

**Fortalecimiento de la Concentración en Estudiantes de Grado Transición del Instituto
Vygotsky de Cartagena (Bolívar) mediante la Estrategia de Juego Memo Test durante el
Primer Semestre de 2025**

Ana Campo Romero

Asesor

Carmen Eliza Valencia Rentería

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

La presente propuesta tiene como objetivo estimular las habilidades de concentración en los estudiantes del grado Transición del Colegio Instituto Educativo Vigotsky, ubicado en la ciudad de Cartagena, con el fin de favorecer un mejor desempeño académico a través del desarrollo de juegos de memoria durante el primer semestre de 2025. El documento surge a partir de la observación realizada durante la jornada escolar, en la que se identificaron factores que dificultan el seguimiento de instrucciones por parte de los estudiantes, como la distracción constante y la manipulación de juguetes u objetos electrónicos dentro del aula. Estas conductas interfieren en el desarrollo de las actividades propuestas por el docente y afectan la continuidad del proceso de aprendizaje. Incentivar el interés del estudiante representa uno de los mayores desafíos en las primeras etapas escolares, ya que cada niño o niña posee un ritmo de aprendizaje particular. En este sentido, se plantea la necesidad de reflexionar y proponer estrategias que fortalezcan la atención y la concentración, reconociendo su importancia para el desarrollo integral en el contexto escolar.

Palabras clave: Atención, concentración, aprendizaje, juego.

Abstract

This proposal aims to stimulate concentration skills in Transition grade students at the Vigotsky Educational Institute School, located in Cartagena, in order to foster improved academic performance through the development of memory games during the first semester of 2025. The document arises from observations conducted during the school day, in which factors that hinder students' following instructions were identified, such as constant distraction and the manipulation of toys or electronic objects in the classroom. These behaviors interfere with the development of activities proposed by the teacher and affect the continuity of the learning process. Encouraging student interest represents one of the greatest challenges in the early stages of school, as each child has a unique learning pace. In this sense, there is a need to reflect on and propose strategies that strengthen attention and concentration, recognizing their importance for comprehensive development in the school context.

Keywords: attention, concentration, learning, game.

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
Estrategia Lúdica	15
Concentración	15
Estímulo.....	15
Aprendizaje Significativo	16
Referentes Teóricos.....	16
Referentes Técnicos	19
Referentes Legales	20
Referentes Éticos	21
Herramientas y Métodos	22
Enfoque y Tipo de Estudio	22
Unidad de Análisis	22
Técnicas para la Recolección de Datos.....	22
Categorías para el Análisis de Datos.....	23

Fomento de la Concentración a través de la Participación Activa	23
Sostenimiento de la Atención a través de Estrategias Lúdicas	23
Impacto de los Recursos Sensoriales en la Concentración.....	23
Resultados.....	24
Análisis y Discusión.....	28
Conclusiones y Recomendaciones	30
Referencias Bibliográficas.....	32
Apéndices	34

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	34
--	----

Introducción

La atención y la concentración en la primera infancia son competencias fundamentales para el desarrollo integral y académico de los estudiantes. En el contexto educativo actual, donde los entornos escolares se ven influenciados por múltiples estímulos externos, fortalecer estas habilidades se convierte en un objetivo prioritario. En este sentido, el uso de estrategias pedagógicas lúdicas ha cobrado relevancia, ya que promueven el interés, la motivación y la participación activa de los niños y niñas en su proceso de aprendizaje. Este trabajo se desarrolla en el Colegio Instituto Educativo Vigotsky, ubicado en el barrio El Recreo de la ciudad de Cartagena, una institución de estrato 3 que atiende a estudiantes en jornada única.

Durante el proceso de observación en el grado Transición, se identificó una dificultad recurrente en el seguimiento de instrucciones por parte de los estudiantes al momento de realizar las actividades propuestas por la docente. Esta problemática está asociada a distracciones frecuentes generadas por objetos como juguetes o dispositivos electrónicos traídos al aula, lo cual afecta directamente la capacidad de concentración y el aprovechamiento académico. Lo anterior evidencia la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que permitan encauzar la atención y desarrollar la capacidad de concentración desde edades tempranas. Investigaciones previas coinciden en que el juego y la exploración activa son medios eficaces para captar la atención infantil y mejorar la disposición hacia el aprendizaje.

