Objetivo General..... | 15 |
| Objetivos Específicos | 15 |
| Marcos de Referencia..... | 16 |
| Referentes Conceptuales..... | 16 |
| Referentes Teóricos | 17 |
| Referentes Técnicos..... | 19 |
| Referentes Legales..... | 20 |
| Referentes Éticos | 20 |
| Herramientas y Métodos | 22 |
| Enfoque y Tipo de Estudio | 22 |
| Unidad de Análisis..... | 23 |
| Técnicas para la Recolección de Datos | 23 |
| Evaluación del Impacto | 24 |
| Categorías para el Análisis de Datos | 24 |
| Resultados | 26 |
| Acercamiento de la Población a la Variable..... | 26 |
| Experimentación | 27 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| Identificación de Variaciones | 29 |
| Análisis y Discusión..... | 31 |
| Conclusiones y Recomendaciones | 34 |
| Referencias Bibliográficas..... | 37 |
| Apéndices | 39 |

Lista de Apéndices

| | |
|--|----|
| Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i> | 39 |
|--|----|

Introducción

La capacidad de concentración en los estudiantes es un factor clave en su rendimiento académico y en su desarrollo integral. En el contexto educativo de la Institución Educativa La Libertad, ubicada en Valle del Guamuez, Putumayo, es fundamental abordar los desafíos que los estudiantes enfrentan en relación con la distracción durante las actividades académicas. A pesar de contar con un entorno urbano en crecimiento que proporciona ciertos recursos y oportunidades, existen dificultades que afectan la capacidad de los niños para mantenerse enfocados en su aprendizaje, lo cual impacta su desempeño escolar. Este tema cobra relevancia no solo dentro de la institución, sino también en el ámbito educativo más amplio, donde la mejora de la concentración de los estudiantes es crucial para el éxito académico y personal.

El problema de la distracción y la falta de concentración en los estudiantes de primer grado en esta institución se ha identificado como una brecha que limita el desarrollo pleno de su potencial académico. A pesar de las estrategias pedagógicas implementadas para fomentar la atención, algunos estudiantes continúan enfrentando dificultades significativas para mantenerse concentrados, lo que afecta negativamente su rendimiento. Esta investigación pretende abordar esta brecha mediante la introducción de un recurso educativo innovador, basado en actividades gamificadas, con el fin de evaluar su impacto en la mejora de la concentración y el rendimiento escolar. Al revisar estudios previos que han demostrado que la implementación de recursos interactivos tiene un impacto positivo en el aprendizaje, lo que justifica la exploración de este enfoque para optimizar el rendimiento de los estudiantes en el aula.

El objetivo general de esta investigación fue analizar el impacto de las estrategias de gamificación en la mejora de la concentración y el trabajo en equipo de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa La Libertad. Para ello, se diseñaron actividades lúdicas

adaptadas a las características del grupo, promoviendo la participación activa y la colaboración entre los niños. La recolección de datos se llevó a cabo mediante observaciones directas, entrevistas a docentes y encuestas a estudiantes. El análisis de la información se centró en evaluar el progreso en las habilidades cognitivas y sociales, así como las actitudes hacia el aprendizaje colaborativo, utilizando un enfoque cualitativo que permitió explorar la transformación en el comportamiento y desempeño de los estudiantes.

El hallazgo más significativo de la investigación fue el cambio positivo en la actitud de los estudiantes hacia el trabajo en equipo y la colaboración. A través de las actividades gamificadas, los niños no solo mejoraron su concentración, sino que también desarrollaron una mayor disposición para trabajar en grupo, favoreciendo el aprendizaje cooperativo y fortaleciendo su confianza en sus capacidades. Este resultado resalta la efectividad de las metodologías lúdicas como herramienta clave para promover el desarrollo integral de los estudiantes.

Caracterización

La Institución Educativa La Libertad se sitúa en Valle del Guamuez, Putumayo, dentro de una zona urbana en crecimiento que proporciona a los estudiantes acceso a servicios públicos, centros comerciales y administrativos. Este entorno dinámico ofrece oportunidades para el desarrollo personal y educativo, pero también presenta desafíos, como las distracciones propias del contexto urbano y desigualdades en el acceso a recursos, que afectan la experiencia educativa de los estudiantes.

El grupo estudiado está compuesto por estudiantes de primer grado, cuyas edades oscilan entre los 6 y 8 años. En su mayoría, provienen de familias de clase media y media-baja que participan en actividades laborales tanto formales como informales, y cuya educación suele ser básica o media. Estas características limitan, en algunos casos, el apoyo académico que pueden brindar los padres, lo cual impacta el rendimiento escolar de los niños.

El contexto urbano en desarrollo establece ciertas demandas de aprendizaje para los estudiantes. La cercanía de la institución a recursos y servicios ofrece a los niños acceso a materiales educativos y experiencias que apoyan su formación en áreas como lectoescritura y matemáticas. Además, la creciente digitalización de la sociedad hace que el desarrollo de habilidades tecnológicas básicas sea cada vez más necesario desde edades tempranas. Sin embargo, la disparidad en el acceso a tecnologías y materiales de calidad dentro de las aulas genera diferencias en el ritmo y calidad del aprendizaje.

