

Estrategias pedagógicas basadas en el juego para potenciar la concentración en niños y niñas de Grado 1°-02 de la Institución Educativa Alejandro Humboldt Sede María Inmaculada durante el Año 2025

Leidy Paola Ciro Villamizar

Vivi Carola Ortega Florez

Asesor

Laura Bibiana Calderon Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educacion ECEDU

Licenciatura en Pedagogia Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Alejandro Humboldt, trabajando con el grado primero. El objetivo general fue potenciar las habilidades de concentración en los niños y niñas del grado 1°-02 de la Institución Educativa Alejandro Humboldt, sede María Inmaculada, mediante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego durante el año 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego la variable "estrategias pedagógicas lúdicas", reconociendo sus efectos en la disposición y motivación hacia el aprendizaje. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la incorporación de actividades lúdicas fortaleció de manera significativa la concentración de los estudiantes, promoviendo una actitud más activa y participativa en el proceso educativo.

Palabras clave: Concentración, juego, estrategias, aprendizaje, motivación.

Abstract

This document is the result of a formative research project, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Alejandro Humboldt Educational Institution, working with first-grade students. The general objective was to strengthen the concentration skills of the children in class 1°-02 at the Alejandro Humboldt Educational Institution, María Inmaculada campus, through the implementation of game-based pedagogical strategies during the year 2025, using a qualitative and experimental approach that incorporated the variable "playful pedagogical strategies", recognizing their effects on students' disposition and motivation towards learning. From this research exercise, it was concluded that the integration of playful activities significantly enhanced students' concentration, fostering a more active and participatory attitude in the educational process.

Keywords: Concentration, play, strategies, learning, motivation.

Tabla de contenido

Introducción.....	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación.....	13
Objetivos.....	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Marcos de Referencia.....	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos	15
Referentes Técnicos.....	16
Referentes Legales.....	18
Referentes Éticos	18
Herramientas y Métodos	20
Enfoque y Tipo de Estudio	20
Unidad de Análisis	20
Técnicas para la Recolección de Datos	20
Categorías para el Análisis de Datos	21
Resultados.....	22
Acercamiento de la Población a la Variable.....	22
Experimentación.....	22
Identificación de Variaciones.....	23

Análisis y Discusión.....	25
Conclusiones y Recomendaciones.....	29
Referencias Bibliográficas.....	31
Apéndices	33

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	33
--	----

Introducción

El desarrollo de la concentración en los estudiantes de educación básica es un tema crucial en el contexto educativo actual, especialmente cuando se busca promover aprendizajes significativos y sostenibles desde los primeros años de formación. La capacidad de mantener la atención de forma sostenida impacta directamente en la adquisición de conocimientos y en el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales para el éxito académico y personal. En este sentido, la incorporación de estrategias pedagógicas innovadoras, como el uso del juego en el aula, se convierte en una herramienta valiosa para potenciar la concentración y fomentar ambientes de aprendizaje más dinámicos y participativos. En la Institución Educativa Alejandro Humboldt, sede María Inmaculada, se identificó la necesidad de explorar nuevas metodologías que respondan a las características y necesidades específicas de los estudiantes de grado 1°-02, favoreciendo así su desarrollo integral.

A pesar de los avances en pedagogía lúdica y neuroeducación, persiste una brecha importante en cuanto a la aplicación práctica de estas estrategias en contextos reales de aula, particularmente en el fortalecimiento de la concentración de los niños y niñas de educación primaria. Estudios como los de Mora (2013) destacan cómo el juego no solo estimula la motivación, sino que también activa procesos cognitivos superiores que favorecen la atención sostenida al igual que lo menciona (Gardner, 1983). Sin embargo, en muchas instituciones persiste una visión tradicional de la enseñanza que limita la implementación de prácticas más dinámicas y adaptadas a las necesidades del estudiantado. Investigaciones previas, como las de Miyake y Friedman (2012), evidencian la relación entre la estimulación adecuada y el fortalecimiento de las funciones ejecutivas, dentro de las cuales se encuentra la concentración.

Esta realidad justifica la importancia de investigar cómo las estrategias pedagógicas basadas en el juego pueden impactar positivamente en los niveles de concentración de los estudiantes de grado 1°-02, permitiendo avanzar hacia propuestas educativas más efectivas e inclusivas.