En consecuencia, esta investigación tiene como objetivo estimular las habilidades de atención y concentración en los niños y niñas de grado Transición, a través de estrategias lúdicas que promuevan un mejor desempeño académico frente a factores internos y externos. Para ello, se llevó a cabo un estudio de enfoque cualitativo con técnicas de observación directa y análisis descriptivo de las prácticas pedagógicas implementadas en el aula. La información fue

recolectada mediante diarios de campo y registros fotográficos que permitieron documentar los avances de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades propuestas.

Uno de los hallazgos más significativos fue el cambio positivo en el nivel de atención de los estudiantes cuando participaron en dinámicas lúdicas diseñadas específicamente para captar su interés. Se observó una mayor disposición para seguir instrucciones, responder a consignas y finalizar las tareas asignadas. Estos resultados evidencian el potencial de la ludicidad como estrategia para fortalecer procesos cognitivos básicos como la atención y la concentración. Se invita al lector a revisar el presente informe para conocer a profundidad el desarrollo metodológico, los resultados obtenidos y las recomendaciones pedagógicas derivadas de esta experiencia.

Caracterización

El Instituto Educativo Vigostky está ubicado en la zona urbana de la ciudad de Cartagena en el barrio el Recreo, cuenta con una población de 10 estudiantes en el grado transición son estudiantes que viven alrededor del instituto en zona de estrato 4. En el contexto familiar los padres de familia son responsables de la educación de los niños y niñas, es decir prestan la debida asistencia y apoyo, en su formación educativa en valores y compromisos académicos de los estudiantes.

Los estudiantes de grado transición del Instituto Educativo Vigotsky se encuentran en rango de edades entre 5 y 6 años; es un grupo pequeño de 10 de estudiantes entre ellos 6 niños y 4 niñas.

A nivel familiar los padres de familia son responsables de la educación de los niños y niñas prestando la debida asistencia y apoyo, concentrados en su formación moral, ética, en valores y compromisos académicos de los estudiantes. Algunos padres viven cerca de la institución, en su mayoría trabajan como independientes, es decir poseen su propio negocio, y tienen estudios profesionales.

De acuerdo a las observaciones se evidencian necesidades educativas como la falta de atención y concentración en el desarrollo actividades planteadas, aunque el sector es privado y cuentan con recursos necesarios para trabajar con los estudiantes es importante que los docentes sean lúdicos y que las actividades se desarrollen de manera creativa para que los estudiantes se motiven en cumplir con sus deberes escolares.

A través del proceso de observación en el grado de transición, se ha evidenciado que los estudiantes muestran poco interés en el desarrollo de las actividades, incluso cuando estas son lúdicas. Además, presentan dificultades de concentración, lo que afecta su desempeño

académico. Esta falta de atención se refleja en los momentos de evaluación, donde se observa un rezago en algunos estudiantes. Es importante señalar que estas distracciones suelen estar relacionadas con conductas como levantarse constantemente de la silla, hablar con los compañeros o pedir permiso para ir al baño con frecuencia. Este tipo de comportamientos inciden en su proceso de aprendizaje, dificultando su progreso.

De acuerdo con el análisis realizado, se determina una problemática que pone de manifiesto la falta de estrategias didácticas en el aula de clases, lo que ha generado efectos secundarios en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los infantes. Se observa desconcentración, falta de motivación y dificultades en la transmisión de conocimientos. De la misma manera, se establecen posibles causas que podrían estar afectando el desarrollo adecuado del acto educativo, entre ellas, el escaso material didáctico en el proceso educativo, la poca adaptación a los estilos de aprendizaje, la insuficiente innovación en las clases, el uso inoportuno del tiempo y el inapropiado uso de las TIC.

Ahora bien, con la implementación de estrategias didácticas, se busca brindar a los docentes el apoyo necesario para que descubran sus habilidades y potencialidades, pero, sobre todo, para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en un espacio de enriquecimiento y adquisición de conocimientos para el educando. A través de estrategias lúdico-pedagógicas, se pretende fortalecer cada una de las áreas de la primera infancia y, con ello, satisfacer sus necesidades de aprendizaje.

Planteamiento del Problema

De acuerdo con el desempeño de los estudiantes, se puede afirmar que presentan un buen rendimiento en asignaturas como Lenguaje y Socionaturales. Esto se debe a que las clases son lúdicas, lo que les permite concentrarse y participar activamente. Además, las actividades no se limitan al aula, ya que se dispone de espacios recreativos donde los estudiantes pueden explorar el entorno, evitando que el aprendizaje se convierta en una rutina monótona y aburrida.