Diversos factores contextuales del entorno urbano, como la presión del ritmo de vida en la ciudad, reducen el tiempo que los padres pueden dedicar al apoyo escolar en casa. Además, la exposición a estímulos externos, como el acceso a internet y redes sociales, puede desviar la atención de los estudiantes de sus actividades académicas. A pesar de los recursos disponibles en

el contexto urbano, la desigualdad en el acceso a estos es evidente, lo que afecta de forma directa a los estudiantes de familias con menos recursos. También, en ciertas áreas, la infraestructura escolar sigue siendo insuficiente para cubrir las necesidades de un entorno urbano en desarrollo.

Ante estos desafíos, es fundamental que la institución implemente estrategias educativas adaptadas a las particularidades del entorno urbano en desarrollo. No solo deben enfocarse en cubrir las competencias básicas y tecnológicas, sino también en reducir las brechas de acceso a recursos, fortaleciendo la infraestructura escolar y promoviendo la participación de los padres. De esta forma, se asegurará que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para alcanzar un desarrollo integral y enfrentar con éxito las demandas de la sociedad actual.

Planteamiento del Problema

En el contexto educativo actual, se observa que los estudiantes han desarrollado habilidades académicas y sociales que demuestran su potencial y progreso. Muchos de ellos participan activamente en actividades de grupo, muestran interés en las asignaturas y cumplen con las tareas asignadas en tiempo y forma. Estas fortalezas reflejan un ambiente de aprendizaje favorable, con estudiantes dispuestos a aprender. Sin embargo, dentro de esta dinámica positiva, algunos estudiantes exhiben una tendencia a distraerse durante las actividades académicas, lo que afecta su rendimiento.

Respecto a las estrategias pedagógicas implementadas, se utilizan métodos para fomentar la atención, como actividades interactivas y ejercicios prácticos. Estas estrategias son efectivas para una parte del grupo, manteniendo la participación y el interés general. No obstante, no todos los estudiantes logran los resultados deseados. Aquellos que se distraen frecuentemente requieren una mayor orientación o nuevas estrategias que capten y sostengan su atención de manera continua, mejorando su concentración y desempeño en el aula.

Ante esta situación, surge el interés de introducir una nueva variable de mediación en el proceso de aprendizaje, orientada específicamente a mejorar la concentración en los estudiantes con tendencia a distraerse. Este cambio se basa en la hipótesis de que el uso de elementos didácticos innovadores, como actividades gamificadas, podría captar su atención de manera más efectiva. Esta intervención podría, por tanto, influir positivamente en su desempeño escolar, aumentando su capacidad de concentración y reduciendo los tiempos de entrega tardía.

La brecha de conocimiento identificada radica en la falta de estrategias pedagógicas adecuadas para estudiantes que necesitan apoyo adicional en cuanto a concentración y finalización de tareas. Abordar esta brecha es fundamental, ya que podría mejorar el rendimiento

académico de estos estudiantes y nivelar el desempeño dentro del grupo. Esta investigación se orienta a diseñar e implementar un recurso educativo que permita validar si una intervención de este tipo puede cerrar dicha brecha y mejorar los resultados de aprendizaje en estudiantes que presentan dificultades de atención.

Pregunta de Investigación

¿Cómo influye el uso de la gamificación en el fortalecimiento de la concentración en los niños de 6 y 7 años de la Institución Educativa La Libertad del municipio de Valle del Guamuez?

Objetivos

Objetivo General

Analizar cómo influye el uso de la gamificación en el fortalecimiento de la concentración en los niños de 6 y 7 años de la Institución Educativa La Libertad del municipio de Valle del Guamuez.

Objetivos Específicos

Identificar las estrategias de gamificación más efectivas para fomentar la concentración en niños de 6 y 7 años en la Institución Educativa La Libertad.

Diseñar y aplicar actividades basadas en gamificación que promuevan la concentración en niños de 6 y 7 años, adaptadas a sus necesidades y contexto en el municipio de Valle del Guamuez.

Analizar los resultados de la implementación de actividades gamificadas durante el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La gamificación se refiere al uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, como el educativo, con el fin de incrementar la motivación y el compromiso (Werbach & Hunter, 2012). Este concepto es fundamental para esta investigación, pues estudia cómo las dinámicas de juego pueden ser aplicadas para captar la atención y mejorar la participación de los estudiantes. Este concepto se aplica mediante estrategias como el uso de tableros de avance, recompensas visuales (insignias o estrellas) y juegos interactivos que refuercen el aprendizaje. Por ejemplo, se pueden diseñar actividades donde los estudiantes acumulen puntos al completar tareas de lectura o matemáticas, o participar en desafíos grupales para fomentar la cooperación. Estas dinámicas permiten captar la atención de los niños pequeños y mejorar su participación, adaptando el aprendizaje a sus necesidades y características cognitivas.

John Dewey (1938) subrayó la importancia de una educación centrada en la experiencia activa y en la participación directa del estudiante. Según Dewey, cuando los alumnos están inmersos en actividades significativas, su atención se incrementa de manera natural. Este planteamiento se conecta directamente con los principios de la gamificación, ya que las dinámicas de juego promueven la participación activa al involucrar a los estudiantes en tareas desafiantes y motivadoras. Por ejemplo, al incorporar elementos como recompensas, retroalimentación inmediata o narrativas envolventes, la gamificación activa la concentración y el compromiso de los estudiantes, alineándose con la propuesta de Dewey sobre la importancia del aprendizaje basado en la experiencia significativa.

