

**Fortalecimiento de habilidades de atención y concentración en el proceso de aprendizaje de  
las niñas y niños de grado primero del Colegio Albert Einstein de la Ciudad de Cúcuta,  
Norte de Santander**

Zelde Zulema Pacaya Peña

Asesor

Lucy Catalina Rozo Riaño

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía 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 Colegio Albert Einstein de la ciudad de Cúcuta (Norte de Santander), donde se realizó abordaje con niñas y niños de primer grado de educación primaria. El objetivo general fue fortalecer la atención y concentración en estudiantes del grado primero (1°) del colegio Albert Einstein (Cúcuta) a través de juegos lúdicos durante el primer semestre del 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso a prueba el juego lúdico reconociendo sus efectos en la mejora de la atención y la concentración en los educandos.

A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de juegos lúdicos por medio de la puesta en marcha de actividades pedagógicas intencionadas (planeaciones pedagógicas) favorecen y estimulan de forma efectiva habilidades relacionadas con la mejora atención y la concentración en niñas y niños de edad del grado 1°, de igual manera se evidencia mejoras significativas en el aprendizaje en el aula, rendimiento académico (individual y grupal), inclusión social y reconocimiento empático.

***Palabras clave:*** Atención, concentración, juegos lúdicos, Aprendizaje significativo.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Albert Einstein School in the city of Cúcuta (Norte de Santander), where the study was conducted with first-grade girls and boys. The overall objective was to strengthen attention and concentration among first-grade students at the Albert Einstein School (Cúcuta) through recreational games during the first semester of 2025. This study used a qualitative and experimental approach that tested recreational games and identified their effects on improving students' attention and concentration.

From this research exercise, it was concluded that the implementation of recreational games through the implementation of intentional pedagogical activities (pedagogical planning) effectively promotes and stimulates skills related to improving attention and concentration in first-grade girls and boys. Significant improvements were also evident in classroom learning, academic performance (individual and group), social inclusion, and empathic recognition.

***Keywords:*** Attention, concentration, playful games, meaningful learning.

## 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 .....	16
Referentes Técnicos.....	19
Referentes Legales.....	20
Referentes Éticos .....	21
Herramientas y Métodos .....	22
Enfoque y Tipo de Estudio .....	22
Tipo de Estudio.....	22
Unidad de Análisis.....	22
Técnicas para la Recolección de Datos .....	23
Categorías para el Análisis de Datos .....	23
Resultados .....	25
Acercamiento de la Población a la Variable.....	25
Experimentación .....	26

Identificación de Variaciones.....	27
Análisis y Discusión.....	30
Conclusiones y Recomendaciones .....	35
Referencias Bibliográficas.....	37
Apéndices .....	41

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> .....	41
--	----

## Introducción

La atención y la concentración son sin lugar a duda, los dos procesos más importantes y relevantes en la enseñanza y el aprendizaje en el ser humano, dichas habilidades deben ser estimuladas y fortalecidas a temprana edad escolar, ya que de ellas depende que las niñas y niños en etapa educativa estén conectados con el objetivo de lo académico: aprender para la vida. En la actualidad y por varios factores se presenta incidencia de debilidades en dichos aspectos por algunos estudiantes en la institución educativa, propiciando en ellos desmotivación, desinterés, apatía y baja tolerancia a la frustración, conllevando de igual manera a baja adherencia al aula y bajo rendimiento académico.

Es por ello, que las dificultades en la atención y la concentración en el aprendizaje de algunos estudiantes, conlleva a plantear estrategias innovadoras desde el ejercicio pedagógico para lograr fortalecer esas habilidades, en aras de los estudiantes se adhieran al proceso de enseñanza- aprendizaje de forma significativa, desde el marco del respeto, la inclusión, la lúdica. En este sentido saliendo de lo tradicional se busca que las estrategias pedagógicas intencionadas (planeaciones pedagógicas) por medio de los juegos lúdicos, conlleve a que las habilidades de atención y concentración en niñas y niños de grado 1° del Colegio Albert Einstein de la ciudad de Cúcuta, se vean estimuladas, propiciando la motivación y el interés por aprender.

Teniendo en cuenta lo anterior se buscó fortalecer la atención y la concentración en estudiantes del grado primero (1°) del colegio Albert Einstein (Cúcuta) a través de Juegos lúdicos durante el primer semestre del 2025, en este sentido se utilizó el enfoque cualitativo de tipo experimental, donde por medio de la observación participativa, y el análisis de las planeaciones pedagógicas se lograron determinar variaciones en los participantes de manera progresiva conforme se avanzaba en el proceso investigativo.

Con base a lo anterior se encontró que la implementación de juegos lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en niñas y niños de grado primero, fortalecen de manera positiva las habilidades de atención y concentración en los educandos, así mismo de manera gradual y progresiva se concluyó que las aplicaciones de los juegos lúdicos conlleva a mejoras significativas en áreas como el rendimiento académico, funciones cognoscitivas ( memoria, pensamiento), seguimiento de instrucciones, adherencia al grupo, reconocimiento empático. En este sentido esta investigación es relevante ya que da evidencia de la aplicación práctica de factores protectores que inciden en la mejora académica de los educandos.

## Caracterización

El presente estudio se desarrolló en la Institución Educativa Colegio Albert Einstein, de la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander. Esta institución de carácter privado, ubicada en el Barrio Latino en el centro de la ciudad, cuenta con ubicación estratégica con relación a vías de acceso, atiende a estudiantes de primaria y secundaria en jornada escolar única. Cuenta con infraestructura básica, además cuenta con acceso a herramientas tecnológicas y dotación adecuada de la cual todos los estudiantes hacen uso efectivo, de igual manera con suficiencia de docentes cualificados, en cuanto al entorno económico la comunidad educativa está conformada por familias de clase media, con ingresos superiores a 1 SMLV (Salario mínimo mensual legal vigente).

El grupo seleccionado para el estudio está conformado por ocho (8) estudiantes del grado primero (1°), el rango de edad comprende entre los 5 a 6 años. En su mayoría los estudiantes provienen de hogares con ingresos económico medio. Se observa una diversidad en el rendimiento académico, algunos estudiantes presentan dificultades de la atención y concentración en el momento de aprendizaje.