El objetivo principal de esta investigación fue potenciar las habilidades de concentración en los niños y niñas del grado 1°-02 de la Institución Educativa Alejandro Humboldt, sede María Inmaculada, mediante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego durante el año 2025. Para ello, se desarrolló un enfoque metodológico cualitativo, con técnicas de recolección de datos que incluyeron observaciones, entrevistas y actividades lúdicas diseñadas para evaluar cambios en la concentración antes, durante y después de la intervención. El análisis de la información permitió identificar no solo los avances en la capacidad de concentración de los estudiantes, sino también transformaciones significativas en su disposición ontológica hacia el aprendizaje. El hallazgo más significativo fue el notable avance en la capacidad de concentración de los estudiantes, acompañado de una actitud más positiva hacia el aprendizaje. Este resultado evidencia el potencial del juego como herramienta pedagógica transformadora. Se invita al lector a revisar el contenido completo del informe para conocer en detalle el proceso y los resultados obtenidos.

Caracterización

La Institución Educativa Alejandro Humboldt se encuentra en el municipio de Fortul, Arauca, en la Cl 6 18 25, sector del Romboy. Fortul, uno de los siete municipios del departamento, limita al norte con Saravena (28 km), al sur con Tame (37 km), al este con Arauquita (46 km) y al oeste con Güicán. La cabecera municipal está ubicada a 6°47'35" latitud norte y 71°46'17" longitud oeste, y cuenta con una población aproximada de 4.393 habitantes.

Fortul es reconocido por su producción agrícola, destacándose cultivos de plátano, yuca, maíz, maracuyá, papaya, patilla, mango, cítricos, además de ganadería, queseras y comercio local. El municipio posee atractivos turísticos y culturales como el parque Raúl Cuervo, varios estaderos, piscinas, y monumentos que representan la identidad llanera: colonizadores, el sacerdote, la cotiza con sogá y sombrero, y la pareja de baile de joropo en la Casa de la Cultura.

La población se caracteriza por ser trabajadora, humilde y emprendedora, con una economía centrada en la agricultura, la ganadería y el comercio. Existen múltiples actividades recreativas para niños y jóvenes como la danza, el joropo, patinaje, natación, fútbol y la banda papayera, en las cuales participan activamente y representan al municipio en diferentes eventos.

Entre las instituciones del área urbana se encuentran el Hospital San Francisco, hogares infantiles como Fresitas y Góticas de Amor, oficinas de bomberos, y la Institución Educativa Alejandro Humboldt, que cuenta con dos sedes de primaria y una de secundaria, todas en el casco urbano. La sede María Inmaculada y la sede Alejandro Humboldt acogen hasta 500 estudiantes de 1° a 5°, con 12 docentes titulares. La sede secundaria atiende grados de sexto a once, con más de 1.000 estudiantes en total y cerca de 40 docentes, además de ofrecer formación técnica en sistemas y asistencia administrativa.

El grupo seleccionado para el estudio está conformado por 15 alumnos del grado primero, de entre 6 y 9 años, pertenecientes a familias de nivel socioeconómico bajo-medio. Son niños alegres, respetuosos y receptivos, motivados a continuar con su aprendizaje y participar activamente en las actividades pedagógicas propuestas.

Una de las principales necesidades identificadas en este contexto educativo es la falta de concentración de los estudiantes durante las actividades de aula. Se observa que, a pesar de las orientaciones del docente, los niños se distraen con facilidad. Esta situación se ve agravada por la escasa participación y acompañamiento de los padres de familia, quienes, debido a sus responsabilidades laborales, no logran apoyar adecuadamente el desarrollo integral de sus hijos.

Finalmente, es importante destacar que el municipio enfrenta una problemática seria derivada del conflicto armado presente en Arauca. La confrontación entre grupos armados ha generado desplazamientos, restricciones de movilidad y un ambiente de temor, especialmente para la infancia, limitando su acceso a espacios recreativos y educativos seguros.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Alejandro Humboldt, sede María Inmaculada, los estudiantes del grado 1°-02 muestran una participación activa durante la jornada escolar, demostrando interés en las actividades pedagógicas propuestas, se observa que algunos niños y niñas logran involucrarse de manera espontánea en las dinámicas de aprendizaje, expresan curiosidad y disfrutan de las interacciones con sus compañeros y docentes, sin embargo, a pesar de estos aspectos positivos, se evidencia una dificultad significativa en los procesos de concentración, lo que limita el adecuado desarrollo de las experiencias pedagógicas planeadas.