Ryan y Deci (2000) definen la motivación intrínseca como la tendencia de los individuos a involucrarse en actividades por el disfrute inherente que estas proporcionan. Este concepto es

relevante porque la gamificación busca fomentar este tipo de motivación en los estudiantes, ayudándolos a disfrutar del proceso de aprendizaje por sí mismo. Por ejemplo, elementos como desafíos personalizados, retroalimentación positiva y un sentido de logro al superar metas pueden generar satisfacción intrínseca. Estas dinámicas permiten que los estudiantes se concentren y participen activamente, no solo por las recompensas externas, sino por el interés genuino en las actividades educativas.

El ambiente de Aprendizaje Interactivo se refiere a la creación de un entorno educativo dinámico que fomente la participación activa del estudiante. Karl Kapp (2012), experto en gamificación educativa, destaca que los entornos interactivos estructurados de manera lúdica pueden aumentar la motivación y enriquecer la experiencia de aprendizaje al promover una participación activa. Más allá del uso de tecnología, estos ambientes pueden incluir actividades físicas, juegos colaborativos y dinámicas grupales que involucren a los estudiantes de forma integral. Diseñar experiencias inmersivas, como simulaciones, desafíos en equipo o estaciones de aprendizaje temáticas, permite ampliar el alcance de la interactividad y fortalecer el compromiso del estudiante con el proceso educativo.

Referentes Teóricos

Werbach y Hunter son autores son referentes clave en el estudio de la gamificación y su aplicación en el ámbito educativo. Proponen que los elementos de juego, como la competencia, las recompensas y los niveles, pueden ser incorporados en las aulas para aumentar el compromiso (engagement) de los estudiantes. Por ejemplo, sugieren que sistemas de progreso visibles, como tableros de logros o clasificaciones, fomentan una participación activa y constante. Además, destacan la importancia de diseñar estrategias de gamificación sostenibles que mantengan su efectividad a largo plazo, evitando que la motivación disminuya una vez que

los incentivos externos pierdan su atractivo inicial. Esto implica equilibrar elementos intrínsecos y extrínsecos para garantizar un impacto positivo duradero en el aprendizaje.

John Dewey es un referente clave en la teoría del aprendizaje experiencial, donde destaca que el aprendizaje efectivo ocurre cuando los estudiantes se involucran activamente en el proceso. Este enfoque se alinea estrechamente con los objetivos de la gamificación, ya que las dinámicas lúdicas facilitan experiencias de aprendizaje centradas en el estudiante, permitiendo que los estudiantes tomen un rol activo en la construcción de su conocimiento. Al igual que Dewey aboga por la participación activa en el aprendizaje, la gamificación crea un entorno donde los estudiantes no solo consumen información, sino que interactúan, resuelven problemas y participan en actividades que fomentan su autonomía y creatividad.

Ryan y Deci según su teoría de la autodeterminación es fundamental en el contexto de la gamificación, ya que propone que los ambientes que promueven la autonomía, la competencia y la relación mejoran la motivación intrínseca. Estos principios se manifiestan claramente en el aula a través de la gamificación. Por ejemplo, la autonomía se fomenta al permitir que los estudiantes tomen decisiones sobre las actividades o el ritmo de su aprendizaje, como elegir entre diferentes tareas o desafíos. La competencia se refuerza al ofrecer retos adecuados a su nivel de habilidad, permitiendo que superen metas y reciban retroalimentación positiva. La relación se fortalece mediante actividades colaborativas, como juegos en equipo, que fomentan la interacción social y el trabajo conjunto. Estos elementos, cuando se integran en el diseño de actividades gamificadas, no solo mejoran la motivación intrínseca, sino que también crean un ambiente de aprendizaje que favorece la concentración y el compromiso de los estudiantes.

Karl Kapp es un referente fundamental en la gamificación educativa, argumenta que esta metodología mejora el compromiso y la retención de los estudiantes al emplear mecánicas de

juego que convierten el aprendizaje en una experiencia motivadora y estructurada. Según Kapp, los elementos de gamificación como los desafíos, las recompensas y el progreso visible no solo incrementan el interés en los contenidos académicos, sino que también facilitan una participación activa en el proceso de aprendizaje. En sus investigaciones, Kapp destaca cómo estas dinámicas favorecen la retención del conocimiento, ya que los estudiantes se sienten motivados a participar de manera constante y a interactuar con los contenidos de forma más profunda. Este enfoque está estrechamente relacionado con el aprendizaje activo, en el que los estudiantes no solo consumen información, sino que se involucran de manera significativa en la creación y aplicación de su conocimiento.