Cabe resaltar que los estudiantes del Instituto Vygotsky se motivan diariamente a participar en las actividades, las cuales están orientadas al aprendizaje a través del juego y la lúdica. Se muestran atentos y concentrados durante las clases impartidas por el docente, lo que ha permitido mejorar su desempeño académico, facilitar la comprensión de las temáticas abordadas y fomentar su motivación para adquirir nuevos conocimientos.

Cabe mencionar que las estrategias lúdico-pedagógicas permiten a los estudiantes estimular y fortalecer sus habilidades visuales. A través del juego y la implementación de estrategias lúdicas, se observa un gran avance en su proceso de aprendizaje. Además, la creación de ambientes de aprendizaje favorece la concentración en las actividades, lo que motiva a los estudiantes a participar activamente en ellas.

La implementación de estrategias lúdico-pedagógicas es fundamental para mantener la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al adaptar las actividades a las necesidades del contexto educativo, se favorece la construcción de aprendizajes significativos, promoviendo la responsabilidad y la disciplina. De este modo, se espera que el uso de estrategias de juego de memoria contribuya a la adquisición de nuevos conocimientos de manera creativa, dinámica y activa.

Desde una perspectiva crítica, se considera fundamental el conocimiento del profesor, su construcción e interacción con el ambiente de aprendizaje. Esto le permite seleccionar técnicas y actividades adecuadas para que los estudiantes comprendan mejor la información que se les brinda.

El objetivo es alcanzar los propósitos establecidos en relación con los métodos y modelos de enseñanza tradicionales utilizados en el aula. En este sentido, es crucial que las estrategias implementadas sean atractivas y motiven a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer los procesos de concentración por parte de los estudiantes del grado transición del Instituto Vigotsky de la Ciudad de Cartagena (Bolívar) a través de la implementación de la estrategia de juego Memo test durante el primer semestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer los procesos de concentración por parte de los estudiantes del grado transición del Instituto Vigotsky de la Ciudad de Cartagena (Bolívar) a través de la implementación de estrategia de juego Memo test durante el primer semestre de 2025

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de grado Transición del Instituto Vigostky a estrategias de juego Memo test

Movilizar los procesos de concentración en los estudiantes de Transición través de la experimentación con la estrategia de juego Memo test.

Reconocer los cambios en los procesos de concentración de los estudiantes de grado Transición Instituto Vigotsky después de la implementación de estrategia de juego Memo test.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Teniendo en cuenta los objetivos propuestos en este trabajo se presentan los principales conceptos que se llevarán a cabo y como se usará cada uno.

Estrategia Lúdica

Corresponden a un conjunto de actividades de estímulo dentro de las que se encuentran juegos educativos, dinámicas de grupo, dramas, juegos de mesa, entre otras herramientas empleadas por los educadores para que los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula, sean más eficientes y efectivos. Por el cual, encierran un alto grado de importancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje propiamente en los niveles básicos de educación y no en los niveles medio superior (Wendy, 2018).

Concentración

Es un concepto que, bajo ponderaciones de Caamaño (2018), está estrictamente ligado a la concentración y se define como el aumento de esta sobre un estímulo en un espacio de tiempo determinado, desarrollando la capacidad autónoma de seleccionar la información sensorial de nuestro entorno y dirigir los procesos mentales hacia esta, mayormente empleado durante las clases y cuando se estudia, se logra mediante estímulos.

Estímulo

Es un agente exterior que, según Espinosa (2014), entra mediante los órganos sensoriales, que son procesados por el sistema perceptual para causar un resultado en forma de respuesta. Es decir, corresponde a las causas de un efecto, que produce una acción o conducta esperada.

Aprendizaje Significativo

Es considerado uno de los elementos más importantes dentro de la educación moderna. Es una teoría del aprendizaje propuesta por David Ausubel (1968), que según Rivera (2004), responde a la concepción cognitiva del aprendizaje, que tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno, tratando de dar sentido al mundo que perciben. Este aprendizaje es posible solo cuando, lo que se aprender se logra relacionar de forma sustantiva y no arbitraria con lo que ya conoce quien aprende, es decir, con aspectos relevantes de su estructura cognitiva.

Referentes Teóricos

En la actualidad, el docente debe comprender la importancia de la computación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que esta constituye un recurso clave para estimular al estudiante, fortalecer su motivación hacia el aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades y destrezas que le permitan implementar sus propias ideas (Delgado, 1998).

Uno de los mayores desafíos para los docentes es incentivar el interés de los estudiantes, especialmente en las etapas iniciales de su aprendizaje. Debido a esto, diversos autores han reflexionado sobre la importancia de estrategias efectivas para captar la atención, destacando la lúdica y el juego como medios eficaces para favorecer la concentración y el compromiso en el aula.