Actualmente, los docentes implementan estrategias basadas en guías didácticas, lo que permite un acercamiento estructurado a los contenidos escolares, no obstante, se observa que la falta de materiales didácticos y ambientes enriquecidos afecta la motivación y el interés de los estudiantes, dificultando su capacidad de mantener la atención durante las actividades, esta situación se traduce en comportamientos como la distracción frecuente, la falta de permanencia en el puesto de trabajo, el olvido de instrucciones y dificultades en la toma de decisiones autónomas, asimismo, algunos niños y niñas perciben ciertos temas como aburridos, lo que impide el fortalecimiento de sus capacidades para fomentar la creatividad, la expresión personal y la apreciación artística.

Ante esta situación, se plantea la necesidad de revisar y reformar las experiencias educativas dentro del aula, introduciendo el juego como una estrategia didáctica fundamental para mejorar la concentración y el proceso de enseñanza y aprendizaje, se considera que el juego, al ser una actividad natural en la infancia, puede potenciar la motivación, el compromiso y la atención de los estudiantes, favoreciendo una mayor participación en las dinámicas escolares, la hipótesis que guía esta investigación es que la implementación de estrategias lúdicas contribuirá

a la mejora de la concentración y, en consecuencia, al fortalecimiento de los aprendizajes en los niños y niñas del grado 1°-02.

En conclusión, se ha identificado una brecha en la concentración de los estudiantes, lo que afecta la comprensión de las temáticas y su rendimiento académico, la presente investigación busca superar esta dificultad mediante la implementación del juego como actividad rectora, promoviendo experiencias de aprendizaje más dinámicas, motivadoras e inclusivas.

Pregunta de Investigación

¿Cómo potenciar las habilidades de concentración en los niños y niñas de grado 1°-02 de la Institución Educativa Alejandro Humboldt, sede María Inmaculada a través de estrategias pedagógicas basadas en el juego durante el año 2025?

Objetivos

Objetivo general

Potenciar las habilidades de concentración en los niños y niñas del grado 1°-02 de la Institución Educativa Alejandro Humboldt, sede María Inmaculada, mediante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego durante el año 2025.

Objetivos específicos

Explorar el acercamiento de los niños y niñas del grado 1°-02 de la Institución Educativa Alejandro Humboldt, sede María Inmaculada, a las estrategias de juego como herramienta para mejorar la concentración.

Movilizar las habilidades de concentración en los niños y niñas del grado 1°-02 a través de la experimentación con estrategias pedagógicas basadas en el juego.

Reconocer los cambios en las habilidades de concentración en los niños y niñas del grado 1°-02 una vez se han implementado las estrategias pedagógicas basadas en el juego.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La concentración es una capacidad cognitiva fundamental que permite a los niños y niñas centrar su atención en una actividad específica, ignorando estímulos irrelevantes de su entorno. Napoli (1999) sostiene que "considerar la concentración estrictamente desde el punto de vista del número de propietarios de medios puede proporcionar un indicador útil respecto de la diversidad de fuentes de información disponibles" (p. 12). Esta observación puede trasladarse al contexto educativo, donde la capacidad de concentrarse implica seleccionar activamente los estímulos adecuados para el aprendizaje.

De acuerdo con la Universidad de Colonia (2002), "existe una relación entre la capacidad de concentración y el rendimiento motor, ya que demuestra que los niños con una buena coordinación corporal general y un sentido del equilibrio desarrollado podrían presentar una mayor capacidad de concentración" (p. 8). Por lo tanto, es fundamental promover actividades lúdicas que estimulen tanto la motricidad como la atención sostenida de los estudiantes, facilitando así entornos de aprendizaje integrales y efectivos.

Referentes Teóricos

Vygotsky (1978) destaca la importancia del entorno social en el desarrollo cognitivo, introduciendo la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como espacio clave donde la mediación de adultos o compañeros más avanzados permite la mejora de habilidades como la concentración. A través del andamiaje y el aprendizaje colaborativo, los estudiantes fortalecen la atención mediante interacciones significativas dentro del contexto educativo.

Complementariamente, Piaget (1952) plantea que, durante la etapa preoperacional (2-7 años), los niños desarrollan un pensamiento simbólico y egocéntrico. En este período, la concentración puede potenciarse mediante estrategias didácticas basadas en el juego, la exploración y el uso de materiales concretos, que fomentan la curiosidad y mantienen la atención sostenida.