La teoría del aprendizaje social de Vygotsky resalta el rol crucial de la interacción y el contexto social en el aprendizaje. Este enfoque es muy relevante para la gamificación, ya que muchas actividades gamificadas fomentan la colaboración y el aprendizaje cooperativo, elementos esenciales para el desarrollo cognitivo según Vygotsky. Las dinámicas de juego que involucran trabajo en equipo o desafíos grupales promueven la interacción entre estudiantes, permitiéndoles aprender unos de otros dentro de sus zonas de desarrollo próximo. Estas zonas, según Vygotsky, son el espacio en el que los estudiantes pueden realizar tareas que no podrían llevar a cabo de manera independiente, pero sí con la ayuda de sus compañeros o facilitadores. Así, la gamificación facilita no solo la participación activa, sino también el crecimiento cognitivo colaborativo, mejorando la concentración y el compromiso a través de la interacción social.

Referentes Técnicos

La referencia al documento de la UNESCO es pertinente, ya que subraya la importancia de utilizar métodos innovadores para promover un aprendizaje significativo. En este contexto, la gamificación se destaca como una herramienta clave para mejorar la participación y el

rendimiento académico de los estudiantes. Para enriquecer esta sección, sería útil profundizar en cómo la gamificación puede considerarse una práctica innovadora al incorporar elementos lúdicos que fomentan la motivación intrínseca, la colaboración y la resolución de problemas. Además, se puede explorar cómo este enfoque impacta directamente en la calidad del aprendizaje, especialmente en el contexto de la educación primaria o secundaria, donde los estudiantes están desarrollando habilidades fundamentales que van más allá del contenido académico. La gamificación, al hacer el aprendizaje más dinámico e interactivo, permite que los estudiantes se involucren de manera más profunda y duradera en el proceso educativo.

Referentes Legales

Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación) La conexión con la Ley General de Educación está bien establecida, destacando la importancia de metodologías activas en la formación integral de los estudiantes. Para profundizar, sería valioso ampliar cómo la gamificación no solo promueve el aprendizaje activo, sino también el desarrollo integral, que es uno de los objetivos principales de la ley. La gamificación puede contribuir al desarrollo cognitivo al incentivar la resolución de problemas y el pensamiento crítico a través de retos y dinámicas de juego. Además, fomenta el desarrollo social mediante actividades colaborativas que promueven el trabajo en equipo, y el desarrollo emocional, al motivar a los estudiantes con recompensas y logros que refuerzan la autoestima y el sentido de competencia. Incluir ejemplos específicos, como juegos que promuevan habilidades de colaboración o juegos de roles que desarrollen habilidades sociales, enriquecería la explicación.

Referentes Éticos

Respeto por los derechos de los estudiantes, el enfoque ético mencionado es adecuado, ya que asegura un entorno seguro y respetuoso para los estudiantes. Para fortalecer esta sección,

sería útil abordar también la ética en la selección de los contenidos de los juegos o actividades gamificadas, garantizando que estos no promuevan estereotipos, violencia ni contenidos inapropiados. Es esencial que las dinámicas y los elementos de juego sean apropiados para la edad y el contexto cultural de los estudiantes, promoviendo valores positivos y un ambiente educativo saludable.

Equidad en el acceso a oportunidades de aprendizaje es crucial, especialmente en el contexto de la gamificación, que tiene el potencial de ser inclusiva pero también puede generar brechas si no se garantiza el acceso adecuado a la tecnología y los recursos. Sería valioso explorar cómo se asegura la inclusión de todos los estudiantes en las actividades gamificadas, incluso en entornos con recursos limitados. Se podrían proponer soluciones, como el uso de herramientas gamificadas que no dependan exclusivamente de la tecnología, o la adaptación de los juegos para que sean accesibles a estudiantes con diferentes capacidades y recursos.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque metodológico adoptado es mixto, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas, lo que resulta adecuado para los objetivos de investigación planteados:

El enfoque cualitativo permite explorar en profundidad las percepciones y experiencias de los estudiantes sobre las actividades gamificadas, aportando una comprensión detallada de cómo estas influyen en su concentración. Herramientas como la observación directa y el análisis de dibujos facilitan la recolección de datos cualitativos, proporcionando información valiosa sobre los niveles de motivación y atención.

En cuanto al cuantitativo este facilita la medición de cambios concretos en la concentración y el desempeño académico de los estudiantes antes y después de las intervenciones. A través de cuestionarios y análisis comparativos del rendimiento académico, se obtienen datos objetivos que respaldan las conclusiones sobre el impacto de la gamificación.

El tipo de estudio seleccionado es un estudio de caso, lo cual resulta pertinente para alcanzar los objetivos propuestos. Este diseño se enfoca en un grupo específico de estudiantes de primer grado de la Institución Educativa La Libertad, lo que permite un análisis profundo y contextualizado de sus dinámicas, así como del impacto de las actividades gamificadas. Al centrarse en un entorno particular, el estudio de caso facilita la comprensión detallada de las respuestas y comportamientos de los estudiantes frente a las intervenciones, destacando su pertinencia para el contexto natural de la investigación.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por un grupo de estudiantes de primer grado de la Institución Educativa La Libertad.

Técnicas para la Recolección de Datos

Las técnicas seleccionadas para la recolección de datos combinan métodos cualitativos y cuantitativos que permiten un análisis integral del impacto de las actividades gamificadas en la concentración de los estudiantes. Estas son:

Observación directa siendo fundamental para captar en tiempo real cómo los estudiantes interactúan con las actividades y el nivel de concentración que demuestran. Es importante que las observaciones se realicen de forma sistemática, utilizando un protocolo que incluya indicadores específicos como duración de la atención y frecuencia de distracciones.