Algunos estudiantes del grupo presentan dificultades de atención y concentración, lo que impacta tanto su desarrollo individual como la dinámica del grupo en el aula. A pesar de que se promueve un ambiente educativo estimulante y entorno tranquilo y organizado, se presentan situaciones donde se indispone al grupo o se pierde el objetivo de las actividades planteadas, bien sea porque se interrumpe, o porque el desinterés manifiesto genera en los demás, el deseo de hacer lo mismo.

En este sentido se requiere de la puesta en marcha en el aula, de la aplicación y apropiación de habilidades por medio estrategias encaminadas a fortalecer la atención y concentración de las niñas y niños, enfocándose en actividades como juegos lúdicos con intencionalidad de fortalecer procesos cognoscitivos, como el pensamiento, la memoria, y la discriminación de estímulos.

Lo anterior aunado a que en la institución educativa se evidencia esta carencia, debido a que solo existe una profesional en psicología (psicorientadora) para el abordaje de estas dificultades de aprendizaje, motivo por el cual se hace necesario que cada docente plantee desde su labor docente estrategias de intervención a los casos presentados.

Se logra identificar que como desafíos se tiene la poca corresponsabilidad parental en la estructuración de normas y límites en el hogar, atendiendo al carácter primario de la familia como institución educadora, es por ello que en las escuelas de padres y reuniones periódicas se evidencia que los padres no ejercen límite sobre el acceso a la tecnología, propiciando afectación por exposición prolongada a medios tecnológicos no controlados, los cuales repercuten negativamente en el contexto escolar, evidenciando en el aula inatención y la desconcentración en las actividades propuestas en materias como las matemáticas y lenguaje (lengua castellana).

## **Planteamiento del Problema**

En el colegio Albert Einstein de la Ciudad de Cúcuta, los estudiantes de grado primero han evidenciado un alto compromiso con su aprendizaje diario en la institución educativa, favoreciendo la interacción como grupo donde comparten vivencias y experiencias significativas, de esta manera se promueve un ambiente educativo estimulante, un entorno tranquilo y organizado, no obstante algunas niñas y niños presentan dificultades de aprendizaje, se ha logrado en estos casos específicos fortalecer habilidades para la atención y la concentración de los estudiantes que tienen estas dificultades de forma empática, donde los demás compañeros son solidarios apoyándolos en el proceso de aprendizaje.

Actualmente la Institución educativa hace uso de estrategias pedagógicas basada en el uso de aprendizaje colaborativo, de igual manera se abordan estrategias de aprendizaje por descubrimiento, y de manera reciente la aplicación de las TIC (Tecnologías de la información y las comunicaciones) , se ha identificado que estos modelos han logrado propiciar que un alto número de estudiantes de la institución tengan un rendimiento académico adecuado, acorde a su ciclo vital y etapa de desarrollo, se han realizado actividades de reforzamiento grupal, donde se ha evidenciado que la inclusión debe ser fundamental para que los educandos con dichas dificultades de aprendizaje se sientan vinculados, motivados e interesados en aprender.

En este sentido se plantea implementar en el aula, la aplicación y apropiación de habilidades por medio estrategias pedagógicas encaminadas a fortalecer la atención y concentración de las niñas y niños, ya que, en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza, el juego favorece aprendizajes significativos de forma innovadora. De esta manera, se realizarán actividades por medio de juegos lúdicos con intencionalidad de fortalecer procesos cognoscitivos, como el pensamiento, la memoria, y la discriminación de estímulos, favoreciendo

aprendizajes significativos en los estudiantes , se busca entonces que dichos juegos lúdicos favorezcan en la disminución de los índices de inatención y desconcentración en la población escolar del grado primero en el menor tiempo posible, promoviendo la inclusión y la mejora académica.

Se analiza de forma reiterada la presencia de dificultades en algunos estudiantes para mantener la atención y la concentración en el proceso de aprendizaje, lo que propicia actitudes dispersas, desmotivación y desinterés en las actividades propuestas, conllevando a que no se logre de manera satisfactoria las metas propuestas del proceso de enseñanza, así mismo se ha observado frustración en algunos casos, situación que ha ameritado la correspondiente remisión a psicorientadora para atención y seguimiento, Siendo así es pertinente, evidenciada la necesidad de abordaje de la problemática, que el ambiente educativo sea fortalecido por medio de estrategias pedagógicas, tales como juegos lúdicos, ya que estos estimulan de forma adecuada la atención y la concentración, logrando el interés motivados del aprendizaje del grupo, favoreciendo el desarrollo integral tanto a nivel individual y grupal de las niñas y los niños.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer la atención y concentración en los estudiantes de grado primero del Colegio Albert Einstein (Cúcuta) mediante juegos lúdicos durante el primer semestre del 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la atención y concentración en estudiantes del grado primero (1º) del colegio Albert Einstein (Cúcuta) a través de juegos lúdicos durante el primer semestre del 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar cómo los estudiantes de grado primero del Colegio Albert Einstein (Cúcuta) se relacionan con los juegos lúdicos en su proceso de aprendizaje.

Implementar juegos lúdicos para estimular la atención y concentración en los estudiantes de grado primero del Colegio Albert Einstein (Cúcuta).

Reconocer los cambios en la atención y concentración de los estudiantes de grado primero del Colegio Albert Einstein (Cúcuta) tras la implementación de juegos lúdicos.

## Marcos de Referencia

### Referentes Conceptuales

#### *Juegos Lúdicos*

Conforme a lo mencionado por Pérez y Palacio (2018), citando a Brougere (2013) donde refieren que:

Sobre el concepto de lúdica, es preciso indicar que en esta se identifican todas aquellas acciones o actividades que producen sensaciones de alegría, entusiasmo y diversión, a través del juego, la recreación y toda una serie de expresiones culturales como la dramática, el baile, el arte, las expresiones musicales, las justas deportivas, los juegos infantiles, los pasatiempos, los juegos de azar, fiestas tradicionales, actividades de recreación, la pintura, entre otros (p. 47).