Desde esta perspectiva, Reyes (2016), manifiesta que el juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, la toma de decisiones, la interpretación y la socialización del niño. Empleado correctamente, constituye una valiosa estrategia para el proceso educativo, más allá de ser una simple diversión. En este sentido, el juego no solo favorece la enseñanza y el aprendizaje, sino que también fortalece la capacidad de aprendizaje efectivo en sus etapas iniciales y su reforzamiento posterior. Además, permite al docente emplear diversas variantes

metodológicas para alcanzar objetivos educativos y desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes.

Por lo anterior, Azúa y Pincay (2019), sostienen que el ser humano tiene la disposición de aprender solo aquello a lo que le encuentra lógica, mientras que tiende a rechazar lo que carece de sentido. En este sentido, el único aprendizaje auténtico es el significativo, ya que cualquier otro será puramente mecánico o memorístico.

Desde esta perspectiva, se han desarrollado diversas teorías que contribuyen al cumplimiento de estos objetivos. Zepeda (1995), define la concentración mental como un proceso psíquico en el que interviene el razonamiento y que consiste en centrar de manera autónoma toda la atención en un objetivo o actividad determinada, dejando de lado posibles distracciones. La concentración es fundamental tanto para el estudio como para el trabajo, y su pérdida en el aula puede deberse a la falta de estrategias didácticas dinámicas y creativas por parte del docente, lo que genera desinterés y aburrimiento en los estudiantes.

En este sentido, Lagos (2014), enfatiza la importancia de contar con estrategias y técnicas de estudio que favorezcan la concentración, resaltando que un buen orden y planificación son esenciales para evitar obstáculos en el proceso de aprendizaje.

De manera complementaria, Riveros y Mendoza (2008), destacan que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) demandan una reconfiguración del proceso didáctico y metodológico en las instituciones educativas, promoviendo un modelo en el que el conocimiento no dependa exclusivamente del docente y el estudiante asuma un papel activo en su propio aprendizaje.

Palacio y Bradley (2019), subrayan que los niños y niñas aprenden a través de la lúdica, lo que contribuye significativamente a su desarrollo intelectual. Al explorar sus habilidades y

expresar sus pensamientos y emociones, la lúdica favorece su rendimiento escolar. Por ello, la implementación de actividades lúdicas resulta clave para mejorar la concentración de los estudiantes, ya que les permite involucrarse de manera activa y entusiasta en las actividades de aprendizaje.

En este sentido, el diseño de estrategias innovadoras y el uso adecuado de las TIC pueden potenciar la capacidad de los estudiantes para mantenerse atentos y comprometidos en su proceso educativo

El mundo avanza a pasos agigantados, por lo que los docentes deben enfrentar el reto de reconocer que los estudiantes aprenden de diversas maneras. En consecuencia, es fundamental que los maestros se actualicen con nuevas metodologías y estrategias que transformen la enseñanza tradicional y respondan a las necesidades de la sociedad actual.

Según Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Por tanto, podemos decir que, el juego es una las bases fundamentales en la educación infantil, ya que, este incentiva al estudiante y estimula los lazos de amistad entre estos.

Por otra parte, el MEN (2017) indica que la exploración del medio, el juego, las expresiones artísticas y la literatura fundamentan las bases curriculares, porque son las que guían la elección de las estrategias pedagógicas, las maneras en que se crean los ambientes, las formas en que se distribuyen tiempos y espacios y sobre todo en cómo se hacen posibles las interacciones con el mundo, con las personas, con sus pares y con ellos mismos. Por lo tanto, debemos afirmar que las actividades rectoras inherentes a la vida de la infancia y el saber

pedagógico juegan un papel fundamental en la educación, que nos facilitan transmitir los conocimientos de una forma más creativa para ellos.

Según Tobón (2010) se comprenden " las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos" (p. 23). De acuerdo con lo anterior, desde mi rol como futura docente, puedo afirmar que la implementación de las competencias en el proceso educativo nos ayuda a sistematizar el desarrollo de habilidades, determinar resultados e implementar un saber teniendo en cuenta los diferentes estilos de aprendizajes, valores y actitudes, llevándome a generar un aprendizaje autónomo dentro del aula.