Análisis de actividad permiten interpretar cómo los estudiantes perciben su impacto en la motivación y concentración. Es recomendable establecer pautas para analizar los dibujos de manera consistente, considerando elementos como el nivel de detalle, colores utilizados y representaciones temáticas.

Producto/Muestra: Observaciones sistematizadas y transcripciones de análisis de los dibujos para comprender el nivel de concentración inicial.

Implementación de actividades gamificadas, complementadas con fotografías de las sesiones para analizar la dinámica grupal.

Descripción: La implementación de las actividades permite observar directamente cómo los estudiantes responden a las dinámicas diseñadas. Es importante documentar las sesiones con fotografías y notas de campo que incluyan detalles sobre la participación y las interacciones grupales.

Producto/Muestra: Fotografías de las actividades, junto con notas de campo que describan las dinámicas y reacciones observadas durante las sesiones.

Evaluación del Impacto

Técnicas cuestionarios post-actividad adaptados con caritas para los estudiantes, Diario de campo de las actividades implementadas.

Cuestionarios post-actividad diseñados con íconos simples como caritas para facilitar su comprensión por parte de los estudiantes de primer grado. Estos cuestionarios medirán percepciones sobre las actividades y aspectos específicos de la concentración.

Diarios de campo proveen una perspectiva de las actividades observadas en el comportamiento y desempeño académico de los estudiantes.

Producto/Muestra datos cuantitativos de los cuestionarios, narrativas cualitativas de las encuestas y reportes del análisis del desempeño académico.

Categorías para el Análisis de Datos

Evaluación del Impacto cuestionarios post-actividad los cuestionarios son una excelente herramienta para recoger percepciones directas de los estudiantes sobre las actividades gamificadas. El uso de caritas para medir emociones es adecuado para estudiantes de primer grado, ya que les resulta fácil relacionarse con estos símbolos. También es importante que los cuestionarios midan aspectos específicos de la concentración, por ejemplo, ¿cuánto tiempo lograste concentrarte en la tarea?.

Diario de Campo de Actividades Implementadas este diario permitirá registrar de manera sistemática las observaciones realizadas durante las actividades implementadas, incluyendo cambios en la concentración de los estudiantes, su participación activa y cualquier otra conducta

relevante. Además, se pueden incluir reflexiones del docente sobre el impacto percibido en el desempeño académico y conductual de los estudiantes.

Análisis Comparativo del Desempeño Académico este es un paso clave para medir el impacto tangible de las actividades gamificadas. Puedes usar calificaciones, resultados de pruebas o ejercicios previos y posteriores para evaluar el cambio en el desempeño académico. Esto proporcionará una base cuantitativa para la investigación.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Al iniciar el estudio, se llevaron a cabo observaciones detalladas que permitieron identificar cómo los seis niños del grado primero interactuaban con las actividades y se relacionaban inicialmente con la variable planteada. Desde el primer momento, se evidenció una participación activa por parte de todos los estudiantes, mostrando entusiasmo y curiosidad hacia las dinámicas propuestas. Aunque en las primeras sesiones predominaba un enfoque más individualista, los niños rápidamente comenzaron a adaptarse a las estrategias planteadas, lo que permitió un acercamiento progresivo hacia actividades de carácter grupal y colaborativo.

Durante las primeras observaciones, se notó que los participantes mostraban un interés particular por las actividades que incluían elementos visuales y dinámicos, como colores llamativos, globos y tarjetas con imágenes. Por ejemplo, en una de las actividades iniciales, se les pidió que sostuvieran globos de diferentes colores en el aire mientras caminaban por el aula. Al principio, los niños se enfocaban en mantener su propio globo, pero paulatinamente comenzaron a interactuar entre ellos, intercambiando globos o colaborando para que todos permanecieran en movimiento.

En este proceso inicial, los participantes también demostraron una disposición natural para seguir indicaciones básicas y adaptarse a las reglas propuestas, aunque algunos requerían más tiempo para integrarse plenamente a las dinámicas. Este acercamiento permitió identificar que, si bien todos los estudiantes participaban activamente, algunos necesitaban mayor refuerzo en su confianza para tomar la iniciativa dentro del grupo.

Experimentación

Durante la etapa de experimentación, se implementaron diversas actividades diseñadas para fomentar habilidades como la atención, la memoria, la coordinación motora y el trabajo en equipo. Todas las actividades fueron recibidas con entusiasmo por los cinco niños que permanecieron hasta el final del proceso. Participaron activamente y demostraron una progresiva mejora en su interacción y desempeño. Aunque uno de los niños no continuó en el proceso, se incluyó al final de las actividades, logrando unirse al grupo en las últimas dinámicas.

Las dinámicas permitieron a los niños coordinarse y asumir roles dentro de las actividades, como se observó en la dinámica de los globos, donde todos los niños participaron activamente para mantener los globos en el aire, ayudando a compañeros cuando era necesario.