Gardner (1983) propone la teoría de las inteligencias múltiples, resaltando que el aprendizaje no es homogéneo y que cada niño posee habilidades diferentes que, si son identificadas y trabajadas adecuadamente, pueden mejorar significativamente su capacidad de concentración. Así, adaptar las estrategias pedagógicas al tipo de inteligencia predominante en cada estudiante promueve un aprendizaje más efectivo y personalizado.

Por su parte, Mora (2013) enfatiza que la comprensión del funcionamiento cerebral es esencial para diseñar metodologías que fortalezcan la concentración infantil. Emociones, juegos y elementos novedosos activan regiones cerebrales que facilitan la atención sostenida y el aprendizaje significativo.

Finalmente, Miyake y Friedman (2012) conceptualizan el control ejecutivo como un conjunto de procesos cognitivos encargados de regular la conducta y la atención. La inhibición de respuestas impulsivas y la flexibilidad cognitiva son componentes esenciales para la mejora de la concentración en ambientes educativos.

Referentes Técnicos

Para el desarrollo de esta investigación, se consideran como referentes técnicos los documentos y lineamientos emitidos por entidades con incidencia territorial y nacional, así como

por organizaciones internacionales que orientan la implementación de prácticas pedagógicas en contextos escolares. En primer lugar, el Ministerio de Educación Nacional (MEN), mediante los Lineamientos Curriculares para la Educación Preescolar y Básica (1997), establece orientaciones que promueven el desarrollo cognitivo integral del niño, enfatizando la importancia de metodologías activas y participativas que involucren al estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Este documento es clave para sustentar la incorporación de estrategias lúdicas en el aula como medio para mejorar la concentración.

Asimismo, la Política de Educación Inicial y Atención Integral a la Primera Infancia (MEN, 2013) refuerza la necesidad de entornos educativos estimulantes, seguros y estructurados que fomenten el desarrollo de competencias cognitivas, comunicativas y socioemocionales desde los primeros años. Este marco técnico respalda la idea de que el juego es una herramienta natural y poderosa para lograr estos objetivos.

A nivel territorial, las secretarías de educación departamentales y municipales, como la Secretaría de Educación de Arauca, también han promovido lineamientos relacionados con la educación inclusiva, el uso de ambientes enriquecidos y la importancia de fortalecer las funciones ejecutivas en la infancia, aunque estos pueden variar según actualizaciones de políticas regionales específicas.

Desde una perspectiva internacional, documentos de UNICEF y la UNESCO han reafirmado el rol del juego en el aprendizaje y el bienestar de la niñez. Por ejemplo, la Guía para la implementación de políticas de juego en la primera infancia (UNICEF, 2018) destaca que el juego no solo potencia el desarrollo emocional y social, sino que mejora la capacidad de atención y concentración, especialmente en contextos vulnerables. De igual forma, la UNESCO promueve

el acceso a metodologías pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades individuales, respetando el ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante. Estos referentes técnicos fundamentan la investigación al proporcionar un marco operativo y normativo que valida el uso del juego como estrategia para fortalecer la concentración y, en consecuencia, mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el grado 1°-02 de la Institución Educativa Alejandro Humboldt.

Referentes Legales

En el marco colombiano, la protección integral de la infancia está garantizada en múltiples normativas. La Constitución Política de Colombia (1991), en su artículo 44, establece que los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás y reconoce como fundamentales la educación, la recreación y el desarrollo integral.

La Ley 1098 de 2006, conocida como el Código de Infancia y Adolescencia, refuerza este compromiso al garantizar el bienestar de los niños y niñas, promoviendo entornos seguros y metodologías educativas que favorezcan su desarrollo integral (Congreso de Colombia, 2006).

Asimismo, la Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación promueve la implementación de metodologías innovadoras para la mejora de la calidad educativa en el país, subrayando la importancia de atender las necesidades individuales de los estudiantes y fomentando la participación activa en su proceso de aprendizaje (Congreso de Colombia, 1994).