En este sentido entonces los juegos lúdicos son variados y corresponden a la emocionalidad que producen dichas actividades en entretenerse, divertirse, y si hablamos del aula de clases, de aprender.

#### *Atención*

Para Toro (2022), manifiesta que:

La atención es la capacidad que tiene la persona para concentrarse, escuchar y comprender en su totalidad la información que se le está transmitiendo, aislando su mente de posibles distractores externos presentes en el entorno y enfocándose en un estímulo específico. Esta capacidad determina en forma muy importante la adquisición del aprendizaje; la atención es un proceso fundamental para lograr almacenar nuevos conocimientos y favorecer la plasticidad cerebral, es de tener en cuenta que, en los primeros años de vida el desarrollo neuronal está en sus máximos niveles (p. 8).

En este sentido, la atención es el proceso por el cual se centra un estímulo, y se enfoca hacia el análisis e interpretación de la realidad para comprenderlo.

### ***Concentración***

Machado et al. (2021), manifiestan que:

La concentración, se define en función de la estabilidad de su orientación hacia un objeto o estímulo determinado. Se distingue también por la intensidad de la atención que indica la fuerza con que un individuo concentra su atención en una actividad, objeto o tarea determinada, haciendo abstracción de todo lo demás. La relación entre el volumen y la intensidad de la atención es inversamente proporcional (p. 4).

En palabras sencillas es centrar la atención hacia un estímulo y mantener el enfoque atencional.

### ***Aprendizaje Significativo Relacionado con los Juegos Lúdicos***

Caicedo (2020), indican que:

Las estrategias lúdico pedagógicas centradas en el juego brindan al aula un clima motivacional que permite que el estudiante adquiera nuevas herramientas que faciliten el acercamiento a su comunidad, así mismo el juego como estrategia pedagógica permite al educador realizar un proceso de evaluación placentero para el estudiante para modificar el sentido de interpretar los contenidos, además de que confronta la evolución del conocimiento anterior con el impartido en el aula y atiende a la fusión que genera el nuevo conocimiento (p.84).

### **Referentes Teóricos**

La atención y la concentración son primordiales para el proceso de aprendizaje de las niñas y niños en grado primero, debido a que gran parte de lo que será su vida educativa y académica futura , parte y se consolida en las etapas iniciales de la formación académica, en este sentido la adquisición de habilidades promueve que los aprendizajes sean significativos en la etapa primaria de educación, consolidando el apropiamiento de hábitos y estilos de aprendizaje efectivos para toda la vida, favoreciendo que las niñas y niños desarrollen habilidades cognoscitivas de manera adecuada en el medio escolar.

En este sentido, Lasso et al. (2023), llevaron a cabo una investigación que tenía como propósito fortalecer la atención a partir de estrategias lúdicas, donde logran evidenciar avances en la confianza en sí mismos, autoestima, desarrollo de la atención, la motricidad gruesa y fina, la memoria, la sociabilidad, el lenguaje, la autonomía y la participación en todas las actividades. Al final, se refiere que los resultados fueron satisfactorios ya que se lograron aprendizajes significativos en el grupo, en este sentido se identifica que la puesta en marcha del uso de juegos en el aula, acompañado de las intervenciones lúdico-pedagógicas, favorecen que esta estrategia de apertura al interés de las niñas y niños por lo planteado en la enseñanza, así mismo permiten la disposición de abordajes de diferentes temas en las demás clases.

De igual manera propone Cervantes (2024) el cual llevo a cabo un proyecto investigativo, que permitió determinar que la aplicación de actividades artísticas y lúdicas como estrategias de aprendizaje, contribuyen de manera efectiva a la mejora en los procesos de atención y de concentración en los niños participantes, se evidencia activa participación en las actividades propuestas, lo que indica que este enfoque pedagógico puede ser una herramienta efectiva para potencializar el desarrollo socioemocional y cognitivo de los educandos en los primeros años escolares.

Así mismo García (2023) presento una estrategia educativa que propuso como objetivo fortalecer la concentración y la atención, lo anterior relacionado a que los niños presentaban bajo rendimiento escolar y distraibilidad en el aula. En conclusión, se identifica que los niños por medio de las actividades artísticas han logrado un avance hacia la implementación de la lúdica dentro del aula de clases, favoreciendo cumplir con metas, objetivos, desarrollo de habilidades y competencias que propician la adquisición de aprendizajes significativos y perdurables en el tiempo.

Continuando con lo expuesto, Salamanca (2022) llevo a cabo una propuesta pedagógica que tenía como fin estimular de la atención y la concentración, de igual manera determinar si dichos aspectos influyen de forma favorable en el rendimiento escolar de las niñas y niños del 2º grado de la institución educativa Divino Salvador de la Vereda la Niata, de la ciudad de Yopal (Casanare). Los resultados probaron que el bajo rendimiento escolar se mejora a través del fortalecimiento de la atención y concentración en los participantes, en dicho proceso se diseñaron e implementaron actividades por medio de experiencias de aprendizaje, con metodologías demostrativas y activas, se identifica que los inicios de clases son los momentos más importantes para lograr centrar a los niños, favoreciendo que se mejore el lenguaje, la atención y concentración, logrando así la adquisición de aprendizajes significativos, lo cual conduce a una mejora progresiva en el rendimiento académico.

Montes (2024) propuso un proyecto aplicado denominado fortalecimiento de la atención y el aprendizaje significativo a través de actividades lúdicas pedagógicas, la cual figura como base esencial en el desarrollo educacional de los educandos, puesto que permite que los estudiantes fortalezcan la atención y desarrollen su concentración de una forma efectiva, promoviendo el progreso intelectual, psicomotor, sensitivo, acústico y lingüístico, favoreciendo así su formación. Al evaluar este proyecto se puede identificar la importancia de crear espacios y materiales fundamentales para la consolidación de la imaginación, la inclusión, participación y creación estrategias lúdicas concretas para que la nueva generación se enamore y aprenda a través de la lúdica en la edad inicial. Para Bruner (1984), concluye que:

La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo logrando aumentar la capacidad de su pensamiento humano. Así, el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos,

miedos, necesidades y emociones, que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y mapas de la organización de su personalidad (p. 219).