Referentes Técnicos

Las competencias en el ámbito educativo permiten fortalecer actitudes, conocimientos y habilidades en el aula, favoreciendo la comprensión, indagación y reflexión sobre las estrategias didácticas utilizadas. Su implementación contribuye a mejorar la calidad educativa y a la adquisición de nuevos saberes por parte de los docentes, lo que impacta directamente en el aprendizaje de los estudiantes.

Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2017), las bases curriculares se fundamentan en la exploración del medio, el juego, las expresiones artísticas y la literatura, ya que estas orientan la selección de estrategias pedagógicas, la organización de los ambientes de aprendizaje y la distribución del tiempo y el espacio. Además, facilitan la construcción de interacciones significativas entre los niños y su entorno, promoviendo el desarrollo integral. En este sentido, las actividades rectoras son fundamentales, ya que facilitan la enseñanza de manera creativa y adaptada a las necesidades de la infancia.

Desde un enfoque basado en competencias, (2010) Tobón señala que estas deben comprenderse "como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos" (p. 23). En este marco, la implementación de competencias en el aula permite estructurar el desarrollo de habilidades, definir resultados esperados y considerar los diferentes estilos de aprendizaje y actitudes de los estudiantes, promoviendo así la autonomía en el aprendizaje.

Por otra parte, los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) representan un conjunto de aprendizajes fundamentales que los niños adquieren a través de la interacción con su contexto y el ambiente pedagógico. Estos aprendizajes tienen como eje central el juego, las expresiones artísticas, la exploración del medio y la literatura. Los DBA permiten a los docentes diseñar y planificar mediaciones pedagógicas intencionadas, facilitando la relación entre los aprendizajes estructurantes y el desarrollo infantil. Asimismo, fomentan la autonomía, la confianza en sí mismos, la construcción de identidad, la libre expresión, la creatividad y el pensamiento crítico. De este modo, los DBA garantizan la continuidad y articulación del proceso educativo, asegurando que los niños adquieran y desarrollen habilidades clave en su tránsito de un grado a otro.

Referentes Legales

Los referentes legales que sustentan este proyecto se encuentran en la *Ley 115 de 1994*, conocida como la Ley General de Educación en Colombia. En su *Artículo 22*, esta norma establece la importancia del estudio y la práctica de las habilidades productivas y receptoras del idioma inglés (Ministerio de Educación Nacional, 2020).

A partir de esta legislación, el proyecto se enmarca en las directrices del sistema educativo colombiano, con un enfoque específico que busca garantizar el cumplimiento de los

objetivos de aprendizaje, considerando a los estudiantes como protagonistas de su propio proceso formativo.

Referentes Éticos

Durante el desarrollo de esta investigación pedagógica se garantiza la protección de los datos personales de los estudiantes, asegurando que su información se utilice exclusivamente con fines académicos y de investigación. Además, se implementan medidas éticas para resguardar su privacidad a lo largo del desarrollo del proyecto. También se vela por la protección de los derechos de los participantes, asentirse cómodos y participar de manera libre en el desarrollo de las actividades. A la par, se evita la divulgación o uso indebido de su información y registros fotográficos o de video. Estas acciones reflejan el compromiso con la ética en la investigación y el respeto por la dignidad y bienestar de los participantes.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

De acuerdo con la problemática anterior se busca implementar un proyecto tipo cualitativo con un enfoque de Investigación Acción (IA), con la aplicación de un instrumento que nos permita vincular un carácter cualitativo, en el grado Transición del Instituto Vigotsky mediante el cual se incentive la aplicación de estrategias didácticas y pedagógicas como estrategia para la enseñanza, de tal forma que los niños se involucren activamente en cada sesión planteada por el docente y se sientan con toda libertad de buscar, trabajar y construir un aprendizaje significativo basado en el juego.

Unidad de Análisis

10 niños y niñas (6 niños y 4 niñas) estudiantes de grado transición del Instituto Educativo Vigotsky de la Ciudad de Cartagena.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para alcanzar los objetivos planteados en el estudio, se utilizarán diversas técnicas de recolección de datos. En el primer objetivo, se empleará la observación directa y la recolección de información a través de la construcción de diarios de campo y entrevistas, con el fin de obtener una visión detallada de las interacciones y procesos observados. En el segundo objetivo, se hará uso del diario de campo para documentar el desarrollo de las experiencias de aprendizaje dentro de la investigación pedagógica. Finalmente, para el tercer objetivo, se llevará a cabo una entrevista semiestructurada, lo que permitirá obtener información más profunda y flexible sobre los temas de interés.