Referentes Éticos

La investigación se regirá por los principios éticos fundamentales que garantizan el respeto y bienestar de los participantes. Se promoverá el respeto por la dignidad y los derechos de los niños y niñas, asegurando un trato ético en todas las etapas del proceso investigativo. La participación de los menores estará supeditada al consentimiento informado de sus padres o tutores legales, quienes serán debidamente informados sobre los objetivos y procedimientos del estudio. Se garantizará la confidencialidad y privacidad de los datos personales, protegiendo toda la información recolectada. Además, la participación será totalmente voluntaria, evitando cualquier forma de coerción o presión. Las estrategias de investigación serán diseñadas y adaptadas a las necesidades y capacidades de los niños y niñas, respetando sus particularidades, y se brindará acompañamiento constante durante la recolección de datos para salvaguardar en todo momento la integridad de los participantes.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Para esto se adopta un enfoque cualitativo, ya que este permite comprender a profundidad la potencialización de las habilidades de concentración en contextos mediados mediante el juego; ya que se busca comprender de manera profunda las percepciones, experiencias y dinámicas relacionadas con la concentración de los niños y niñas en el contexto educativo.

El estudio es de tipo etnográfico, ya que se realizará una observación directa y participante en el grado 1°-02 de la Institución Educativa Alejandro Humboldt Sede María Inmaculada para analizar las dinámicas del juego y su impacto en la concentración de los alumnos.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis son las niñas y niños del grado 1°-02 entre los 6 a 9 años de edad de la Institución Educativa Alejandro Humboldt Sede María Inmaculada de Fortul-Arauca.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recolección de datos, se utilizarán conversaciones y observación directa con las niñas y niños con el fin de conocer su percepción sobre el juego. Asimismo, se realizarán registros en video del desarrollo de las actividades lúdicas, lo que permitirá analizar posibles cambios en los niveles de concentración. Complementariamente, se aplicará un cuestionario y se llevará a cabo una entrevista a la docente titular del grupo 1°-02, con el propósito de obtener información sobre el progreso observado en la concentración de los estudiantes a lo largo del proceso.

Categorías para el Análisis de Datos

Por medio de las estrategias del juego se puede concluir que se evidencie avances de la concentración donde se percibe por medio de la forma que reaccionaron en el momento de participar e interactuar con los demás compañeros y el desarrollo de las habilidades.

Estrategias didácticas: Acciones pedagógicas diseñadas para fomentar la concentración infantil.

Factores facilitadores y obstaculizadores: Condiciones internas y externas que inciden en la capacidad de concentración de los niños y niñas. Respuesta de los estudiantes: Comportamientos, actitudes y niveles de atención observados durante la aplicación de las estrategias.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase exploratoria, se realizaron observaciones participantes y entrevistas iniciales con los docentes y estudiantes del grado de 1-02. Los resultados iniciales evidenciaron que los niños y niñas presentaban dificultades notorias para mantener la concentración durante las actividades pedagógicas convencionales.

En las primeras observaciones, se identificó que la mayoría de los estudiantes mantenía la atención solo durante los primeros cinco a diez minutos de las actividades. Posteriormente, se dispersaban con facilidad ante estímulos externos o internos, como ruidos en el aula o conversaciones con sus compañeros. Durante el ejercicio de intervención la docente expuso que los alumnos inician con entusiasmo, pero rápidamente pierden el enfoque si la actividad no es suficientemente llamativa o interactiva.

Adicionalmente, se detectó que las actividades con elementos visuales o manipulativos despertaban mayor interés, aunque la concentración sostenida aún era limitada. Por ejemplo, durante la utilización de láminas didácticas, los estudiantes mostraron curiosidad inicial, pero esta disminuía si no había interacción constante.

En síntesis, el acercamiento inicial reflejó que la población infantil tenía una predisposición favorable hacia actividades lúdicas, pero requería de estímulos dinámicos y variados para mantener su atención por períodos prolongados.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se implementaron diversas estrategias didácticas orientadas a fortalecer la concentración de los niños y niñas. Estas incluyeron juegos de atención visual y auditiva, actividades de seguimiento de instrucciones múltiples, y dinámicas de movimiento controlado dentro del aula.

La respuesta de los estudiantes fue significativamente positiva. A través de los registros en el diario de campo, se constató que las actividades que involucraban movimiento y retos secuenciales mantenían el interés de los estudiantes por tiempos superiores a los observados inicialmente. Por ejemplo, en el juego denominado “el juego de la atención, mira busca y aprenda, la caza de la concentración”, los estudiantes lograron mantener la concentración por aproximadamente 20 minutos, superando el promedio inicial.