Lo anterior expuesto contribuyendo a que se logre consolidar la atención y la concentración en las niñas y niños en edad escolar.

### **Referentes Técnicos**

Para el presente ejercicio investigativos se tomaron con base los siguientes referentes técnicos:

***Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN,2014) Documento N° 22: El Juego en la Educación Inicial***

Este hace parte vital de las relaciones con el mundo personal y exterior, con los objetos y el espacio. En las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, los niños descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas (p.16).

***UNICEF- (2018) Aprendizaje a través del Juego- Reforzar el Aprendizaje a través del Juego en los Programas de Educación en la Primera Infancia***

Donde se menciona que “el juego proporciona a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje” (p.10).

***Secretaría de Educación del Municipio de Cúcuta, (2024) Aprender Jugando, una Transformación en las Prácticas Educativas***

Donde los estudiantes de primaria y secundaria de las instituciones educativas aprenderán jugando en la sala de Innovación Tecnológica del colegio, gracias al respaldo del Gobierno Nacional, Computadores para Educar y el CISP, quienes, junto a la Secretaría de Educación Municipal de Cúcuta, proporcionan un entorno educativo avanzado y equipado con tecnología de vanguardia para fomentar el aprendizaje y la creatividad.

## **Referentes Legales**

### ***Ley 115 de 1994- Ley General de Educación en Colombia***

La Normatividad Colombiana en aspectos de educación, presenta la Ley General de Educación (ley 115 de 1994), en su artículo 1. “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (p.1).

### ***Ley 1098 de 2006- Ley de Infancia y Adolescencia***

En su Artículo 30., define: Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes:

Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan (p.8).

### ***Ley 1804 de 2016 “Política de Estado de 0 a Siempre”***

En su artículo 4, literal C) define lo siguiente:

Los entornos son los espacios físicos, sociales y culturales diversos en los que los niños y las niñas se desenvuelven, con los cuales interactúan, en los que se materializan las acciones de política pública. Estos son determinantes para su desarrollo integral. Como entornos están el hogar, el entorno de salud, el educativo, el espacio público y otros propios de cada contexto cultural y étnico. El estado colombiano se compromete a que en ellos se promueva la protección de sus derechos, se garantice su integridad física, emocional y social, y se promueva el desarrollo integral, de manera tal que los niños y las niñas puedan hacer un ejercicio pleno de sus derechos (p. 2).

### ***Convención sobre los Derechos del Niño (1989)***

En el Artículo 31 ordena

1. Los Estados parte reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los estados parte respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento (p .28).

### **Referentes Éticos**

Durante el presente ejercicio del diplomado de Práctica e Investigación Pedagógica, se tienen en cuenta los siguientes puntos:

Se informa a la Rectora de la institución educativa la realización del diplomado dentro de la institución. De tal manera, se llega a un acuerdo verbal acerca de los consentimientos informados, las progenitoras y progenitores y/ representantes legales de los niños son informados de manera verbal, donde de manera libre, voluntaria y conciente, plenamente informados acceden a que sus hijos participen de las estrategias y/o actividades, y juegos programados, sin recibir ningún lucro, dejando claridad que lo presente es académico y no con fines lucrativos.

Se respeta el bienestar de las niñas y niños en todas las actividades, ningún espacio genera riesgos que conlleven a la afectación de la integridad de los participantes. Si algún niño o niña no quiere participar de las actividades propuestas se respeta la decisión.

Se brinda confidencialidad y protección de los datos de los estudiantes, la presente actividad se basa en datos meramente académicos, sin el propósito de exponer las identidades de las niñas y niños participantes.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

#### ***Enfoque Cualitativo***

Para el presente ejercicio investigativo se busca determinar el alcance tangible del fortalecimiento de la atención y concentración en estudiantes del grado primero (1°) por medio de la implementación de juegos lúdicos. En este sentido no se requiere medir numéricamente, sino interpretar experiencias, observaciones, percepciones y cambios en el grupo objeto de estudio, para así explicar aspectos que favorezcan la elaboración estrategias educativas idóneas de abordaje en aula. (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

### **Tipo de Estudio**

#### ***Cualitativo Experimental***

Se llevo a cabo un estudio cualitativo experimental, ya que se pone en acción la variable (implementación de juegos lúdicos) se analizan los efectos de los mismos en relación a cambios en la atención y concentración en niños y niñas de grado 1°. En este sentido, este tipo de estudio es el acorde ya que se interpretan los resultados para proponer o definir estrategias de abordaje en aula que minimicen la prevalencia de afectaciones en la atención y concentración en los educandos desde las etapas iniciales de formación académica. (Stake, 1998).

### **Unidad de Análisis**

Comprende, niñas y niños del grado primero 1° del Colegio Albert Einstein de la ciudad de Cúcuta (en total 8 participantes, 5 niñas y 3 niños, con edades entre los 5 y 6 años).

## **Técnicas para la Recolección de Datos**

### ***Observación Participativa***

Se realiza observación participante del desempeño en la atención y concentración de las niñas y niños de grado primero 1º, en el aula de clase antes de la implementación de los juegos lúdicos (se toma registro previo). Se observa durante la aplicación de la estrategia si se presenta receptividad y colaboración ante la misma por parte de los participantes (se toma registro durante) posteriormente, se observa nuevamente el grupo (se toma registro después o posterior), se determina si existen cambios perceptibles en cuanto a la atención y concentración en las actitudes de las niñas y niños luego del abordaje pedagógico intencionado.

### ***Análisis de Planeaciones Pedagógicas***

Se aplican estrategias pedagógicas intencionadas planeada que incluyen el juego lúdico como herramienta de enseñanza y aprendizaje, dichas planeaciones con adecuados diseños, ejecución, y ajuste, evidenciando así pertinencia de estas en el fortalecimiento de la atención y concentración de los estudiantes de grado 1º.