Se llevaron a cabo diversas actividades, como la construcción de oraciones utilizando tarjetas con palabras clave, que inicialmente representaban un desafío para algunos niños. Con el tiempo, todos lograron participar de manera activa, creando oraciones más complejas y utilizando las ideas de otros como base para sus aportes. Esta actividad no solo fortaleció habilidades lingüísticas y de memoria, sino que también promovió la escucha activa y el respeto por los turnos de los demás.

En la actividad de recorrido por el aula, donde los niños debían avanzar por un tablero gigante con casillas numeradas y con letras, se observó cómo todos mostraron entusiasmo por cumplir con los retos y, en muchas ocasiones, ayudaron a sus compañeros a completar las tareas cuando enfrentaban dificultades. Esta actividad destacó la importancia del trabajo conjunto y reforzó tanto las habilidades cognitivas como las motoras.

En cada una de las actividades, se evidenció un cambio positivo en la dinámica grupal. Desde el inicio, todos los niños participaron activamente, y a medida que avanzaban las sesiones,

mostraron mayor disposición para colaborar y apoyarse mutuamente. Esto permitió construir un ambiente de confianza y compañerismo en el que todos se sintieron valorados e incluidos. Las observaciones continuas mostraron que los niños, al final de las sesiones, habían desarrollado una capacidad más sólida para trabajar en equipo, distribuir roles y ofrecer apoyo, lo cual reflejó una mejora sustancial en sus habilidades sociales y colaborativas.

El análisis de las interacciones, antes y después de la implementación de las actividades, reveló avances significativos tanto en las habilidades sociales como en las capacidades cognitivas de los estudiantes. En cuanto a la colaboración, al principio tendían a enfocarse en sus propias tareas, pero al final de la intervención, demostraron una capacidad notable para trabajar en equipo y ofrecer apoyo a sus compañeros. Los niños también mostraron un desarrollo progresivo en la memoria y la atención, lo cual fue especialmente evidente en la actividad de la construcción de oraciones, donde inicialmente les costaba recordar las palabras usadas por otros, pero al final pudieron construir oraciones más complejas.

Se notaron avances en las habilidades sociales. Todos los niños adoptaron actitudes más empáticas, celebrando los logros de sus compañeros y mostrando disposición para trabajar juntos en lugar de competir. Esta transformación fue evidente en todas las actividades grupales, donde predominó el respeto mutuo y el deseo de lograr objetivos colectivos. También se observó un fortalecimiento en la coordinación motora y la rapidez de respuesta, especialmente en actividades como el recorrido físico por el aula. Los niños desarrollaron una mayor agilidad para moverse entre casillas y resolver los desafíos asociados, evidenciando un crecimiento integral en sus capacidades físicas y cognitivas.

Identificación de Variaciones

Al realizar un análisis comparativo, se puede observar que los estudiantes mostraron distintas velocidades de progreso. Mientras que algunos niños alcanzaron un nivel avanzado en las actividades desde las primeras sesiones, otros avanzaron más lentamente pero lograron alcanzar las metas al final del proceso. Este contraste resalta la necesidad de adaptar las actividades a las diferentes velocidades de aprendizaje, asegurando que cada niño reciba el apoyo necesario para progresar. Para validar los resultados y asegurar su fiabilidad, se recomienda implementar evaluaciones formales de habilidades cognitivas y sociales antes y después de las intervenciones. Por ejemplo, pruebas de memoria, concentración o habilidades sociales, que permitirían comparar objetivamente el progreso de los estudiantes y proporcionar un respaldo más sólido a los cambios observados.

Además de las observaciones directas, se utilizaron herramientas como los diarios de campo y encuestas para recopilar información detallada sobre el progreso de los estudiantes. Los diarios de campo permitieron registrar observaciones diarias de las interacciones y avances de los niños durante las actividades, mientras que las encuestas proporcionaron datos adicionales sobre la percepción de los propios estudiantes sobre su progreso y el impacto de las actividades en su desarrollo. Estas fuentes adicionales contribuyen a la validación de los resultados, ofreciendo una perspectiva más completa del impacto de las intervenciones.

Los resultados obtenidos sugieren que, a pesar de las diferencias en el ritmo de aprendizaje, todos los niños demostraron una evolución positiva y significativa. Los datos recopilados a través de los diarios de campo y las encuestas respaldan estos hallazgos, confirmando que las actividades propuestas tuvieron un impacto positivo en las habilidades cognitivas y sociales de los estudiantes.

Los resultados obtenidos destacan la importancia de implementar metodologías participativas y lúdicas para fomentar el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. La participación activa de todos los estudiantes en cada etapa del proceso fue clave para lograr cambios positivos en sus habilidades y actitudes, consolidando un ambiente de trabajo colaborativo y de confianza en el grupo.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación muestran una evolución positiva en las habilidades cognitivas, sociales y motoras de los estudiantes del grado primero tras la implementación de estrategias lúdicas y participativas. Este análisis aborda, de manera detallada, cómo estas actividades favorecieron el aprendizaje y el desarrollo integral, conectándolo con los objetivos planteados, que incluyeron fomentar la concentración y promover el trabajo en equipo. El enfoque de este análisis se centra en discutir los hallazgos en relación con la variable introducida, así como los cambios observados en el aspecto ontológico de los participantes. Se pone de manifiesto la relación entre los hallazgos y las metas establecidas inicialmente, evaluando las implicaciones para el diseño pedagógico futuro y su relevancia en contextos similares.