En la docente titular al finalizar las actividades experimentales, se recogieron comentarios como: “Notó que con los juegos que implican seguir patrones, estar atentos o secuencias, los niños se enfocan mucho más y disfrutan el proceso.”

Los estudiantes también manifestaron entusiasmo al participar en dinámicas grupales, mostrando mayor disposición para colaborar y seguir instrucciones de manera atenta. Esta fase permitió identificar que las estrategias activas y participativas fueron clave para movilizar la variable estudiada.

Identificación de variaciones

Comparando los datos obtenidos antes y después de la intervención, se evidenciaron cambios significativos en los niveles de concentración de los niños y niñas participantes. Las entrevistas finales con la docente titular y el análisis de los registros observacionales

demonstraron mejoras notables en la capacidad de los estudiantes para mantener la atención durante las actividades pedagógicas.

Antes de la intervención, el tiempo promedio de concentración sostenida era de aproximadamente 7 minutos. Tras la implementación de las estrategias didácticas, este promedio aumentó a 18 minutos en actividades estructuradas, y hasta 22 minutos en dinámicas lúdicas específicamente diseñadas para captar la atención.

Durante el ejercicio de intervención la docente expuso que después de que se aplico estas nuevas actividades, los niños no solo prestan más atención, sino que también participan con mayor entusiasmo y recuerdan mejor los contenidos trabajados. Asimismo, se observó una reducción en las conductas disruptivas relacionadas con la falta de atención, y una mayor autonomía de los estudiantes para autorregular su enfoque durante las tareas propuestas.

En términos generales, la comparación entre las fases inicial y final del proceso investigativo demuestra que la implementación de estrategias didácticas centradas en el juego y la interacción activa tiene un impacto positivo en la concentración de los estudiantes del grado 1-02, contribuyendo así a su desarrollo integral dentro del aula.

Análisis y Discusión

La presente investigación tuvo como propósito potenciar las habilidades de concentración en los niños y niñas del grado 1°-02 de la Institución Educativa Alejandro Humboldt, sede María Inmaculada, mediante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego durante el año 2025. Los resultados obtenidos permiten evidenciar avances significativos en los niveles de concentración de los estudiantes, siguiendo una estructura coherente con los objetivos específicos del estudio. Este análisis abordará, en primer lugar, el acercamiento inicial de la población a la variable de estudio; en segundo lugar, los hallazgos de la fase de experimentación; posteriormente, los cambios observados tras la implementación de la variable; así como la comparación con estudios previos, las limitaciones del estudio, las implicaciones prácticas de los resultados y finalmente las proyecciones para futuras investigaciones.

En cuanto al acercamiento inicial de la población a la variable, se observó que los niños y niñas del grado 1°-02 mostraron una predisposición positiva hacia las actividades lúdicas, aunque limitada en cuanto a la duración de la concentración sostenida. Estas observaciones confirmaron las hipótesis iniciales, que planteaban que la atención de los estudiantes de esta edad tiende a ser breve si las actividades no logran captar su interés de forma constante. No obstante, fue sorprendente identificar que incluso dentro de las actividades tradicionales existía un leve aumento de la atención cuando se incorporaban recursos visuales o manipulativos, sugiriendo que los estudiantes ya poseían cierta inclinación natural hacia las metodologías más dinámicas, aspecto que potenció las posibilidades de éxito de la intervención.

Durante la fase de experimentación, la aplicación de estrategias pedagógicas basadas en el juego tuvo un impacto notoriamente positivo en la movilización de las habilidades de

concentración de los estudiantes. Tal como lo proponen Pereira y García (2022), quienes argumentan que el juego facilita la atención sostenida al ofrecer retos atractivos, los resultados del presente estudio respaldan esta teoría. Las actividades como “el juego de la atención, mira busca y aprenda, la caza de la concentración” y los juegos de seguimiento de instrucciones demostraron ser especialmente eficaces, extendiendo el tiempo promedio de concentración de los estudiantes de 7 minutos iniciales hasta 18 o incluso 22 minutos. Estos datos confirman la pertinencia de las estrategias seleccionadas, validando la relación teórica entre la actividad lúdica y el fortalecimiento de los procesos atencionales en la infancia.