Para la presente investigación se utilizarán las anteriores técnicas ya que abarcan con suficiencia el Explorar, implementar y reconocer. (objetivos específicos), para comprobar si se logra el fortalecer (objetivo general).

## **Categorías para el Análisis de Datos**

### ***Matrices de Análisis***

Aprendizaje significativo derivado con la ejecución de juegos lúdicos. Los juegos lúdicos refuerzan el aprendizaje significativo al hacer que el contenido sea más comprensible y aplicable.

Los juegos lúdicos proporcionan un contexto natural de aprendizaje y de desarrollo cognitivo.

Los juegos lúdicos captan la atención del niño, al ser dinámicos y atractivos.

Los juegos lúdicos permiten que los niños practiquen la concentración al seguir reglas y cumplir objetivos.

## **Resultados**

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Durante esta fase inicial, se pretendió explorar cómo los estudiantes de grado primero del Colegio Albert Einstein (Cúcuta) se relacionan con los juegos lúdicos (variable de estudio) en su proceso de aprendizaje, en aras del fortalecimiento de habilidades de atención y concentración en el aula.

Durante la observación participativa en el aula, se evidenciaba distracción e inatención en las actividades propuestas en algunas niñas y niños, así mismo, no se evidenciaba motivación activa e interés en dichos educandos por aprender y participar. De igual manera, debido a que estos interrumpían a los otros, se presentaban situaciones de apatía y rechazo por los que, si estaban atentos y concentrados en clase. En este sentido, estos niños con dichas dificultades presentan bajo rendimiento académico y baja tolerancia a la frustración, debido a la escasa adherencia al proceso de enseñanza- aprendizaje.

Conforme se fueron realizando los acercamientos (juego del semáforo), en la totalidad de las niñas y niños a los juegos lúdicos, se observó que los estudiantes que presentaban dificultades en la atención y la concentración mostraron interés inmediato de participar, es por ello que un niño (masculino de 6 años) que presentaba dificultades de distraibilidad refirió “esto de jugar me gusta, soy feliz así”. Se observa y se analiza que dicha estrategia abre la posibilidad de intervenciones efectivas en aras de potencializar las dificultades y convertirlas en fortalezas por medio de la lúdica. De igual manera, durante el juego dos niños no tuvieron atención y concentración ya que al momento de decir que saltaran al color verde, saltaron al rojo, en este sentido se identificó que es necesario implementar otras estrategias lúdicas de juego que propicien en los niños nuevas formas de interpretación de instrucciones.

### ***Experimentación***

Durante esta fase, las niñas y niños experimentaron de forma directa por medio de los juegos lúdicos, como a través de actividades pedagógicas planeadas e intencionadas, se buscaba fortalecer la atención y la concentración en los educandos. Se identificó que estas actividades por medio del análisis y de comprensión, en relación a la observación como la variable (juegos lúdicos) influía en los procesos de atención y concentración. Las planeaciones pedagógicas consistieron en que la licenciada en formación, mediante la puesta en marcha de los juegos “*Clasificando colores*”, “*Tejiendo atención y concentración*” en una serie de actividades que requirieron el acatamiento de instrucciones, y el desarrollo de secuencias, para lograr un resultado.

En el desarrollo específico de las actividades se identificó en el juego “*clasificando colores*” que se presentó participación activa en el juego lúdico propuesto, de igual manera se evidenció disposición por parte de los niños y niñas, así mismo siguieron las orientaciones dadas, en la gran mayoría se evidenció atención y concentración a la hora de clasificar las tapas por colores. No obstante, a un niño se le dificultó clasificar las tapas por colores. En este sentido se determinó que dicho juego aporta avances significativos de tipo progresivo en el alcance de habilidades atencionales conforme los participantes ejecutan las instrucciones, así mismo se evidencia que las niñas y niños en la totalidad disfrutaban de la actividad, en relación al niño que no pudo terminar la actividad se observó que los compañeros de forma empática le orientaban de forma correcta sobre el paso a paso a seguir, más sin embargo al no terminar la actividad se notó un poco triste, pero pregunto ¿cuándo volvemos a jugar profe?. En este sentido, se analiza que se adquiere fortalecimiento en la tolerancia a la frustración, proponiendo en cambio apertura e interés en nuevas actividades intencionadas.

En contraste a la siguiente semana con la aplicación y puesta en marcha del juego lúdico “*Tejiendo atención y concentración*” se identificó mediante la observación que, en la totalidad de los niños se evidencio participación activa en el juego lúdico propuesto, así mismo se disposición por parte de los niños y niñas en la actividad realizada, durante la actividad de manera atenta siguieron las orientaciones dadas, se observó a los participantes felices al saber que salían del aula a otro espacio, en la realización de la secuencia orientada saltaron los aros y realizaron el zig-zag sin dificultad, se resalta que no se presentaron interrupciones durante el juego, todos estuvieron expectantes, motivados e interesados por lo que iba a suceder, en el momento final al momento de tejer las siluetas , se observó que todos los niños y niñas estuvieron atentos y concentrados.

En este punto se reflexiona sobre la progresividad del impacto de las actividades realizadas las cuales desde la inclusión y la participación de todos los niños y niñas, se observa que es pertinente continuar implementando estrategias lúdicas (juegos lúdicos) en el aula o de forma externa, en el sentido fortalece las habilidades de atención y concentración, teniendo en cuenta que la estimulación por medio de los juegos también fortalece procesos cognoscitivos, como el pensamiento, la memoria, y la discriminación de estímulos, favoreciendo aprendizajes significativos en los estudiantes. Es así que con dichas actividades pedagógicas se logra la disminución de los índices de inatención y desconcentración en la población escolar del grado primero en el menor tiempo posible, promoviendo la inclusión y la mejora académica.