Desde el inicio, los estudiantes mostraron entusiasmo y curiosidad hacia las actividades, aunque inicialmente predominaba un enfoque individualista. Este hallazgo superó las expectativas iniciales, ya que se esperaba una mayor resistencia a las actividades grupales debido a la diversidad de ritmos de aprendizaje. Sin embargo, los estudiantes demostraron una rápida adaptación a las estrategias planteadas, evidenciando su predisposición para el aprendizaje colaborativo. Esto confirma la hipótesis de que las metodologías participativas pueden facilitar un cambio positivo en la dinámica grupal, fortaleciendo la cohesión social y mejorando las interacciones entre pares. Estos resultados destacan la importancia de ajustar las actividades según el contexto y necesidades específicas del grupo.

Durante la etapa de experimentación, las actividades promovieron avances significativos en la concentración, la memoria y la colaboración. La dinámica de los globos, por ejemplo, ilustra cómo los estudiantes, al enfrentar retos más complejos, desarrollaron habilidades de

organización y trabajo en equipo. Este progreso fue evidente en su capacidad para distribuir tareas de manera equitativa y gestionar el tiempo, lo que resultó en un aprendizaje más eficiente y satisfactorio. Estos resultados coinciden con teorías educativas que enfatizan el aprendizaje activo y la resolución de problemas como vehículos para el desarrollo integral, aportando evidencia empírica que respalda el enfoque propuesto.

Tras la implementación de la variable, se observaron cambios ontológicos significativos en los participantes. Los niños adoptaron actitudes más empáticas y mostraron mayor confianza en sus capacidades, lo cual se reflejó en su disposición para colaborar y celebrar los logros de sus compañeros. Por ejemplo, en la actividad de las oraciones, los estudiantes dejaron de centrarse exclusivamente en sus propios aportes para construir de manera conjunta, evidenciando un fortalecimiento del sentido de comunidad. Esta transformación no solo influyó en su desempeño académico, sino también en su desarrollo personal, mostrando una mayor disposición a enfrentar desafíos y aprender de los errores.

Los hallazgos de este estudio coinciden con investigaciones previas que destacan la efectividad de las metodologías lúdicas en el desarrollo integral de los niños. Sin embargo, se identificaron diferencias en el ritmo de adaptación de los estudiantes, posiblemente atribuibles al contexto específico y la diversidad de necesidades individuales. Esto sugiere que las estrategias lúdicas deben ser flexibles y adaptadas al grupo objetivo, teniendo en cuenta factores como el nivel de desarrollo inicial, las características socioeconómicas y el entorno familiar. Asimismo, se recomienda profundizar en el análisis comparativo para identificar patrones consistentes y diseñar intervenciones más efectivas.

Entre las limitaciones encontradas se destacan el tiempo limitado de implementación y el tamaño reducido de la muestra, lo cual podría haber influido en la generalización de los

resultados. Además, la heterogeneidad en las habilidades iniciales de los participantes presentó un reto adicional, ya que requirió ajustes constantes en las actividades para garantizar la inclusión. Futuras investigaciones podrían incluir un período más extenso de aplicación y una muestra más amplia para validar los hallazgos. También sería útil considerar un diseño longitudinal que permita evaluar el impacto sostenido de las estrategias implementadas a lo largo del tiempo.

Los resultados obtenidos subrayan la importancia de implementar metodologías participativas y lúdicas en el ámbito educativo. Estas estrategias no solo promueven el aprendizaje, sino también fortalecen habilidades sociales y cognitivas clave. En el contexto escolar, estas actividades pueden ser incorporadas como parte del currículo para mejorar el ambiente de aprendizaje y fomentar un desarrollo integral. Además, los hallazgos sugieren la necesidad de capacitar a los docentes en el diseño y ejecución de actividades lúdicas, asegurando su alineación con los objetivos pedagógicos y el bienestar emocional de los estudiantes.

La implementación de estrategias lúdicas favoreció cambios positivos en las habilidades y actitudes de los estudiantes. Estos resultados destacan la necesidad de seguir explorando metodologías innovadoras que promuevan un aprendizaje integral. Futuras investigaciones podrían centrarse en evaluar el impacto a largo plazo de estas estrategias y explorar su aplicación en otros contextos educativos. Asimismo, sería valioso investigar cómo estas metodologías pueden ser adaptadas para atender a estudiantes con necesidades educativas especiales, ampliando su alcance e impacto en la diversidad educativa.

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados obtenidos en la investigación demuestran un impacto positivo significativo de la gamificación en la concentración de los niños de 6 y 7 años de la Institución Educativa La Libertad. La implementación de actividades dinámicas y visuales permitió que los estudiantes se involucraran activamente en el proceso de aprendizaje, lo cual resultó en una mejora sustancial en su atención y colaboración. Estas actividades no solo captaron el interés de los niños, sino que también los motivaron a participar de manera más activa en su propio aprendizaje. El vínculo entre las actividades gamificadas y los objetivos planteados de fomentar la concentración se evidenció claramente, ya que los estudiantes mostraron una mayor disposición para mantenerse enfocados durante el desarrollo de las tareas. Este impacto positivo está en línea con la pregunta central de la investigación, que buscaba analizar de qué manera las estrategias de gamificación podían mejorar la atención y el trabajo en equipo de los niños en el aula.