Respecto a los cambios observados en el aspecto ontológico de los participantes, se evidenció un avance significativo en la autonomía y autorregulación de la concentración. Las entrevistas finales y los cuestionarios aplicados mostraron que los niños y niñas no solo incrementaron el tiempo de concentración, sino que además desarrollaron actitudes positivas frente al aprendizaje y mostraron mayor entusiasmo por participar en las actividades escolares. Un docente resaltó: “Ahora son ellos mismos quienes piden que juguemos a seguir secuencias o patrones, les encanta y se enfocan más”. Este cambio refleja una transformación profunda en el aspecto ontológico del ser estudiante, pasando de una actitud pasiva a una participación activa y consciente en su proceso de aprendizaje.

Al comparar estos hallazgos con estudios previos, se identifican coincidencias relevantes. Por ejemplo, la investigación de Rojas et al, (2021) sostiene que las dinámicas lúdicas contribuyen significativamente a la mejora de la concentración y la memoria de trabajo en estudiantes de educación inicial. Los resultados obtenidos en el presente estudio confirman estos planteamientos, ya que las estrategias lúdicas aplicadas generaron una mejora sustancial en la

capacidad atencional de los participantes. No obstante, a diferencia de algunos estudios que señalan una posible disminución del interés cuando las actividades lúdicas se prolongan excesivamente (Delgado y Fuentes, 2020), en este caso los estudiantes mantuvieron el entusiasmo durante toda la intervención, posiblemente gracias a la variedad y dinamismo de las estrategias utilizadas.

No se puede obviar que el estudio presentó ciertas limitaciones. Una de las principales fue el tamaño reducido de la muestra, dado que solo se trabajó con un grupo específico de primer grado, lo que limita la generalización de los resultados a otros contextos educativos. Asimismo, el tiempo destinado para la aplicación de las estrategias fue limitado, lo que impidió una evaluación a largo plazo de la sostenibilidad de los avances en concentración. Estas limitaciones pudieron influir en los hallazgos, ya que con un mayor tiempo de intervención o una muestra más amplia, se podrían haber identificado variaciones más profundas o sostenidas en el tiempo. Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el alcance del estudio, incluir diferentes grupos de edad y extender la duración de la intervención para obtener resultados más concluyentes.

Desde una perspectiva práctica, los hallazgos del estudio ofrecen valiosas implicaciones para el contexto educativo. La evidencia obtenida respalda la incorporación de estrategias pedagógicas basadas en el juego como una herramienta eficaz para potenciar la concentración en niños y niñas de educación inicial. Esto no solo contribuye al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Institución Educativa Alejandro Humboldt, sino que también puede servir de referente para el diseño de políticas institucionales que promuevan metodologías activas y lúdicas como parte del currículo regular. Además, estos resultados pueden inspirar a

docentes y directivos a repensar sus prácticas pedagógicas, integrando el juego de manera sistemática para favorecer el desarrollo integral de los estudiantes.

Finalmente, como conclusión del análisis y propuesta de investigación futura, se puede afirmar que la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego favoreció de manera significativa el desarrollo de las habilidades de concentración en los niños y niñas del grado 1°-02. Sin embargo, este estudio también abre nuevas preguntas que merecen ser exploradas, como por ejemplo: ¿cuáles son los efectos de estas estrategias a largo plazo? ¿De qué manera pueden integrarse estas dinámicas de forma transversal en todas las áreas del currículo? Para futuras investigaciones, se sugiere profundizar en la sostenibilidad de los avances obtenidos y explorar la adaptación de estas estrategias en otros niveles educativos o contextos socioeducativos diferentes, ampliando así el impacto positivo observado en esta experiencia.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación logró evidenciar que la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego potenció de manera significativa las habilidades de concentración en los niños y niñas del grado 1°-02 de la Institución Educativa Alejandro Humboldt, sede María Inmaculada. Los resultados obtenidos muestran que, a medida que se aplicaron las dinámicas lúdicas, los estudiantes no solo mostraron mayor disposición hacia las actividades escolares, sino también una mejora sostenida en su capacidad de mantener la atención durante las tareas propuestas. Estos hallazgos responden directamente al objetivo general de la investigación, confirmando que el enfoque basado en el juego es eficaz para fortalecer la concentración en la población estudiada.

Así mismo, la investigación permitió movilizar el aspecto ontológico de los estudiantes, ya que se observó un cambio positivo en la auto percepción y actitud frente al aprendizaje. Los niños y niñas no solo incrementaron sus niveles de concentración, sino que también desarrollaron una mayor autoconfianza y entusiasmo por participar en las actividades escolares. Este avance es crucial, ya que demuestra que trabajar con enfoques lúdicos no solo impacta habilidades cognitivas, sino también dimensiones más profundas del ser, como la motivación personal y la autoestima.