### **Identificación de Variaciones.**

Realizada la implementación de la variable, se evidenciaron cambios significativos en los procesos de atención y concentración de las niñas y niños del grado primero del colegio Alberth Einstein de la Ciudad de Cúcuta, teniendo en cuenta las observaciones iniciales donde algunos

niños se notaban dispersos, desconcentrados, desmotivados y con inatención en el aula, en este sentido de forma gradual y progresiva desde las intencionalidades de la presente investigación se logra reconocer que se impacta, se afecta de forma gradual, progresiva y positiva los aspectos de atención y concentración en los estudiantes, es importante reconocer que las planeaciones pedagógicas responden al llamado estimulante propio de este ejercicio, donde se constata en primera persona por medio de la observación participante como en cada juego lúdico implementado se avanza en nuevos retos de planeación pedagógica y análisis de lo aplicado, buscando cada vez reducir los índices de inatención y desconcentración en los educandos.

Se identifica entonces que, en la fase inicial, previo al explorar, se detectó que, en el grupo de niñas y niños, algunos de ellos presentan dificultades para mantener la atención y la concentración, lo que impacta tanto su desarrollo individual como la dinámica del grupo en el aula. A pesar de que se promueve un ambiente educativo estimulante y entorno tranquilo y organizado en el aula, se presentaban situaciones donde se indisponía al grupo o se perdía el objetivo de las actividades planteadas, bien sea porque se interrumpía, o porque el desinterés manifiesto que generaba en los demás las actitudes de los niños con dificultades.

Ya cuando se avanza en la implementación de las actividades en contraste con la intencionalidad pedagógica (estimulación) en el después, se observa un grupo más empático, que presenta reconocimiento e inclusión, así mismo se evidencia que se puede mejorar a través del trabajo individual y colaborativo, propiciando aprendizajes significativos por medio del goce de los juegos realizados, así mismo de aprender y entender el porqué de la enseñanza, adicional se fortalece la tolerancia a la frustración, donde en vez de caer en crisis o apatía, los participantes presentan apertura a las actividades propuestas, en este orden es factible poder afirmar que se evidencian mayores niveles de atención y concentración, gracias a la implementación de juegos

lúdicos en las niñas y niños del grado primero del colegio Alberth Einstein de la Ciudad de Cúcuta, se evidencian mejoras en el rendimiento académico en las asignaturas. Se redujo la distraibilidad en el aula.

## **Análisis y Discusión**

### **Introducción al Análisis de Resultados**

Los resultados obtenidos evidencian aspectos de mejora significativa en los procesos de atención y concentración, en las niñas y niños del grado primero (1°) del Colegio Albert Einstein de la ciudad de Cúcuta. Al fortalecer habilidades por medio de la implementación de juegos lúdicos. En este sentido, se observó de manera progresiva avances en el proceso de aprendizaje favoreciendo habilidades emocionales, comunicativas, cognitivas, afectivas en los participantes. El presente análisis se enfocará en como los hallazgos se relacionan con la variable (juegos lúdicos) desde una perspectiva pedagógica y ontológica, así mismo se propone evidenciar como la implementación de juegos lúdicos no solo conlleva a variaciones en los escenarios educativos, sino también a nivel emocional, personal y social de los estudiantes. La implementación de juegos lúdicos fortaleció habilidades de aprendizaje significativo en las niñas y niños, permitiendo desde la inclusión y el respeto a la diversidad, mejoras en los procesos de atención y concentración en el aula de clases.

### ***Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable***

Algunos participantes al inicio presentaban distraibilidad, inatención y baja concentración en las actividades propuestas en el aula, de igual manera se evidenciaba afectación en áreas individuales, emotivas, conductuales y en tolerancia a la frustración. Teniendo en cuenta los anteriores aspectos evidenciados se confirmó las necesidades del diagnóstico dándole conveniencia a la realización del proyecto. Se identificó que los estudiantes que tenían dificultades no presentaban motivación en aprender, así mismo a medida que fueron participando se hizo manifiesto el deseo y el interés en participar de los juegos propuestos siendo para ellos

algo novedoso en el proceso de aprendizaje, lo cual favoreció que se comprobara el impacto de la investigación en la mejora de la atención y concentración.

De esta manera es válido afirmar que toda actividad novedosa, que se ajuste al grupo escolar desde la lúdica propiciando la inclusión y participación colaborativa, resulta provechosa ya que capta la atención y fortalece que las niñas y niños se concentren en el aprendizaje. Estos aspectos iniciales fueron fundamental ya que, al explorar los niños captan y se conectan con las instrucciones dadas.

### **Impacto de la Variable en la Experimentación**

Durante la fase de experimentación, los juegos lúdicos implementados fueron intencionados en secuencias e instrucciones, en este orden los juegos de *“el semáforo, seleccionado colores, tejiendo atención y concentración”*, estimularon respuestas desde lo observado conllevando a que de manera progresiva los participantes fueran avanzando acorde con los grados de dificultad que cada actividad pedagógica conllevaba. Estas estrategias conforme a lo afirmado por Bruner (1984) el cual refiere que *“la actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo logrando aumentar la capacidad de su pensamiento humano”* (p. 219).

Atendiendo a lo anterior, se corrobora que dichos juegos lúdicos favorecen de forma directa en aspectos cognitivos como el pensamiento y este mismo en la memoria, que en secuencia son indispensables al momento de atender y concentrarse. Así mismo, se evidenció que dichos juegos favorecieron la inclusión y la adquisición de tolerancia hacia la frustración, ya que los otros participantes retroalimentan positivamente a los que en un primer momento presentaron dificultades, siendo así un aprendizaje significativo a nivel individual y a nivel grupal (social). En este punto es pertinente afirmar que existe una relación causal (motivación de

participar- explorar, interés) en la realización de los juegos lúdicos y el fortalecimiento de las habilidades atencionales y de concentración en los educandos de primer grado (1º) escolar.

### **Cambios Observados en el Aspecto Ontológico**

Durante la observación se evidenció que las niñas y niños participantes mostraron mejoras en los procesos de atención y concentración, tales como motivación para participar, escucha activa de instrucciones, movimientos corporales acorde a las instrucciones (fortalecimiento de la memoria), se observó al grupo más activo, y se evidenció reconocimiento empático.