La investigación también permitió identificar avances importantes en el aspecto ontológico de los estudiantes, quienes, al interactuar con las actividades gamificadas, desarrollaron nuevas formas de relación con el proceso de aprendizaje. A través de la participación en juegos y actividades colaborativas, los niños no solo mejoraron su concentración, sino que también adquirieron una mayor confianza en su capacidad de colaborar y contribuir al grupo. Este cambio en su actitud hacia el aprendizaje y el trabajo en equipo se evidenció en la mayor disposición que mostraron para adaptarse a nuevas metodologías de enseñanza. En este sentido, la gamificación no solo contribuyó a mejorar la concentración, sino que también desempeñó un papel fundamental en el fortalecimiento de habilidades sociales y emocionales, promoviendo un entorno de aprendizaje más cooperativo y dinámico.

Aunque la mayoría de los estudiantes mostraron mejoras en su concentración, algunos necesitaron más tiempo y apoyo para integrarse plenamente en las actividades grupales. La falta de experiencia previa con este tipo de actividades gamificadas afectó la eficacia inicial de algunas intervenciones, lo que llevó a una adaptación gradual en la forma en que los niños participaban. Sin embargo, a pesar de estas dificultades iniciales, el impacto general fue positivo, y los niños que al principio mostraron mayor reticencia o dificultad en integrarse, progresaron con el tiempo. Esto resalta la importancia de la paciencia y la adaptación continua en la implementación de actividades de gamificación, así como la necesidad de un seguimiento cercano para asegurar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de beneficiarse de estas metodologías.

Este estudio también aporta significativamente a la literatura existente sobre gamificación en el ámbito educativo, resaltando su relevancia en el fortalecimiento de habilidades cognitivas, particularmente la concentración. Además, la investigación presenta nuevas ideas sobre cómo adaptar las actividades gamificadas a contextos educativos específicos, como en el caso de niños de 6 y 7 años en áreas rurales. La adaptación de las actividades a las características del contexto local resultó ser un factor clave en el éxito de la intervención. Los resultados de este estudio pueden servir como base para futuras investigaciones que exploren el impacto de la gamificación en otros aspectos del desarrollo infantil, como el desarrollo emocional, la resolución de problemas y las habilidades sociales.

Es recomendable que los docentes de primer grado de la Institución Educativa La Libertad implementen una mayor cantidad de actividades de gamificación que integren elementos visuales, físicos y colaborativos. Estas actividades no solo deben centrarse en mantener a los niños involucrados en el aprendizaje, sino también en fomentar la concentración y

la interacción social entre los estudiantes. El uso de juegos y tareas que promuevan el trabajo en equipo puede ser una estrategia efectiva para desarrollar tanto habilidades cognitivas como sociales. Además, se sugiere incorporar actividades más complejas de manera gradual, a medida que los estudiantes se sientan más cómodos y familiarizados con las dinámicas del aula. Esto permitirá que los niños continúen mejorando sus habilidades de concentración y trabajo en equipo, creando un ambiente de aprendizaje más estimulante y dinámico.

Para futuras investigaciones, sería útil explorar otras variables que también podrían influir en la concentración de los estudiantes, como el uso de tecnologías interactivas o estrategias de relajación. La integración de herramientas tecnológicas podría ofrecer nuevas oportunidades para enriquecer las actividades de gamificación y aumentar la motivación de los niños. Además, implementar un seguimiento más extenso en el tiempo permitiría observar cómo las actividades gamificadas afectan el rendimiento académico de los estudiantes a largo plazo. Este enfoque permitiría obtener una visión más completa sobre el impacto de la gamificación en el desarrollo integral de los niños, no solo en términos de concentración, sino también en el desarrollo de otras habilidades cognitivas y sociales esenciales para su crecimiento.

Referencias Bibliográficas

- Dewey, J. (1938). *Experiencia y educación*. Macmillan. <https://www.casadellibro.com.co/libro-experiencia-y-educacion/9788497421089/594838>
- Kapp, K. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la enseñanza: métodos y estrategias basados en juegos para la formación y la educación*. Pfeiffer. https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer
- Ley 115 de 1994. *Ley General de Educación*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. <https://www.medellin.gov.co/es/centro-documental/ley-115-de-1994-ley-general-de-educacion/#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20es%20un%20proceso,derechos%20y%20de%20sus%20deberes.>
- Ryan, RM y Deci, EL (2000). *Teoría de la autodeterminación y facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social y el bienestar*. *American Psychologist*, 55 (1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- UNESCO (2021). *La plataformización de la educación*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377733_spa
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991012462539704987&context=L&vid=34CBUA_US:VU1&search_scope=all_data_not_idus&tab=all_data_not_idus&lang=es

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1E4m4iiMM0PwJygtZMPyG3kpw-2zUZzA?usp=sharing>