Categorías para el Análisis de Datos

En coherencia con el objetivo general de esta propuesta, centrado en estimular las habilidades de atención y concentración en los niños y niñas de grado Transición del Instituto Educativo Vigotsky, se establecieron tres categorías de análisis que orientan la comprensión de los resultados obtenidos. Estas categorías permiten identificar los efectos de las estrategias lúdicas implementadas sobre la capacidad de los estudiantes para sostener la atención, seguir instrucciones y centrar su mente en las actividades propuestas. A continuación, se presentan las categorías con sus respectivas descripciones:

Fomento de la Concentración a través de la Participación Activa

Esta categoría analiza el grado en que la participación de los niños en las actividades lúdicas, como el juego del Memo test, favorece el desarrollo de la concentración. Se observa si el involucramiento activo contribuye a reducir la dispersión y facilita el enfoque en una tarea específica, lo cual es clave en las primeras etapas del proceso de aprendizaje.

Sostenimiento de la Atención a través de Estrategias Lúdicas

Aquí se evalúa cómo las dinámicas propuestas captan y mantienen la atención de los estudiantes durante el tiempo requerido para ejecutar una actividad. Se consideran factores como la claridad en las instrucciones, la secuencia de pasos y la capacidad de los niños para recordar y relacionar elementos, en función del enfoque lúdico utilizado.

Impacto de los Recursos Sensoriales en la Concentración

Esta categoría examina la influencia del uso de materiales visuales, táctiles y tridimensionales sobre el fortalecimiento de la concentración. En actividades como “Exploro mi cuerpo”, se busca determinar si los recursos multisensoriales permiten prolongar el tiempo de atención y favorecen la retención de información en los niños y niñas.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Durante la fase de exploración, se identificaron las percepciones y comportamientos iniciales de los niños y niñas en relación con la concentración y la participación activa en el aula. Al llevar a cabo la actividad Memo-TES, se notó que los estudiantes mostraron una actitud positiva y receptiva, demostrando interés por una dinámica diferente que les permitiera interactuar más de cerca con sus compañeros y con los contenidos.

Desde el inicio, quedó claro que esta propuesta representaba para ellos una oportunidad de aprender jugando, lo que despertó su motivación y curiosidad. Los niños eligieron con entusiasmo las fichas que más les llamaban la atención, compartiéndolas y creando historias de manera colaborativa. Este comportamiento evidenció un cambio en su relación con el aprendizaje, ya que se observó un aumento en su disposición para concentrarse y participar activamente.

Asimismo, algunos expresaron sentirse felices de poder contribuir con sus propias ideas y escuchar a otros, lo que fortalece su sentimiento de pertenencia y les ayudó a vivir la experiencia como enriquecedor, interactivo y divertido. Las observaciones realizadas y los comentarios al hilo recogidos durante la práctica demuestran que este tipo de estrategias no solo fomentan el interés, sino que también responden a intereses y necesidades propias de cada alumno y alumna, creando un contexto positivo para el aprendizaje significativo.

Durante la fase de experimentación, se llevaron a cabo varias actividades prácticas con el objetivo de observar cómo la concentración y la participación activa influían en el interés y la motivación de los estudiantes. Utilizando la estrategia Memo-TES, se invitó a los niños a participar en dinámicas lúdicas y colaborativas, diseñadas para estimular su atención, creatividad y curiosidad.

La sesión comenzó con la petición de que los estudiantes se sienten en un círculo en el suelo. A continuación, se les dieron tarjetas con imágenes anticipadamente elegidas, que debían mirar, identificar y nombrar en grupo. Dicho ejercicio no solo hizo más fácil la memorización de lo representado, sino que además estimulaba la interacción, el trabajo en equipo y el desarrollo del lenguaje oral.

Desde el principio, los niños mostraron entusiasmo y curiosidad. Su entusiasmo era evidente al entrar en el aula y encontrar el material listo para la sesión. Se manifestaron con libertad y alegría, comprometiéndose activamente con la construcción de historias a partir de las imágenes. En sus observaciones y reflexiones inmediatas, dejaron bien claro que se sentían felices y estimulados por la posibilidad de seleccionar las tarjetas que más les interesaban, compartir con sus compañeros y construir juntos historias divertidas.

Esta experiencia fue muy significativa, ya que permitió a los estudiantes explorar, experimentar y aprender de manera activa. Sus reacciones mostraron un alto nivel de satisfacción, ya que la actividad no solo despertó su interés, sino que también atendió a sus necesidades individuales, fortaleciendo su concentración, creatividad y desarrollo cognitivo. En general, la propuesta fue muy bien recibida y evidenció el valor de incorporar estrategias lúdicas y participativas para enriquecer el proceso de aprendizaje.