En este sentido, es interesante describir que estos procesos motiva a seguir planteando estrategias pedagógicas en aras de seguir fortaleciendo el proceso de enseñanza ( docentes) y la receptividad del proceso de aprendizaje (estudiantes participantes) se infiere entonces que lo que en un principio se vio como una dificultad ( inatención, desconcentración) luego de los juegos lúdicos implementados se convirtió en fortaleza ya que evidencio desde el grupo participante como la colaboración , el respeto y la inclusión favorecen la adecuada dinámica en los grupos en el aula y en el rendimiento académico. Desde el abordaje ético y legal se evidencia que todas las políticas de estado y demás elementos normativos son estrictamente necesarios ya que propician la rigurosidad pertinente en el proyecto realizado.

### **Comparación con Estudios Previos**

Lo hallado en los resultados de la presente investigación, son acordes con los resultados obtenidos por Lasso y Flórez (2023) donde evidenciaron que la participación en actividades lúdicas como los juegos fortalecen aspectos en varias áreas tales como confianza en sí mismos, autoestima, desarrollo de la atención, la motricidad gruesa y fina, la memoria, la sociabilidad, el lenguaje, la autonomía y la participación en todas las actividades. Así mismo se lograron

aprendizajes significativos en el grupo, en este sentido se identifica que la puesta en marcha del uso de juegos en el aula, acompañado de las intervenciones lúdico-pedagógicas, favorecen que esta estrategia de apertura al interés de las niñas y niños por lo planteado en la enseñanza, así mismo permiten la disposición de abordajes de diferentes temas en las demás clases.

De igual manera concuerda con lo investigado por Montes (2024) donde determinó que la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje es eje fundamental en el desarrollo integral de los educandos, puesto que permite que los estudiantes fortalezcan la atención y desarrollen su concentración de una forma efectiva, promoviendo el progreso intelectual, psicomotor, sensitivo, acústico y lingüístico, favoreciendo así su formación. En este sentido se concuerda ya que, se identifica la relevancia de la implementación de estrategias lúdicas como factor estimulante positivos en los estudiantes, ya que se fortalece el rendimiento académico a través de la innovación, inclusión y respeto a las diferentes formas de aprendizaje.

### **Limitaciones del Estudio**

Como limitación se tiene que la unidad de análisis fue muy reducida ( un total de 9 participantes) sería interesante ampliar el campo a una investigación que abarque varias instituciones educativas de diferentes puntos estratégicos de la ciudad, lo cual supondría un análisis más profundo de la realidad que viven las niñas y niños en los primeros grados de formación académica de la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander, en relación a dificultades de aprendizaje relacionadas con la afectación de la atención y la concentración. Así mismo, como limitante se tiene la duración de la investigación, ya que es muy corta para seguir implementando actividades pedagógicas planeadas en aras de determinar si lo evidenciado en cambios o variaciones son perdurable en el tiempo, es decir se limita la proposición de otras hipótesis.

### **Implicaciones Prácticas de los Hallazgos**

Lo anterior investigado conlleva a plantearse diversos interrogantes desde el ejercicio docente, y de la estructuración de prácticas pedagógicas y multidisciplinarias, ¿cómo es aplicable lo encontrado en otros cursos avanzados?, como aplicación directa, se tiene que lo investigado y arrojado en resultados brindan orientación hacia la estructuración de actividades novedosas que permitan a futuro a otros investigadores revisar bases previas de investigación en relación al fortalecimiento de habilidades atenciones y de concentración en niñas y niños de grados iniciales en educación.

De igual manera, como aspecto relevante que se observó se relaciona con la motivación de aprender que evidencian las y los participantes al interactuar con los juegos lúdicos en el aprender, ya impulsa a que los aprendizajes sean significativos y estimulantes, logrando así que las experiencias realizadas puedan ser replicadas en contextos escolares con resultados favorables.

### **Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura**

A consideración la conclusión principal es la pertinencia plena de la implementación de estrategias lúdicas (juegos lúdicos) las cuales fortalecen los procesos de atención y concentración en las niñas y niños de grados iniciales de educación, de igual manera también estimulan otras áreas integrales del desarrollo de los participantes (emocional, conductual, cognitivo). Como pregunta de investigación futura propondría ¿cómo fortalecer la atención y concentración de niñas y niños de grado primero en tres (3) instituciones educativas públicas de la ciudad de Cúcuta, norte de Santander, por medio de la implementación de juegos lúdicos con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación?, desde un enfoque experimental cualitativo.

## **Conclusiones y Recomendaciones**

Gracias al acercamiento previo se logró observar y evidenciar aspectos relacionados con la inatención y desconcentración de los participantes, así mismo desde la implementación progresiva se logró evidenciar como se motivaban las niñas y niños (incluyendo los que tenían dificultades en la atención y concentración) a participar por medio de las actividades de los juegos lúdicos, se concluye la influencia positiva de los juegos lúdicos estimulan y motivan el aprendizaje de las niñas y niños, mejorando la atención y la concentración, por medio de actividades pedagógicas planeadas e intencionadas.

Es importante mencionar y concluir que la atención y la concentración, son factores relevantes en el proceso de aprendizaje, en este sentido la implementación de los juegos lúdicos conllevó a que las niñas y niños que presentaban dificultades fueran estimulados de forma innovadora, así mismo se evidenció aprendizajes significativos, lo cual resalta el carácter de la investigación.

El uso intencionado y planeado de los juegos lúdicos, influyó de manera positiva y acertada en el fortalecimiento de las habilidades de atención y concentración en las niñas y niños participantes, de igual manera evidenció la pertinencia que desde el quehacer pedagógico, como efectividad se resalta que se utilizó un escenario externo para la aplicación de los juegos (patio) lo cual conllevó a cambiar el salón tradicional (aula) por un contexto ameno y más acogedor para los participantes.

Los presentes resultados de la investigación influyen de manera importante a la literatura existente, ya que brindan una mirada novedosa sobre la forma de estimular habilidades de atención y concentración por medio del juego lúdico, así mismo, es indicador de futuras investigaciones ya que brinda de forma clara una aplicación práctica desde la ciencia.