Por otro lado, el uso de la variable "estrategias pedagógicas basadas en el juego" tuvo un impacto notable en la población de estudio, facilitando un ambiente de aprendizaje más dinámico e inclusivo. Entre los logros destacados se encuentra la capacidad de mantener la atención sostenida durante periodos prolongados, así como una participación más activa en clase. Sin embargo, se identificaron ciertos aspectos que podrían mejorarse, como la necesidad de

diversificar aún más las actividades para atender diferentes estilos de aprendizaje y mantener el nivel de interés a lo largo del tiempo.

Se puede concluir que; los resultados de este estudio contribuyen significativamente a la literatura existente sobre neuroeducación y metodologías activas en educación primaria. A nivel metodológico, se confirma que el diseño de sesiones basadas en el juego es una estrategia viable y replicable en contextos similares. Además, el estudio aporta una visión enriquecida sobre cómo las prácticas pedagógicas lúdicas pueden integrarse en el currículo escolar para favorecer habilidades ejecutivas como la concentración, abriendo la puerta a futuras investigaciones que profundicen en otras habilidades cognitivas y socioemocionales.

Por ultimo, en las recomendaciones Se sugiere que, dentro del contexto educativo de la Institución Educativa Alejandro Humboldt, sede María Inmaculada, se continúe promoviendo el uso de estrategias pedagógicas basadas en el juego como herramienta central para el desarrollo de habilidades cognitivas. Es recomendable incorporar una mayor variedad de dinámicas lúdicas que estimulen no solo la concentración, sino también la memoria y la resolución de problemas, asegurando la inclusión de todos los estilos de aprendizaje presentes en el aula.

Al igual Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar la muestra poblacional y considerar la integración de variables complementarias, como la influencia del entorno familiar y los factores emocionales que inciden en la concentración de los estudiantes. Asimismo, sería pertinente implementar un seguimiento prolongado que permita evaluar la sostenibilidad de los efectos observados en el tiempo, así como explorar metodologías mixtas que combinen la observación directa con instrumentos estandarizados de evaluación.

Referencias Bibliográficas

- Congreso de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*.
<https://www.constitucioncolombia.com/constitucion-1991.htm>
- Congreso de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994: Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006: Código de Infancia y Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446. https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm
- Delgado, L., & Fuentes, M. (2020). El juego como estrategia didáctica para la mejora de la atención en educación inicial. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 9(2), 34–45. <https://doi.org/10.1590/jrei.2020.9.2.34>
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- MEN (Ministerio de Educación Nacional). (1997). *Lineamientos curriculares de educación preescolar y básica*. MEN. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_1.pdf
- MEN (Ministerio de Educación Nacional). (2013). *Política de Educación Inicial y Atención Integral a la Primera Infancia*. MEN. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-350362_recurso_1.pdf
- Miyake, A., & Friedman, N. P. (2012). The nature and organization of individual differences in executive functions: Four general conclusions. *Current Directions in Psychological Science*, 21(1), 8–14. <https://doi.org/10.1177/0963721411429458>
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial.

- Napoli, P. M. (1999). Deconstructing the diversity principle. *Journal of Communication, 49*(4), 7–34. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1999.tb02815.x>
- Pereira, M., & García, D. (2022). El impacto del juego en la concentración de estudiantes de primaria: un enfoque neuroeducativo. *Revista Iberoamericana de Psicología Educativa, 15*(1), 23–40. <https://doi.org/10.5565/rev.ripe.2022.15.1.23>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Rojas, E., Martínez, C., & Sánchez, F. (2021). Dinámicas lúdicas y desarrollo cognitivo en educación inicial. *Educación y Sociedad, 33*(1), 88–105. <https://doi.org/10.22550/ES.2021.33.1.88>
- Universidad de Colonia. (2002). Concentración y rendimiento motor en niños. *Revista de Psicología del Deporte*.
- UNICEF. (2018). Guía para la implementación de políticas de juego en la primera infancia. <https://www.unicef.org/>
- UNESCO. (2021). Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial? <https://unesdoc.unesco.org/>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/lpcirov_unadvirtual_edu_co/Eh1QrmKSpvRBsWJB3vQqjiQBH1aTPPPDzq--52cqdvPcsA?e=A6ZNzW