Tras la implementación de la variable, se evidenció un cambio significativo en el aspecto ontológico de los estudiantes, especialmente en su nivel de compromiso, participación activa y motivación frente al aprendizaje. En comparación con los primeros acercamientos, donde la participación era más pasiva y dispersa, después de la intervención se observó un incremento notorio en el interés y la disposición de los alumnos para involucrarse en las actividades propuestas.

Los juegos educativos utilizados demostraron ser una herramienta muy efectiva para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando no solo la comprensión de los contenidos, sino también la creación de un ambiente más interactivo, dinámico y propicio para el aprendizaje. El dominio de las habilidades trabajadas mejoró visiblemente, al igual que la seguridad de los niños al expresarse, resolver problemas o liderar pequeñas dinámicas.

Las actividades en grupo, además, permitieron fortalecer competencias sociales y emocionales como la comunicación, el trabajo en equipo, la empatía y el liderazgo, lo cual no se evidenciaba con la misma claridad antes de la intervención. En las entrevistas finales y observaciones, los estudiantes manifestaron sentirse más seguros, motivados y entusiasmados por aprender jugando, lo que reafirma la importancia de estas estrategias.

Sin embargo, también se identificaron aspectos a mejorar. Por ejemplo, se sugiere implementar una evaluación continua que permita hacer seguimiento constante al progreso individual y grupal. Asimismo, se plantea la necesidad de diversificar los materiales y tipos de actividades, de manera que se mantenga el interés y se respondan a las diferentes necesidades de los estudiantes.

En general, considerando las características propias del grupo y del entorno educativo, se concluye que el uso del juego como mediador del aprendizaje favorece transformaciones reales y

positivas en los estudiantes, y abre la posibilidad de seguir fortaleciendo la práctica pedagógica con acciones específicas y conscientes.

Análisis y Discusión

Se evidenció un incremento en el compromiso y participación de los estudiantes durante las actividades, así como un mejor dominio de los conceptos y habilidades trabajadas. También se notó un aumento en la motivación por aprender, gracias a los juegos educativos implementados, que facilitaron el proceso de enseñanza-aprendizaje y promovieron un ambiente dinámico e interactivo.

La intervención se caracterizó por atender las necesidades individuales, fomentar el trabajo en equipo y fortalecer habilidades sociales como la comunicación y la resolución de problemas. Sin embargo, fue evidente la necesidad de mejorar la evaluación continua y diversificar los recursos para mantener el interés de los estudiantes.

Durante la implementación de *Me divierto mientras aprendo jugando*, en grado transición, se logró una participación activa de los niños y niñas. La actividad se adaptó a sus intereses y permitió un aprendizaje significativo. En la fase de exploración, se identificaron actitudes positivas hacia esta propuesta. Al desarrollar el juego Memo-TES, los estudiantes mostraron entusiasmo, compartieron ideas y se concentraron mejor, evidenciando una disposición más favorable hacia el aprendizaje.

Desde esta mirada, el juego se confirmó como una herramienta esencial para el desarrollo integral. Tal como lo afirman Reyes (2016) y Vygotsky (1924), permite representar realidades, tomar decisiones y fortalecer la socialización. Los resultados fueron favorables: mayor interés, mejor comprensión, expresión oral más fluida, participación activa y mayor confianza en las interacciones grupales.

Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Zepeda (1995), quien destaca la importancia de la concentración como habilidad clave en el aprendizaje. También Lagos (2014)

y Riveros y Mendoza (2008) subrayan la necesidad de estrategias activas y tecnológicas para captar la atención y fomentar la participación. En este sentido, la lúdica, como señalan Palacio y Bradley (2019), fortalece el aprendizaje y el rendimiento escolar al permitir a los niños explorar sus emociones y habilidades.

Entre las limitaciones, se encontró el poco tiempo para desarrollar la propuesta y las condiciones físicas del aula. Aun así, la planificación cuidadosa permitió aprovechar al máximo los momentos disponibles. En el futuro, será necesario pensar en espacios más amplios y juegos educativos que respondan a distintos ritmos de aprendizaje. Asimismo, resulta clave involucrar a las familias y a la comunidad en este proceso, para reforzar desde casa lo aprendido en el aula.

Desde el inicio del Diplomado, se ha transformado la manera de enseñar, pasando de métodos tradicionales a estrategias más activas, centradas en el estudiante. La propuesta pedagógica seguirá fortaleciéndose, ajustando los juegos e integrando nuevas dinámicas que continúen desarrollando la atención, la concentración y el bienestar emocional de los niños y niñas.