Se considera relevante la implementación de juegos lúdicos en los procesos de enseñanza aprendizaje de niñas y niños en etapa escolar, se recomienda que ante situaciones que evidencien dificultades en los educandos se opte por actividades pedagógicas lúdicas.

Se podrían correlacionar otros aspectos relacionados con la atención y la concentración desde el fortalecimiento. Por ejemplo, por medio de la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), adaptando la tecnología al aula de forma inclusiva.

### Referencias Bibliográficas

Brougere, G. (2013). *El niño en la cultura lúdica. Lúdicamente*, 2(4), 1-11.

<https://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iigg-uba/20140708035759/3190-17226-1-PB.pdf>

Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Compilación de José Luis Linaza. Madrid:

Alianza. ABALLO, V.E. (1993) Manual de 1:3-9.

[https://www.academia.edu/4876128/Acci%C3%B3n\\_pensamiento\\_y\\_lenguaje\\_Bruner](https://www.academia.edu/4876128/Acci%C3%B3n_pensamiento_y_lenguaje_Bruner)

Caicedo, L. (2020). *Aprendizaje significativo: Un aporte de las estrategias lúdico-pedagógicas centradas en el juego*. [Libro digital].

[https://www.repositorioinstitucionaluacm.mx/jspui/bitstream/123456789/2354/1/ASTRO\\_LABIO\\_06\\_07\\_Aprendizaje%20significativo.pdf](https://www.repositorioinstitucionaluacm.mx/jspui/bitstream/123456789/2354/1/ASTRO_LABIO_06_07_Aprendizaje%20significativo.pdf)

Cervantes, D. (2024). *Fortaleciendo los procesos de atención y concentración por medio de actividades lúdicas y artísticas en los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget*. [Diplomado, Universidad Nacional Abierta Y a Distancia]. Archivo digital.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/61661/dpcervantesp.pdf?sequence=1>

Ley 115 de 1994. (1994, 8 de febrero). *Congreso de la República de Colombia*.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>

Ley 1098 de 2006. (2006. 8 de noviembre). *Congreso de la República de Colombia*.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=22106>

Ley 1804 de 2016. (2016, 2 de agosto). *Política de Estado de Cero a Siempre*.

<https://www.icbf.gov.co/ley-1804-de-2016-0>

Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF. (2018).

*Aprendizaje a través del juego- Reforzar el aprendizaje a través del juego en los*

*programas de educación en la primera infancia.*

<https://www.unicef.org/peru/informes/aprendizaje-atraves-del-juego>

García, D. (2023). *Estrategias didácticas para mejorar la atención y concentración en los estudiantes de grado segundo del colegio Pablo VI* [Diplomado, Universidad Nacional Abierta Y a Distancia]. Archivo digital.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/56035/dgarciamer.pdf?sequence=1>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.

[https://www.paginaspersonales.unam.mx/app/webroot/files/981/Investigacion\\_sampieri\\_6a\\_ED.pdf](https://www.paginaspersonales.unam.mx/app/webroot/files/981/Investigacion_sampieri_6a_ED.pdf)

Lasso, G. y Flórez, I. (2023). *Estrategias lúdicas para fortalecer la atención de los estudiantes de transición de la Institución Educativa Municipal La Caldera*. [Diplomado, Universidad Nacional Abierta Y a Distancia]. Archivo digital.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/55788/akflorezr.pdf?sequence=1>

Machado, M., Márquez, M., y Acosta, R. (2021). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de educación y desarrollo*, 59(4).

[https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/59/59\\_Machado.pdf](https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf)

Ministerio de educación Nacional. (2014). *Documento N° 22: El juego en la educación inicial*.

<https://www.mineduacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Documentos/341835:Documento-N-22-El-juego-en-la-educacion-inicial>

Montes, K. (2024). *Fortalecimiento de la Atención y el Aprendizaje Significativo a Través de Actividades 1 Lúdico- Pedagógicas en los Niños y Niñas del Grado Transición de la Institución Educativa la Sagrada Familia*. [Diplomado, Universidad Nacional Abierta Y

a Distancia]. Archivo digital.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/63803/Kpmontesm.pdf?sequence=3>

Organización de Naciones Unidas-ONU. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*.

<https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/texto-convencion>

Pérez, L. y Palacio, K. (2018). *El juego como estrategia lúdico-pedagógica para desarrollar habilidades en el aprendizaje del idioma inglés en Básica Primaria. Barranquilla* [Tesis de grado, Universidad de la Costa CUC]. Archivo digital.

<https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/fe8481bb-6996-4a3f-8385-96106eaf8025>

Salamanca, M. (2022). *Estimulación de la atención y la concentración en el rendimiento académico de los 1 niños y niñas del grado segundo en la institución educativa Divino Salvador de la Vereda la Niata, de la ciudad de Yopal – Casanare*. [Diplomado, Universidad Nacional Abierta Y a Distancia]. Archivo digital.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/52719/mrsalamancai.pdf?sequence=1>

Secretaría de Educación del Municipio de Cúcuta, (2024). *Aprender jugando, una transformación en las prácticas educativas*.

<https://semcucuta.gov.co/noticias/aprender-jugando-una-transformacion-en-las-practicas-educativas/>

Stake, R. (1998). *Investigación con estudio de casos*.

[https://books.google.com.co/books?id=gndJ0eSkGckC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=gndJ0eSkGckC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Toro, Y. (2022) *Fortalecimiento de los Procesos de Atención Utilizando el Juego como Estrategia de Aprendizaje, desde una educación inclusiva*. [Tesis de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Archivo digital.

<https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/f1758c48-c14a-4492-9c03-0c91f76fc07b/content>

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de investigación*

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f/g/personal/zzpacayap\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EnFCt\\_XeUfZOjd1PgEKXehc](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/zzpacayap_unadvirtual_edu_co/EnFCt_XeUfZOjd1PgEKXehc)

[BER-Uyt9W8uGmD-c7CSSLpw?e=L08IJp](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/zzpacayap_unadvirtual_edu_co/EnFCt_XeUfZOjd1PgEKXehc/BER-Uyt9W8uGmD-c7CSSLpw?e=L08IJp)