Conclusiones y Recomendaciones

La implementación de actividades lúdicas y juegos cooperativos en el grado transición ha demostrado ser una estrategia pedagógica eficaz para fomentar la concentración, la atención y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. A través de la integración de estas actividades, los niños no solo mejoraron su capacidad para mantenerse enfocados en las tareas, sino que también desarrollaron habilidades de expresión oral, creatividad y participación activa.

Las experiencias prácticas, como la exploración de una granja, permitieron que los niños adquirieran conocimientos sobre la naturaleza, los animales y el medio ambiente, mientras fortalecían sus habilidades sociales, motoras y cognitivas. Los resultados reflejan que los niños de grado transición mostraron un mayor interés por la lectura, una comprensión más sólida de los conceptos literarios básicos y una participación más activa en las actividades propuestas.

Es necesario ajustar y ampliar las actividades para adaptarse a la diversidad de estilos de aprendizaje, lo cual garantizará que todos los niños puedan beneficiarse de manera equitativa de las actividades, mejorando su concentración, atención y habilidades sociales. Se recomienda realizar evaluaciones continuas del impacto de las actividades lúdicas sobre el rendimiento académico y el bienestar socioemocional de los estudiantes. Esto permitirá ajustar las estrategias pedagógicas y medir la efectividad de la propuesta en el desarrollo integral de los niños.

Considerando el interés manifestado por los niños hacia los cuentos literarios, es recomendable continuar integrando la lectura de libros como una actividad central en el proceso de aprendizaje, fomentando la curiosidad y la creatividad. Además, se debe incentivar a los niños a explorar diferentes géneros literarios, adaptando las lecturas a sus intereses individuales.

Es fundamental continuar fortaleciendo las actividades que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes, abarcando aspectos cognitivos, sociales, emocionales y físicos. Las

experiencias prácticas, como las visitas a granjas, son esenciales para que los niños desarrollen un sentido de apreciación por el medio ambiente y aprendan a través de la observación y el juego.

Por último, es importante garantizar que las actividades sean inclusivas y adaptables a las necesidades individuales de cada estudiante, promoviendo un ambiente de aprendizaje diverso y respetuoso con las diferencias. Esto permitirá que todos los niños, independientemente de sus habilidades o estilos de aprendizaje, puedan participar activamente en las actividades y alcanzar los objetivos propuestos.

Referencias Bibliográficas

- Aguilar, J. P. (2018). Paradigma constructivista en la Educación. *Luxiérnaga-Revista de Estudiantes de Filosofía*, 8(16), 20-20.
- Aigaje Rea, K. D., & Chávez Lita, S. P. (2021). Recursos didácticos del método Montessori en el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en los niños y niñas de 0 a 3 años de edad en el año 2021 (Bachelor's tesis, Quito: UCE). (PDF) Paradigma constructivista en la Educación | Jennifer Aguilar - Academia.edu
- Charlotte Poussin, *La pedagogía Montessori: Una introducción al método que revolucionó la enseñanza* (Buenos Aires: Siglo Veintiuno 2019), chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf
- Jean Piaget (1996) chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf

Moreno, S. (2020). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación...

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866> . 3 Pérez abril, M. (2003). La

investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y*

Saberes, 18, 70–74. [https://doi.org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.](https://doi.org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74)

18pys70.74

Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio

escolar. *Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–74. <https://doi->

[org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74)

Piaget, J. (1977). The role of action in the development of thinking. En W. F. Overton y J. M.

Gallager (Eds.), *Knowledge and development*, Vol. I *Advances in research and theory* (pp.

17-42). New York: Plenum Press. chrome-

[extension://efaidnbmnnnibpajpcgiclfndmkaj/https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/1](https://efaidnbmnnnibpajpcgiclfndmkaj/https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf)

[0644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf](https://efaidnbmnnnibpajpcgiclfndmkaj/https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf)

Vygotsky, L.S. (1929) The problem of the cultural development of the child, en *Journal of Genetic*

Psychology, 36, 415-434 chrome-

[extension://efaidnbmnnnibpajpcgiclfndmkaj/https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/1](https://efaidnbmnnnibpajpcgiclfndmkaj/https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf)

[0644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf](https://efaidnbmnnnibpajpcgiclfndmkaj/https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf)

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1DUGYnD9e8Ta0PfyPPIS4ijQMsTQFzr_W?usp=sharing